

Besudlerne

Resume af 4. spilaften

Endnu engang gik det som jeg havde planlagt. Bjarke var ikke med til spillet, Lauge kom næsten en time for sent, men vi kom da i gang.

Vores helte blev direkte engageret i sagen. Under deres undersøgelse af huset, fandt de flere breve, som de fik som handouts. Dette virkede udmærket, og de fik straks mere blod på tanden. Derudover besøgte de Dommer Gerhard, som snakkede med dem, og de lovede at søge dybere i sagen, og han sagde, at han til gengæld ville være deres allierede.

Omanamae blev overfaldet af Biskop Josefs mænd, men ved hjælp af magi og hjælp fra Adinirak, lykkedes det at slå dem på flugt, og endda tage en fange. Fangen røbede dog kun sin dækhistorie, som spillerne rent faktisk troede på, så de er bragt lidt på vildspor omkring overfaldet.

Adinirak blev beskydt af varulven, men Dominik reddede ham.

Om natten blev de overfaldet af varulven, og er nu helt sikre på, at den er efter dem. Varulven slog Ivan og jægeren ihjel.

Spillet har nu taget drejning mod, at det er spillerne der styrer hvad der sker, og ikke mig. De ved nu hvad det er de vil, og jeg behøver ikke mere starte spillet. Det giver mig overskud til at begynde at arbejde på nogle andre elementer.

Resume af 5. Spilaften

Esben deltog ikke i spillet, da han var i Paris. Alle de andre var der.

Aftenens spil handlede om spillernes rejse til Thelheim. En rejse der ville tage 3 dage.

Følgende elementer var inddraget i spillet

- Meteoren. De så den, og var tæt på, at få et stykke af den. Jægeren Alana Carter, fortalte at man kan smede våben af meteor sten
- Bjergtrolde
- Djævletilbederne fra Thelheim, som havde raidet Det Grå Kloster. Her mødte spillerne en overlevende ung munk, efter de havde jaget djævletilbederne på flugt. En af djævletilbederne var troldmand, og havde en fireball wand. Dette lod dog ikke til at imponere spillerne særligt. Tre af de seks tilbedere blev slået ihjel. Resten stak af.
- De nåede til Thelheim, hvor Adinirak, Sarah og Omanamae slog sig ned på en dyr kro, der hedder Flammen. De andre fandt det noget hyggeligere værtshus Belas Flamme, hvor de just er trådt ind, og fået øje på en lystig fyr, der ligner en af tilbederne fra klosteret.

Planer

Nu skal der lige bruges noget tid på at etablere en stemning i Thelheim. Jeg kunne godt forestille mig, at vi brugte 2-3 spilaftener i Thelheim. For at det kan lade sig gøre, skal der være noget at komme efter, og det både rollespilmæssigt og handlingmæssigt. Der skal være en krog der fanger spillerne, men det skal ikke være sådan, at de overreagerer. Måske er det at se ham fyren faktisk nok. Så skal der ellers lægges lidt mere op til rollespil, og møde spændende NPC'ere.

Rollespilsudfordringer

- Bela kan se en smuk adelskvinde som holder til på slottet, men som ynder at gå på bytur i byen. Måske have en affære med hende, som roder ham ud i nogen problemer.
- Dominik møder en mand, som har mødt Adinirak før, dengang Adinirak ikke var så pokkers flink. Han kan fortælle ham nogen grundigt spændende historier

- Dette fører videre til endnu et mordforsøg på Adinirak

Der kunne være en historie, et rygte, om et farligt monster der bevogter en skat i den gamle spøgelsesborg. Ude på borgen er der ganske vidst ret uhyggeligt. Det er farligt at bevæge sig rundt i de gamle ruiner, og så støder spillerne simpelthen på et dæmonisk væsen. De bestemmer selv, helt og holdent, om de har tænkt sig at gå til angreb.

Hvis der bor 600 mennesker i selve byen, er det en 10 stykker som er med i den væmmelige kult, og en del andre, som er sympatisører.

Så det vil sige, at der skal laves en del arbejde på mennesker og steder som der spillerne kan besøge.

