

Ghoried

Vigtig note omkring hele spillet: Det er ikke nødvendigt at det skal dreje sig om hele verden. Lokalpolitik er lige så godt.

Spillernes næste plan er at tage til Ghoried Her vil de følge op på deres jagt efter de der smugler børn.

Der er følgende strenge der kan køres på i Ghoried

- Meteoren der er faldet ned i nærheden (måske)
- Overtagelsen og nedkæmpelsen af Jarl Ivanoff (Ghoried var Ivanoffs by)
- Møde med nogle af Telebs folk
- Belas far
- I nærheden af en elverby
- Heinrich Göttler og Sarah. (Jeg ved ikke helt hvad, men et eller andet skal der ske)
- Iliana overvintrer i Ghoried

Med andre ord, så er der masser af ting at tage fat på. Ud over alt dette, vil det nok være en fin ting, at arrangere endnu et eller andet lækkert lille eventyr som de kan muntre sig med. Det behøver ikke være kamporienteret, da vi ligesom har haft nok af det på det sidste.

Rammen skal være en eller anden festival. Måske skal det bare arrangeres sådan, at det er til vinterfesten. Måske ikke, da det ser ud til, at de er ude at rejse. Karloff holder selvfølgelig en eller anden stor fest for at fejre at han har vundet, samt for at glæde folkene i den by han lige har erobret.

Hvor Thelheim og Dorfenburg har været to halvstore landsbyer, så skal Ghoried være en rigtig stor by. Så stor at den er uoverskuelig og at man kan fare vild i den. Der skal tegnes et godt kort over byen, som skal kunne fungere i flere lag. Der skal være en eller anden "sjov" ting ved byen. Specielt mursystem eller noget i den stil. Et eller andet der får byen til at skille sig ud fra mængden.

Jeg forestiller mig at byen er en mellemting mellem Pragh og byen fra Blod og Jern. Hvordan får jeg fortalt at byen er kaotisk med små gader og trapper der fører underlige steder hen. Det er svært at gøre med et kort.

Men skidt nu med det. For udover at byen er stor, så skal der gøres lidt ud af de steder som man kunne forestille sig spillerne holde til.

Generelle overvejelser omkring Ghoried

Der skal foregå en del ting i Ghoried, men det skal alligevel være en anden slags spil end det i Thelheim. I Thelheim havde vi lidt investigation og noget uhygge, men spillerne var aldrig rigtigt i fare. Det var en lille by, og det gav bar stemningen præg af. Det var en meget hyggelig by, hvor de fleste folk de mødte var flinke og hjælpsomme, og der var ikke rigtigt noget som gik dem imod. Det var dem der havde initiativet, hvilket jeg tror de nød, men sådan behøver det nødvendigvis ikke at være Ghoried. Måske er der nogen der skal begynde at være efter dem. De må godt begynde at føle, at de har fået sig nogle fjender. De er begyndt at snage i så mange ting, at der må være nogen, som er begyndt at lægge mærke til dem.

Potentielle Fjender

- Selvfølgelig Teleb. Ham har de allerede som fjende og af flere grunde. Lothar er mægformærmet, de har såret en af hans folk. Derudover har han fået at vide, at de har ødelagt en masse i både Dorfenburg og Thelheim. Han har måske ikke spioner i byen, men budbringere har bragt nyt.
- De Fire Segl. Smugler og lejesoldatsgruppe. Arbejder sammen med borgmesteren og bryder sig heller ikke om at der er nogen som blander sig i diverse planer. Holder til i Ghoried
- Laaznar. De ødelagde hans symbol og slog ham på flugt. Nu er han sur, og han kan få sine tilbedere til at komme efter ham

- Biskoppen. Selv om det måske er lidt tidligt at introducere Karloff og biskoppen som potentielle fjender.

Hvorfor er det at de kommer til Ghoried?

- De har et motiv i, at De Fire Segl kommer herfra
- Derudover er det en stor by, og fungerer som hovedstad for Ivanoffs gamle land, og Teleb ligger tæt herpå.

Måske synes de, at de ikke rigtigt har noget at komme efter i byen. Men hvis jeg lader Teleb sidde tungt på byen, ændrer det på dette synspunkt. Måske er han ikke selv i byen, men måske er der mange af hans folk der er. Man kunne også lave et andet lille eventyr. Måske noget med Heinrich Göettler, Adinirak og Dominik.

Ting at involvere den enkelte spiller i?

- Belas far. Måske har han et problem. Måske bliver han slået ihjel af vampyrer i byen. Det kunne være meget sjovt, hvis det endnu engang er Bela og en døende slægtning som fører dem i armene på et eller andet eventyr
- Born og Teleb. Born skal have mulighed for at komme i karambolage med Lothar. Måske endda få kæmpet ud med ham og få nogle bank.
- Adinirak og Dominik. De har rodet sig ud i ting med kirkeridderne, og det kan der godt følges op på.