Steder

- Den gamle spøgelsesborg. Var Baron Astors borg. Blev angrebet af bjergtrolde, og blev aldrig bygget op igen. Nu er det et uhyggeligt hjemstødt sted, som folk holder sig fra. Der er ikke nogen der har hentet sten eller andet materiale fra stedet, da det siges, at der hviler en forbandelse over stedet. (Stedet bliver brugt af kulden til at tilbede deres skumle engle)
- De Tre Hellige sten. Et naturligt helligt sted. Her springer en kilde, med klart behageligt vand. Et favoritsted for skovtur for unge elskende
- Vindmøllen. Vindmøllen er forholdsvis ny, og bygget af den nye byherre. Der er brugt en del ny teknologi, og det er noget af et prestigeprojekt

Personer

- Lægen. En yngre lidt distræt herre, som bor med sin retarderede bror. Kender byen udmærket, og har behandlet nogle af de beboere som har lidt de uheldige sideeffekter fra at blive en dæmon
- Den gamle præst for templet. Nu pensioneret, men bor i nærheden. Bryder sig ikke om den nye præst.

Byens hemmeligheder

- Biskoppen i den store Zlavik kirke i byen, lever et dobbeltliv, som djævletilbeder. Han har en mindre kult af tilhængere i byen, og sammen ofrer de og gør ved, til en sort engel, til gengæld for tjenester.
- Byherren er meget rig. Og byherren er også en smule gal. Han har købt sin titel, og bruger en masse penge på byens ve og vel, og forlanger ikke voldsomt høje skatter. Byherren er rent faktisk ærkebiskoppens uægte søn, og det er ærkebiskoppen der giver ham penge nok til at gøre som han har lyst til. Byherren er slet ikke klar over hvad det er der foregår af skumle ting.
- En af biskoppens præster, Seznar, er også involveret i det beskidte spil om børnene. Han driver sin forretning fra det gamle tempel i byen. Faktisk er han slet ikke præst, men der er aldrig nogen der har betvivlet hans ord på at han er præst
- En rigtig skummel tyv, er ikke involveret i kidnapningen af børn, men i smugleri. Er medlem af tyvelauget i byen, som består af 13 tyve, som opererer i området.
- En ikke videre mistænkelig møller er også involveret i børnesmugleri.

Mulige handlingsplan i byen

- De onde ånder i den gamle borg, som fører videre til dæmonen
- Dæmonen som fører videre til

Gruppens spor

- Hans Vildmark. Det vil være muligt for dem, at fange Hans Vildmark, men han vil benægte alt, og sige at det ikke kan være ham, for han kan slet ikke skrive (hvilket er sandt nok). Hvis de presser ham hårdt og længe, vil han fortælle en løgnehistorie om, at det er Seznar som styrer en djævlekult, og at han skal bruge børnene som ofre til de sorte engles miner.
- Seznar er en fupkarl. Han er venner med Baron Teleb, og skylder ham forfærdeligt mange penge, og han har hørt, at Teleb tager imod børn, som afbetaling på gæld. Konfronteret med sit brev, vil han fortælle, at problemet er, at folk ikke betaler deres skat, hverken til kirken eller til borgmesteren. Han fortæller, at

han har hørt fra lægen i Dorfenburg, at borgmesteren rugede over noget, som ligefrem gjorde ham syg. Han fortæller også, at han ved, at Vildmark er involveret i smugleri, og forsøgte at advare borgmesteren mod det. Han kan dække sig ganske godt ind, og det bliver svært at afsløre ham som løgner.

- Den flinke mand, som også er tilbødig. Er god til at spille skuespil, men hvis de presser for hårdt på, vil kulten gå til modværge

Modstandere i Thelheim

- Hans Vildmark og måske hele tyvelauget
- Seznar, præst af Vesla kirken
- Biskoppen af Zlavik kirken, som spillerne har lagt sig ud med i Det Grå Kloster
- Kulten af djævletilbedere

Allierede i Thelheim

- Den unge læge, som er bange for, at der er noget galt.
- Munken Lukar, som har set lidt for meget, og frygter for sit liv.
- Lady Iliana, som er Baronens søster, og ærkebiskoppens datter.
- Måske Hans Vildmark som nok er en skurk, men som ikke kidnapper små børn.

Neutrale i Thelheim, som kan blive både modstandere og allierede

- Byherren, ærkebiskoppens skøre søn
- Vagtkaptajnen
- Lady Miriam

Så planen er, at give spillerne mulighed for at spille noget spændende rollespil, og måske engagere sig i et eller andet. Det ville måske være en god ide, hvis de følte at de havde en allieret. Det kunne være præsten i det gamle tempel, som er blevet udkonkurreret af den nye kirke.

Planer for 6. Spilaften

Vi befinder os i byen Thelheim. Omanamae og Adinirak er indlogeret på en lidt fiseformet kro, der hedder Flammen. De andre er lige gået ind på den noget landligere og hyggeligere kro, Bela's Flamme.

Bela's Flamme.

En kro i to etager. Der er et fællesrum til overnattende gæster, og hvis de har drukket godt, så koster det ikke noget at sove der. Kroen er tilholdssted for mange af byens meget jordnære eksistenser, så som tyve og bønder. Krofatter hedder Bela, og har haft kro hele sit liv. Han er en stor fed, svedig fyr, som nyder sit arbejde. Hans motto er noget i stil med, at han som ung fandt ud af, hvad det var folk ville, og det var at more sig i festligt lag.

Der hænger et stort skilt:

Banderi tilladt

Spilleri tilladt

Gramseri tilladt

For krofatter, alle andre skal sgu bare opføre sig ordentligt.

På kroen arbejder der et par folk ud over Bela.

Da spillerne træder ind, råber Bela, at folk sgu lige skal holde kæft, for der er udenbys gæster. Han spørger hvem spillerne er, hvor de kommer fra og hvor de skal hen. Så præsenterer han hver enkel kunde i kroen, som alle nikker og hilser på spillerne, og han ender med, at sige til nogen hende ved et bord, at de skal gøre plads, og så er de eller budt velkommen på Belas Flamme.

Hans Vildmark. For at det ikke skal være løgn, så befinder Hans Vildmark sig faktisk i kroen, men han blev bare kaldt Hans, og der var to andre der hed Hans, så det er ikke lige til at vide. Han sidder ved et bord

sammen med tre andre tyvevenner og snakker om mulighederne for at gå på tog i Ghoried i løbet af vinteren. De sidder og snakker om, at de koster mindst 80 skilling pr. person at komme til Ghoried, og det er sgu da pisse dyrt. Ved et andet bord, sidder fire andre tyve. De drikker og spiller et kortspil der minder om poker, hvor man blot får fire kort, og det hele er lidt hurtigere og simplere. De har pennies og skillinger liggende på bordet.

Hvis spillerne skulle blive nærgående og begynde at spørge efter Vildmark, vil de blive spurgt om hvad de ønsker at finde ham for. De kan meget nemt gøre sig upopulære hvis de ikke opfører sig ordentligt, og der skal ikke så meget til, før Bela smider dem ud, og fortæller dem, at de er en dårlig måde at gengælde gæstfrihed på. Det bedste de kan gøre, er at tage det roligt, og se hvad der sker.

Muligheder på kroen

Kortspil: De fire tyve, Lon, Heindar, Trollarz og Lutte vil gerne spille kort. To mere kan være med. Spillet er simpelt. Man får fire kort. Det gælder om at have den rette kombination. Man bytter kort to gange. Første gang skal man bytte to kort. Anden gang skal man bytte et kort. Så vædder man nærmest. Tyvene spiller med startindsats på 5 pennies, og de fleste spil ender i en skilling eller tre, så vinderen har mulighed for at vinde 3-9 skilling. Men da pengene cirkulerer, sker der ikke så meget ved det.

Terningespil: Også mest for hyggens skyld. Make it up, as it goes

På Flammen

På den anden kro, er der ikke nær så meget gang i den. Det er et ordentligt sted. Maden og drikkevarerne er forholdsvis dyre, men til gengæld er der også service. På et eller andet tidspunkt

Persongalleri i Thelheim

Hans Vildmark: Tyv og rygtesmed

Seznar: Præst og fupmager

Baronen: Baron Martinus

Biskoppen: BiskopVennum, skurkagtig djævletilbeder

Bela: Krofatter

Lukar: Ældre munk. Kirketjener i det gamle tempel

Henlar: Yngre læge i Thelheim

Lady Iliana: Præst og ærkebiskoppens søster

Heindar og Trollarz: To flinke tyve, som holder til på Flammen

Lutte: Den lidt uheldige landmand, som blev set på det Grå Kloster

"Skøgen" Ilira Rødtorn

Adelsmanden Alexander von Merthyr: Træst og intrigant ung adelsmand

Hans forlovede Inga: Smuk ung uskyldig kvinde, som ikke elsker Alexander

Kaptajn Karl von Adelbringer: Sej soldat, som kender Adinirak

Barden Wolfgang Rosenburg: Tåbelig, smuk ung mand.