Derudover er der masser af spændende ting at foretage sig i byen, og det kunne være skægt med et par småeventyr som kan introducere et par NPC'ere er gøre et par stykker mere tydelige.

Vampyr Rideen er slet ikke så dårlig. Hvis det er sådan en slags by som Pragh eller en anden gotisk større middelalderby, vil der være potentiale for at køre et eller andet godt horrorlike lille eventyr. Hvis det på en eller anden måde har med religion at gøre, så er Dominik også med, Born skal nok sluge den og Adinirak vil synes at vampyrer er spændende. Hvis Omanamae ikke vil være med, så må hun tage bort, og ikke være med.

Måske behøver vampyrscenariet ikke at hænge voldsomt sammen med resten af handlingen. Det kan godt være en sidestående historie, og kan godt laves som et klassisk vampyrscenarie

- Et hemmeligt broderskab i byen, som beskytter vampyren.
- Et afsidesliggende slot hvor vampyren bor
- En smuk kvinde som slås ihjel af vampyren

Hvad har vi. Fem eventyrere der kommer til en by. En vampyr, eller flere vampyrer, som ikke har noget med disse at gøre. En vampyr som forelsker sig i Adinirak måske?? Måske en kirkeridder som er vampyr.

Plots

Det øverste plot som hele tiden kører, er Baron Karloffs krig mod Jarl Ivanoff. Jarlen har forskanset sig på Den Grå Borg sammen med en del af hans mænd. Slottet er svært indtageligt, og Karloff forsøger at gennemføre en blokering til øen, så de ikke får forsyninger, men på grund af vinteren er det svært. Ivanoff og hans mænd laver små angreb på Karloffs folk og på deres både. Derfor er der en slags undtagelsestilstand i byen, og det er forbudt for hver mand, at eje og bære våben, med mindre han har tilladelse af Baron Karloff eller sheriffen i Ghoried. Og det har spillerne ikke, så det vil kun være Bela der må bære sværd. Så det er faktisk kun Adinirak der kommer i problemer.

Det vil sige, at der er uro i byen. Sådan lidt Robin Hood agtigt, bortset fra, at Karloff ikke er så åbentlyst ond som Prins John. Karloff har gjort dette, fordi han regner med, at Fyrsten først hører om dette efter vinter, at da er der gået så lang tid, og Ivanoff er nedkæmpet og død, at der ikke kan gøres noget ved det. (Selvfølgelig er det Karloffs plan, at overtage hele Fyrstedømmet, men det snakker han ikke højt om. Han vil gøre det med sin hær af troldmænd, ha ha ha)

Men vi har en ramme, som er en stor "gotisk" middelalderby, hvor der er uro, på grund af en fjendtlig overtagelse af byen. Det er vinter, men der er ikke decideret sult eller oprør i byen.

I byen har vi en gruppe på få vampyrer, som Belas far er ved at komme på sporet af. Disse vampyrer har et eller andet at gøre med eventyret. Måske er de allieret med Teleb, eller kæmper imod Teleb eller sådan noget. På en eller anden måde, så er det ikke så firkantet, at vi bare har nogle vampyrer som skal slås ihjel. Måske er Belas far selv blevet en vampyr?? Det kunne sgu da være for underholdende og stakkels Bela.

Måske har vi en gruppe folk der gerne ville være vampyrer men ikke er det. En gruppe lejermordere som spillerne får på nakken, eller noget i den stil.

Vampyrhistorien skal blot være endnu en rammefortælling mens vi fortsætter på eventyret. Lige nu, er det stadig børnene de er interesserede i. Sagen må hellere snart gøres større, så de føler de har noget vigtigere at arbejde for. Måske skal de få mistanke om, at Karloff har et eller andet rigtigt ondt i sinde.
En underlig brainstorm plan

Hvilke elementer vil jeg gerne inddrage

- En sympati for Jarl Ivanoff og måske en vilje til at kæmpe for ham. En sympati for oprørerne
- Samtidig også en slags beundring for Karloff, da han også er sej. Det skal IKKE være sort/hvidt
- Noget fantastisk. Et element som ikke bare er politik og krig. Foreboding. Det er noget større! Der foregår et eller andet. Men hvad er det der foregår.

1. De dukker op i denne by for at søge oplysninger om Teleb, samt om dem der bortfører børn.

Link: De Fire Segl → Vampyrerne

Link: Teleb → The plan to overthrow the king

Hvad ville jeg synes var fedt. Hvis nu jeg forestillede mig Middenheim, som jeg ville have lavet det. Vi havde fundet et par af Etelgas mænd, og kunne have afhørt dem, så vi havde nogle flere oplysninger. Vi kunne have fundet ud af, at der også var djævle tilbedelser her. Ergo: Der bortføres også børn fra Ghoried. Selvfølgelig. Endda i større stil fra de meget fattige. Det kunne måske være en gruppe vampyrer der havde noget med dette at gøre.

Jeg vil gerne involvere følgende i Ghoried

1. Teleb og hans mænd (En gammel konflikt der skal følges op på)
2. Vladimir og hans mænd (Skaber en forbindelse til Karloff)
3. En gruppe vampyrer, som enten er rigtige eller nogen der bare leger vampyrer → børn der bortføres??
4. Jarl Ivanoff eller nogen af hans folk, eller blot allierede til ham
5. Belas halvskøre far
6. Lodir kirken som begynder at komme efter Dominik
7. Noget festligt, konkurrence mæssigt, hvor de har mulighed for at vinde ting eller penge. En turnering

Ja for fanden da, der er helt klassisk flot ridderturnering, med lanser og pis og lort. Selvfølgelig er der også kampe for alle mulige andre end bare riddere. Konkurrencer nemlig. Yes.

Det skal være en blanding mellem et intrige spil og et spændende investigation/action spil.

Hvad skal krogen være. Der skal være et eller andet som lige fanger dem når de kommer til byen. Noget som de føler de gerne vil involvere sig i. Det skal ikke være de små ting. En større ting, der gør at de gerne vil blive. Måske er turneringen en udmærket ting for det. Måske kunne de også høre, at Teleb er i byen. Yes. Det vil være en fin ide. Teleb er i byen for at se turneringen. Så vi har:

- En spændende og tumulterende by

- Teleb er i byen
- Der er en turnering, hvor førsteprisen er Baronens Sværd

Andre spændende ting

- Elverne har sendt to riddere som skal deltage i turneringen. De kommer langvejs fra, og det er ikke nogen som Omanamae kender. Adinirak har mødt en af dem før, og bryder sig ikke om ham. Rent faktisk er de to elvere der for at skulle snigmyrde en eller anden rig købmand der har gjort noget han ikke skulle have gjort.
- Et par af Dominiks brødre er i deyrakirken, og de har nyt at bringe. En deyra kirke i en anden by er blevet angrebet og anklaget for kætteri. To munke døde før soldater kom og stoppede kampen. De er her for at snakke med Biskoppen som er kendt som en vis og agtværdig biskop.

Hvordan bliver Born vigtig.

10. spilaften

En plan

Rejse til og ankomst

1. På vej til byen standses de af "frihedskæmpere" En gruppe bevæbnede folk (fire styk) i lasede uniformer. De stiller sig op, det hele er mystisk, vinden blæser, skikkelser i silhuet med blafrende kapper. En stemme der højt spørger om de er på Jarl Ivanoffs eller Baron Karloffs side. Hvis de siger Karloff, vil de beskyde dem med buer, men ikke gå i videre kamp med dem. Hvis de svarer Jarl Ivanoff spørger de, om de kan undvære noget mad. De kan sætte dem ind i noget omkring situationen. Hvis der er ved at være lidt krise på, så er der en af dem som genkender Born, som værende fra samme by som han, og kender ham som en god mand. De er:

Mathias Vogel, 30'erne, sergent for Jarl Ivanoff. Eftersøgt for mord, dusør på 500 skilling død eller levende. Klædt i forrevet uniform og scalemail. Bærer sværd og bue. Har langt rødt hår samlet i en hestehale. Har meget lys hud. Er leder for den lille gruppe. Går under navnet "rødkælken"

Klaus Turmbalt, 20'erne, menig soldat for Ivanoff. Eftersøgt for mord, dusør på 200 skilling. Smuk ung mand, men med et hærgnet ansigt. Har friske ar efter brandsår i ansigtet. Bærer chainmail og sværd.

2 andre soldater. Yngre mænd med buer og sværd, men uden uniformer. Læderrustninger.

De dukker op ved solnedgang, og dukker op omkring 60 meter fra spillerne. Kun Mathias er tydelig, og kun Mathias og Klaus træder frem. De andre to står i skyggerne, og ses kun utydeligt. Det er svært at gætte sig til hvor mange de er, men det virker som om de er mere end fire.

De har mulighed for at komme til at snakke med dem, hvis de spiller deres kort rigtigt.