Nogle bønder der er trølse og ubehagelige

Nogle få bønder som er modige

En smed som er nævenyttig

En gammel gubbe der kan huske tilbage til "gamle" tider

1. Rollespil på kroerne.

- Kortspil, møde Vildmark, tyvene. Høre tyvene snakke om at Mikkel er forsvundet.
- Baronen kommer ned på Flammen, sammen med:
 - Biskop Vennum
 - "Skøgen" Ilira Rødtorn
 - Adelsmanden Alexander von Merthyr
 - Hans forlovede Inga

- Kaptajn Karl von Adelbringer
- Barden Wolfgang Rosenburg

De skal have en festlig aften, og forventer, og får, tydeligvis særbehandling. Det vil ikke kunne lade sig gøre, at få mad før om 1½ time, når de er færdige med at servere for baronen og hans venner. Baronen selv, virker som et barn.

2. Den gamle borg

Borgen bliver en gang i mellem brugt af kulten til udførelse af deres skumle ritualer. Den er blevet brugt for nyligt. Kulten har fremkaldt et skyggevesen, for at bevogte den del af borgen, som bliver brugt til deres formål.

Biskop Vennum har forbudt folk at færdes på borgen, da den er til fare for dem, og hvis der hviler en forbandelse over stedet, skal det ikke spredes til resten af byen.

Den gamle borg er et skummelt sted. Omgivet af en gammel voldgrav, som nu er en rådden moseagtig voldgrav. Broen til borgen er halvrådden, og gået i stykker mange steder. Indenfor ligger en forladt smedie. En rådden blæsebælg sidder stadig på. Der ligger gennemrustne hestesko og andre metalting. Den brolagte plads er fyldt med ukrudt, og flere træer er skudt op mellem brostenene. Borgmuren er i dårlig stand, men dog ikke i fare for at falde sammen. Fra en brønd i midten vokser der en masse mørkegrønne planter.

Det er muligt at bevæge sig ind i borgmuren, som har været vagtlokaler og lagerlokaler. De fleste af rummene er tomme, men i et af rummene ligger et armeløst skelet.

Selve borgen har sin indgang bagerst i borggården. En trappe fører op til en større port, som er lukket. Den ser ud til, at have været åbnet flere gange.

Når spiller kommer der op, vil det måske være en meget god ide, at jage dem en skræk i livet, med nogle unger der leget i borgen.

Træske Jonas

Jonas er en gammel fyr, som engang har set Adinirak slå en gruppe unge mænd ihjel. Det er mange år siden, men han husker det tydeligt. En af dem sagde noget til Adinirak, og før de vidste af det, havde han trukket sværd, og slået dem alle fire ihjel, hvorefter han forlod landsbyen.

Det var tilbage i en by kaldet Tranburg.

Resume af 6. spilaften

Alle spillere dukkede op. Marc og Bjarke kom ½ time for sent, Lauge 45 minutter. Men i gang kom vi dog.

Vi startede spillet i den hyggelige kro, Flammen, hvor Dominik, Bela og Born var taget hen. De hyggede sig sammen med de lokale. De fandt ud af:

- Hvem ham som de så ved klosteret var, og hvor han bor
- Hvem Hans Vildmark var
- At byen havde mange penge, lav skat og højt serviceniveau

På den knap så hyggelige kro mødte Adinirak og Omanamae

- Kaptajn Karl von Adelbringer
- Barden Wolfgang Rosenburg

Karl kendte Adinirak fra gamle dage, da han ikke var så flink som han er nu. Barden Wolfgang viste sig som en lystig fætter.

Aftenen gik uden de store armebevægelser, men der skete dog følgende:

1. Der blev snakket med Seznar
2. Der blev set mærkelige ting på den gamle borg
3. Iliana blev mødt og der blev lavet en slags alliance

Handouts

Beonar og Melnar historien

Planer for næste spilaften

Spillerne er som sædvanligt delt op. Det er sen aften. Klokken er omkring 22.00. Adinirak sidder nede på kroen sammen med Omanamae. Born og Bela sidder i et usselt hummer og holder øje med Dominik, og Dominik er på vej ned fra Ilianas kammer.