Mathias kan fortælle

- Jarl Ivanoff er ikke død
- Kampen er ikke overstået, men er flyttet væk fra byen
- Karloff helmer ikke, før hele fyrstedømmet er hans
- Karloff har allerede sat skatterne op
- Over 100 er end i galgerne

2. På vej til byen kommer de forbi en mindre handelskaravane på tre vogne, som er blevet overfaldet af en større mængde banditter. Der er enkelte døde og de har mistet mange af deres varer. For at give et billede af en slags lovløshed. De hører måske, at der går historier om underlige væsener nordpå. (Meteoren) Det er købmanden Uther Rust som er blevet overfaldet. Han rejste med klæde og vin, og var på vej væk fra Ghoried mod Whatever. Han beskriver overfaldsmændene som værende 10 mænd i vekslende alder. Bevæbnet med kortbuer og kortsværd, uden rustninger og dårligt klædt. De så ikke ud til at være klædt til at rejse ude om vinteren. De stjal to vogne med varer og satte kursen mod Ghoried. Der er stadig to vogne i karavanen, og de fortsætter.

3. På vej til byen bliver de stoppet af en gruppe på ti soldater fra Ghoried. De ser dem an, men da de ikke ligner røvere og banditter og har en lille pige med sig, samt et brev og den slags lader de dem passere, efter at have udspurgt grundigt. De er høflige men ubehagelige folk.

De bliver standset af sergeant Wilhelm Bauer, og det er ham som taler. Han gør dem opmærksomme på, at våben ikke må medbringes i Ghoried. Ikke andet end buer og knive. Ingen sværd og armbrøster.

4. Det vil være passende hvis de ankommer til byen sent om aftenen. Portene er lukkede om natten, og de bliver nødt til at overnatte i den usle skurby der er udenfor. Her fryser folk og flere er døende. En stor plakat bekendtgør at Vinterfesten snart afholdes. Måske skal der være nogen som forsøger at stjæle fra dem. Nogen der er usle. Måske kan de her høre om Vampyren der kommer og tager børn i nattens mørke.
5. Om morgenen bliver de vækket ved at portene bliver åbnet og en lille gruppe mennesker bliver smidt ud med brask og bram. Af de andre som skal ind, er en riddersmand, som tager kontakt til dem, da de ser en smule interessante ud. Han fortæller at han kommer fra et mindre herskab der ligger under Darkengrad. De har mulighed for måske at blive venner med ham.

Da det bliver lyst, ser de at der står ”Jarlen lever, Jarlen Level!” på muren med store røde bogstaver. Det ser ud til at være blevet malet om natten. Derudover hænger der plakater som bekendtgør turneringen.

Indlogering i Ghoried

De får lige lidt tid til at indlogere sig og gøre ting på eget initiativ. Der er mulighed for at introducere flere NPC’ere ved at lade dem bo på kroen. På kroen skal de høre følgende ting

- Første runde af ridderturneringen er i morgen
- Man kan vinde penge ved at gå i gladiatorringen mod en lille trolde
- De kan få et mere udførligt program over turneringen
- Måske forhøre sig om ”vampyren”

Det vil nok være en meget god ide, at lade dem handle på eget initiativ indtil jeg kan mærke, at det ikke holder.

Når der skal til at ske noget

- Dominik ser den kvinde som han mødte i Darkengrad. Den smukke kvinde med det røde hår, fra den magiske cirkel
- Born møder svindet Lothar midt på gaden

Hvad kan der ske af ”sjove” ting som måske ikke har med handlingen at gøre

Nu er det så, at der skal ske noget, hvor de får mulighed for at handle og gøre noget spændende. Som altid, når de lige er ankommet til en by, vil de finde et sted at bo. Her kan ridderen anbefale dem en kro, hvor han har tænkt sig at tage hen. Under alle omstændigheder, så finder de sig en kro, hvor de vil bo, mens de er i byen. Kroen skal ligge lige i nærheden af noget spændende.

- En større markedsplads hvor der kan foregå alt muligt.
- En lille park hvorinde der ligger en større fest og dansehal

Noget med den sø der skulle stages over

Få en decideret opgave med et klart mål hvor der skal overvindes problemer for at nå til målet

En hule eller bygning der er konstrueret af noget levende

Måske en scene med medicinstudier

Problemet med sidste spil var, at der ikke var noget at gøre. De havde for frie hænder i en by de ikke kendte godt nok. For at få gang i handlingen skal der være en handling. De skal have et klart formål med at være i byen. Der skal være noget at give sig til. Min ide er at bruge Anselmo til dette formål. Anselmo samt Dezra og Melnar kirken. De tre har noget med hinanden at gøre.

De har en hemmelig orden som består af ældre mænd og unge studerende. De er på sporet af noget grimt der sker i byen. Folk forsvinder og Anselmo er overbevist om, at det er vampyrer der står bag.

Under alle omstændigheder så skal næste spil starte med at de bliver opsøgt af enten Anselmo eller en repræsentant fra hans gruppe. De vil gerne snakke med spillerne om en vigtig sag.

Baggrund

Normalt når man skriver en synopsis så tænker man selvfølgelig en smule på, om det passer til spillerne. I dette tilfælde tror jeg, at jeg må sige, at det kun er O og D der skal tænkes på. D skal nok få sin lyst styret og Thomas skal nok være med på den. Så derfor forudsætter jeg følgende præmisser

- Anselmo Raskolnikov er involveret (det sikrer Belas interesse)
- Dezra og Melnar kirken er involveret og det har religiøse baggrunde (det sikrer Dominik)
- Penge eller anden belønning venter (Born)

Vi har den gamle vampyrjæger Anselmo Raskolnikov som i byen Thorienstadt møder sin første vampyr. Han har i mange år jagtet en ide om vampyrer, men havde ingen ide om at de var så skræmmende. Vampyren giver ham sit blod og gør Anselmo til en slave. Sådan er han fanget i mange år, indtil en anden jæger dukker op. Det er heksejægeren og kirkeridderen Franz Bauhofen. Kirkeridderen får ikke slået vampyren ihjel, men giver Anselmo mulighed for at bryde båndet der er lagt på ham, og i stedet slår Anselmo vampyren ihjel. Desværre lykkedes det for vampyren at få "smittet" den gode kirkeridder, og da Anselmo stikker af, efterlader han den "nye" vampyr.

Dette tager hårdt på Anselmo, og da han tilmed opdager at Ridder Bauhofen også er blevet vampyr bliver han for alvor bekymret. Han bliver bedre til at kende vampyren, og det går op for ham, at de eneste sikre træk der er:

1. Solen destruerer vampyren
2. Den hverken drikker, spiser eller ånder

På hans rejser rundt omkring begynder han at blive alvorligt bange for, at disse vampyrer arbejder sammen. Han begynder at mistænke dem for at stå i ledtog med hinanden, og igen som en gruppe at stå i ledtog med magikere rundt omkring i landet. Da det er nemmere at finde troldmænd end vampyrer, begynder Anselmo at lede efter troldmænd i stedet for vampyrer, for at se om det ene fører det andet med sig.

I byen Spirnak støder Anselmo på en mindre gruppe troldmænd. Det tager lang tid at afsløre dem. Det er fem troldkarle som arbejder sammen. De var alle forholdsvis velhavende medlemmer af lokalsamfundet. Anselmo fandt ud af, at købmanden August en gang om ugen fik besøg af en person om natten. Han fandt også ud af, at de havde kidnappet fire børn i byen. Anselmo ved at de har ofret et af børnene til en dæmon ude i skoven. (Under ofringen mistede troldmændene en af deres folk, da elvere angreb dem). Hvad der er sket med de tre andre børn ved han ikke.

Anselmo er slet ikke sikker på at de er rigtige troldmænd, for han har kendt flere troldmænd, og de har ikke opført sig som disse. Han tror nærmere at de er dæmontilbedere, og der sætter han en stærk grænse. Det er fordi Anselmo selv er troldmand, hvad han ikke har videre lyst til at afsløre.

Han ved også at Spirnak overgav sig uden modstand til Karloff.

Anselmo har ikke koncentreret sig videre om troldmændene da det er vampyren han er interesseret i. Han skyggede personen tilbage til Ghoried, og med hjælp fra studerende lykkedes det dem at være sikker på, at skikkelsen tog tilflugt hos Melnar munkene.

Anselmo har siden kontaktet Melnar og Dezra og er nu overbevist om, at de ikke har noget med vampyrer at gøre, og har samarbejdet med dem om at finde vampyren. Men det er ikke så mange folk Anselmo har til at arbejde for sig. Der er ham selv, to ældre teologer og fire studerende. Han er venner med Melnar og Dezra men ikke videre meget. Anselmo vil ikke ud med hvor han har fået alle sine penge fra.

Det er denne historie som han nu vil involvere spillerne i.

Modstandere

Dæmontilbedere og dæmoner

- Den lille gruppe dæmontilbedere i Spirnak
- Laznaars tilbedere som ganske vidst er mere troldmænd end dæmonister

Vampyrer og deres menneskelige hjælpere

Lodir kirken som beskytter vampyrerne og magikerne, da de er i Karloffs lomme og selv vil bruge magi

Allierede

Den rige Anselmo

Elverne i skoven nær Ghoried

Dezra og Melnar kirken

Synopse

Spillerne ankommer til Ghoried på jagt efter bortførere og Teleb. Her møder de den mystiske Anselmo, og en spiller bliver kidnappet af en vampyrs tjener. Deres formål med dette er at få Anselmo til at holde sig væk. Med mindre han afleverer Våbnet, så slår de hende ihjel. Anselmo fortæller resten af de brave eventyrer hvad det hele drejer sig om, og undskylder at han har fået dem blandet ind i det. Han tilbyder dem samtidig en belønning hvis de vil hjælpe ham.