(Var der nu et eller andet med, at der kom en og ville snakke med Dominik,. Det tror jeg ikke, men jeg kan sgu ikke helt huske det)

Resume af 7. spilaften

Dominik mødte den tåbelige adelsmand, der tror at han har en affære med Lady Iliana. Dernæst tog gruppen efter længere tids overvejelse mod til sig, og snakkede med Seznar. De sagde så meget at de afslørede at de var på sporet af ham, men vidste så lidt, at han kunne benægte. De lod ham stikke af, og de brugte lang tid på at fange ham, og stillede dem selv i et lidt uheldigt lys over for Lady Iliana. Men til sidst fik de fat på ham.

Hans Vildmark var også efter ham.

Born så Adinirak lave mørke

Vildmark snakkede en del med Born, Bela og Dominik. Han fik dem overbevist om at han var en skummel karl, men i bund og grund ok. Han viste dem hvor Seznar havde sit hus. De brugte lang tid på at snakke.

Bag kulisserne

Seznar var med i djævekulten, og kulten vidste ikke, at han kørte alle disse ting ved siden af. De vidste at han var en fupkarl, men de vidste ikke, at han havde kidnappet børn og solgt dem videre. Biskoppen var meget interesseret i at få fjernet de fleste af beviserne fra Seznars hus.

Planer

- Op i den gamle borg, hvor de måske skal møde enten en dæmon eller nogen af tilbederne
- Fastlagt en forbindelse til Teleb. Hvem har seznar solgt børnene til. Han har solgt dem til Teleb. Begynde at forklare at børnene blev behandlet godt, og de ikke skulle bruges til slavearbejde. Det er simpelthen noget seznar kan fortælle spillerne
- Omanamae kontaktes af troldmændene, som vil snakke med hende, og forklare hende, at hun bare skal rejse væk med sine venner, hvis hun vil beskytte magien. De kan antyde, at kirken ikke bryder sig om, at magien kommer fra mørkets engle Memnoch, Laznar og Vlado
- Dominik kontaktes yderlige af Lady Iliana som antyder visse følelser overfor ham
- Mistanke til biskoppen og hans munke

Dominik og lægen

Selvfølgelig prøver biskoppen og hans folk at få Seznar slået ihjel inden han snakker over sig. Til dette formål udfører de tidligt på natten et ritual i den gamle borgs krypt, hvor de tilkælder en dæmon som skal slå ham ihjel, og tage hans sjæl med tilbage til helvede.

Dæmonen

Den er lille og sort. På størrelse med en stor hund, bevæger sig når den løber på alle fire, og på to ben når den går. Den har arme og ben og et hoved. Dens hud er sort og glinsende, som var den fugtig, og der lyder en sagte hvæsen når den trækker vejret, og dens udånding er gul og giftig.

Str: 17

Dex: 13

Iq : 7

Ht: 12

Angreb: Kløer og bid. Normal attack giver den 1 angreb, all-out giver den alle tre angreb med minus 1.

Claws: 15, dam cut 1d+1

Bite: 13, dam cut 2d

Breath: Health tjek eller hoste

PD: 4

DR: 2

Dodge: $7+4 = 11$

Parry: $8+4 = 12$

Dæmonen dukker op i byen lidt over klokken 02.00 og begynder at lede efter Seznar. Den finder hurtigt lægens hus, knuser en rude, og begynder at lede efter ham.

Inden da skal Dominik have handout.

Omanamae og kultisterne

Kultisterne frygter Omanamae mere end de frygter nogen andre. Klokken midnat eller lidt deri, modtager hun et brev. Hvis hun går ned og snakker med dem, vil kultisten forsøge at fortælle hende, at de er en gruppe magikere som ikke ønsker ondt for mennesker.

Hvis Omanamae holder sig i skinnet, så vil han gøre ligeså. Hvis Omanamae bliver aggressiv eller andre angriber ham, vil han forsvinde i en røgsky.

Dette er også en afledningsmanøvre.

CORRECTION

Kultisterne bruger ikke den gamle borg, da den er forbandet!!

Resume af 8. spilaften

Omanamae fik endeligt at vide fra kulten, at den anden bortfører af børn var mølleren, og de fik ham slået ihjel, efter han havde røbet hvad der var at røbe. Dernæst tog de sig sammen og besluttede sig for at undersøge borgen.

De tog derop og fandt hurtigt ud af at den var forbandet.

Resume af 9. Spilaften

Efter mange problemer lykkedes det dem at undslippe borgen, men satte dog den mørke engel Laznaar på fri fod, hvilket ikke var så heldigt.