Anselmo beslutter sig for at aflevere den lysende cirkel til vampyrens tjener, da han ikke vil se spilleren død. Der bliver besluttet at lave en udveksling et eller andet sejt sted samme nat.

Under udvekslingen forsøger de at slå Anselmo ihjel, hvilket ikke lykkedes, men spilleren bliver dog sat på fri fod. Anselmo fortæller, at hvis de vil fortsætte deres søgen efter bortførte børn, så bør de tage en tur til Spirnak.

Spillerne søger nu efter vampyren og finder ham måske. Her vil de opdage, at de ikke kan bekæmpe ham, og de savner våben.

Hurtigt får de spilleren befriet og er på denne måde involveret i historien.

Hvilke forhindringer skal overvindes for at nå til målet

1. Finde vampyren i byen. Nedgang til krypten på kirkegården
2. Recherche på det våben som kan skade vampyrer. (Elverstål, som gløder som solen)
3. Afsløre hans menneskelige hjælpere, for at lamme hans affærer
4. Overvinde/afsløre dæmontilbederne i Spirnak.

Hvad kunne dette indeholde

1. En spændende tur til Spirnak med det formål at afsløre dæmontilbederne
2. En tur til elvernes skov for at snakke med dem. (Et lidt længere eventyr med subplot)
3. En konfrontation med Lodir kirken som beskytter troldmænd og vampyrer

Steder at sætte scener

1. Den underlige krydderiforretninger med skumle mennesker i baglokalet

11. spilaften. Vampyrens Nat

Vi lægger ud den samme nat, hvor spillerne lige er blevet forstyrret. De ligger alle og sover på deres værelser, da det lige før daggry lyder et skrig nede i krostuen. I mellemtiden venter folk på ydermuren, parate til at bryde et vindue op, og bortføre helst Bela, ellers hvem de kan komme til.

Når spillerne løber ned i krostuen, ser de en mand stå bøjet ind over den slappe tjeners krop. Væsenet har en voldsom pukkelryg, og ansigtet ser underligt ud. Straks det ser spillerne, løber det ud af kroen, og meningen er, at tage så mange forfølgere med sig som muligt.

Når det er sket, udstøder det et voldsomt skrig, som signal til de andre, om at de skal gå i gang. Det ved hvilket værelse de skal søge, for det har fået tjeneren til at røbe hvor de var. De fire andre løber da ind i kroen op på værelserne og forsøger at bortføre mindst én anden person, helst Bela.

Væsenet der løber, vil hurtigt smide sin pukkel og sprinte ned af gader. Han har en høj dex og hvad mere er, han kender byen.

Han starter med at være to felter foran. Dex på 15. Streetwise på 14. Hver succes sender ham et felt foran. Når han er seks felter foran kan de ikke længere se ham.

De har deres dex samt streetwise der defaultter på int -5.

Der er fire bortførere. De har dex 12, str 13 og shortsword 15. Brawling på 14. De forsøger at lave grapple attack, hvorefter der hiver en sæk over ofrets hoved og bagbinder ham. Personen bliver hevet ned af trappen, vidner truet til at holde kæft og ud på gaden, hvor personen bliver hevet op i vogn med kål, som bliver smidt ned over ham.

Når de oprevne folk vender tilbage sidder en af skurkene i rummet hvor bortførelsen har fundet sted. Vinduet er åbent, og han har en hurtig flugtvej.

Han siger til dem, at hvis de vil se deres ven igen, så mød op på Melnar kirkegården ved statuen af Biskop Klaus, sammen med Anselmo. Og sig at Anselmo skal tage Bogen med. De har to timer. Derefter tager de sig af deres gidsel. Hvis han ikke vender tilbage i løbet af 15 minutter, tager de sig af gidslet og hvis nogen følger efter ham, så ryger gidslet.

Den bortførede

Den bortførede har hele tiden denne sæk over hovedet og bliver ført et sted hen. Han/hun bliver smidt ind i et rum, og det virker som en fugtig kælder. Det lugter lidt af dårlig kål men kælderen tom og bar. I rummet sammen med den bortførte befinder sig to børn. Det ene barn er en elverdreng på ni år. Han hvisker til karakteren.

Han spørger: Hvem er du?? Karakteren er kneblet og kan ikke tale

Han fortæller: Mit navn er Orenwë og jeg bor ude i skoven. Jeg så dem tilkalde noget ude i skoven, men de opdagede mig. De har angrebet vores landsby. Jeg ved ikke hvorfor de gør det. Men de har bortført mig. Hvis du kommer ud herfra. Få fat på min far. Han hedder Marenwë og bor ude i skoven. Han kan hjælpe mig. Han vil belønne dig, det er jeg helt sikker på. Hvis jeg slipper bort, skal jeg nok forsøge at hjælpe dig.

Jeg har hørt dem snakke om en ekspedition. De siger at Baronnen har betalt dem mange penge, for at skaffe ham de rette sten.

Formålet med dette er selvfølgelig at sætte en forbindelse til elverne, og dermed også til Spirmak.

Anselmo

Når spillerne får fat på Anselmo, hvilket ikke skulle være så svært, da han endnu en gang opholder sig på akademiet. Selvfølgelig skal det være svært, men det skal lade sig gøre, hvis de spiller godt. Første forhindring er at komme ind i den inderste by. Vagterne vil ikke lukke dem ind, men de kan dog bestikkes. Dernæst skal han findes på akademiet. Det kan nemt gå galt, men på rette tid dukker Anselmo selv op. Men når de får fat på ham, vil han kort fortælle hvem det er der står bag.

Hans teori er:

Anselmo har fundet en gammel bog i Det Grå Kloster som omhandler vampyrer og hvordan man slår dem ihjel. (Bogen er en trolddomsbog og det vil Omanamäe kunne se, hvis hun er med). Denne bog er af stor værdi.

En vampyr som står i ledtog med nogle vampyrtilbedere i den nærliggende by Spirnak har selv jagtet bogen, og har nu fundet ud af at han har den i sin varetægt. (Dette er selvfølgelig Laznaar tilbedere, de samme som var på jagt efter bogen i Det Grå Kloster). Laznaar tilbederne har kidnappet børn i Spirnak, men han ved ikke hvad de gør med dem. Han har fortalt hvad han ved til Vagmesteren i byen, men han sagde at han hverken havde tid eller mænd til at tage sig af den slags. (Vagtmesteren i Spirnak er selv med i kulten)

Nu har han kidnappet spillernavn for at afpresse ham, og han har tænkt sig at give bogen fra sig. (Han har skrevet den af, og vampyrerne har ikke noget at bruge den til, ej heller dæmonisterne)

Dette fortæller Anselmo så hurtigt som muligt mens han henter bogen. Er Omanamäe med kan hun hurtigt gennemskue at han rent faktisk er troldmand, og ser ud til at vide hvad han gør.

Anselmo ved om skoven

Det er ikke en skov man skal færdes i. Det bliver kaldt den fortryllede skov. Selv om den ikke er så stor, så er der mange der går ind i den og aldrig kommer ud. Den er gammel mørk og knudret. Det bliver sagt, at Jarl Ivanoffs far forsøgte at fælde store dele af den for at bygge en større flåde, men at der var så mange uheld og forsvundne arbejdere, at der var lige ved at blive oprør mod Jarlen. Til sidst stoppede han arbejdet.

Rygtet siger også at der bor elvere inde i skoven, men det er meget få mennesker der har besøgt dem, og de som har, fortæller ikke nogen om det.

Mødet på kirkegården

Henne ved statuen har de placeret to armbrøstskytter bag ved nogle store gravsten. Et stykke derfra står en vogn, og foran vognen står tre mænd. Fyren i midten er Herbert Hobrück, den samme som var i værelset. I vognen ses den bortførte, sammen med en anden bagbunden person.

Herbert spørger om Anselmo eller hvem der nu er med, har bogen, og han beder dem om at smide den hen til dem. Når det er gjort og han har sikret at det er den bog, lukker han op for vognen og slipper spilleren ud. Han fjerner hættten, og sender ham over til de andre. Med mindre spillerne prøver på noget, så prøver De Fire Segl heller ikke på noget. De siger, at nu har de ikke mere noget udestående med Anselmo eller hans venner.

Skurkene

Skurkene arbejder for vampyren Hubert von Glarbrück. Hubert von Glarbrück ejer De Fire Segl som disse folk alle er tilknyttet. De er mellem 20-30 år og går klædt i almindeligt, pænt bytøj. De har ikke rustninger på og bærer deres kortsværd så godt skjult som de nu kan.

Overskurken der tager sig af dette er Herbert Hobrück, en lavadelig fløs der synes han er umådeligt sej. Han går klædt i sidste mode og har ingen respekt for hverken liv eller mennesker. Han er højtrangerende indenfor De Fire Segl. Han har ambitioner om selv at blive troldmand eller vampyr. Han er klar over at Hubert er vampyr.

De andre er ganske ubehagelige men ikke nær så seje. De kender ikke til de dybereliggende grunde, og de er også ligeglade. Så længe de får deres skillinger, så er alt fint.

Vampyren havde sendt det underlige monster til kroen, da han hørte at Bela, som er søn af Anselmo, ankom dertil. Det var en spion, som så ikke kunne styre sig helt.

De skal have lov til at forpurre de ondes planer, hvis de spiller meget klogt.

Efter bortførelsen

Efter den actionmættede nat, vil det være naturligt for dem, hvis de skiftede kro, med mindre det lykkedes dem at tage sig af alle de onde skumlunge.

Anselmo bor for småt til at tage dem, og det vil være svært at finde en anden kro.

Næste morgen bliver byen angrebet. Byvagten og de officielle vil forsøge at slå det hen som et angreb fra Ivanoffs folk, men det er ikke sandt. Det var en styrke der kom nordfra over vandet. De angreb tidligt om morgenen og tog en masse mennesker med sig. Der var ikke mange der så dem, men de der gjorde, beskrev dem som små våde mennesker iklædt noget laset grønligt tøj. De snakkede ikke sammen.

Folk i havne kvarteret er selvfølgelig bekymrede. Omkring 20 mennesker er forsvundet, deriblandt nogle soldater.

Angriberne er mennesker der har været for nær meteoren og er blevet overtaget. (Det er noget som kan bruges senere, men det må godt introduceres nu)

De kan opdage enten ved

- De ser en større mængde soldater løbe nordpå mod havnen, og rygter om Ivanoff går
- En person på gaden fortæller dem om Ivanoffs angreb. Måske ridderen fra i går.

Handling efter bortførelsen.

Bortførelsen lukker op for følgende ting:

- Laznaar løj omkring hvorfor de angreb det grå kloster. De er måske farligere end man lige skulle tro, og især nu, hvor Laznaar er på fri fod og bare savner tilbedere. Der er flere Laznaar folk i en nærliggende by, og de har kidnappet børn.
- De Fire Segl er mere involverede end man lige skulle tro.
- Anselmo er troldmand. Hvad betyder det og hvilken slags troldmand er han.
- En ung elver er taget til fange hos De Fire Segl i en kælder. Han skulle gerne findes.

Logisk set skulle bortførelsen gerne føre dem til Spirnak, få dem til at søge efter den bortførte elver, og en del andre småting.

Formålet med det hele

Det er at få det hele til at hænge lidt sammen

Karloff vil lave en "hær" af troldmænd. Han er Biskop for Lodir kirken og har overbevist dem om at magi ikke er ondt. Han opdager at børn er bedst egnede til at blive troldmænd. Derfor sætter han gang i en omfattende ring af bortførere som skal skaffe ham børn.

Derudover har han også kontakt med både dæmontilbedere, andre troldmænd og vampyrer da de alle har med magi at gøre. Det er slet ikke alle troldmænd der synes at det er en god ide, men dem slår han ihjel.

Involveret i sin plan, får han også den ærgerrige Baron Teleb, som dog ingen magiske ambitioner har, men som vil have magt og penge.

Teleb er blevet spillernes fjende fordi de har taget sig af mølleren og Ladov.

Laznaar er blevet deres fjende fordi de ved for meget, og de tror at de har symbolet

Karloff er en potentiel fjende, men har ikke opdaget spillerne endnu

Lodir er en potentiel fjende, men har ikke fået øjnene op for spillerne endnu

Vampyren Hubert Glarbrück er en fjende, da de roder i hans sager og er venner med Anselmo

De Fire Segl er fjenden fordi de har rodet med deres smugler affærer og de arbejder for Hubert

Dommeren er deres allierede, fordi de rydede op i Dorfenburg

Dezra er deres allierede p.g.a. Dominik

Anselmo er deres allierede

Referat af sidste spil

Det gik nogenlunde som planlagt. Omanamæ blev bortført og med Anselmos hjælp fik de hende befriet. Det gik meget hurtigt.

De fik snakket en del med Anselmo som fortalte om sine teorier omkring magi og hvad det er der foregår. Han må gerne komme til at stå som en slags allieret til gruppen.

Gruppen har besluttet sig for at besøge elverbyen og ligge deres vej forbi Spirnak for at se hvad det er der foregår der. Anselmo vil forsyne dem med oplysninger omkring Spirnak og de folk som bedriver ondets gerninger der.

Hvad skal der ske i store træk.

Ud af Ghoried. På vej til Spirnak. Overfaldes af røvere som er ret usle men som er ret mange. De kan have et vildt blik i deres øjne og måske kæmpe for noget andet end bare dem selv. De virker besatte af en anden magt og er ret uhyggelige.

Elverbyen. Inviteres med til en middag eller en slags festlighed, hvor der vil være mulighed for at forelske sig i Marenwes datter eller noget i den stil. En hyggelig og behagelig aften i elvernes selskab, hvor der måske kan være en styrkeprøve eller en intelligensprøve eller en anden konkurrence som Marenwe sætter i stand for at belønne spillerne på en eller anden måde.

Spirnak. En ret lille by med et par hundrede indbyggere. De vil gerne finde ud af hvad der foregår i byen. Give dem mulighed for at bryde ind i en af dæmonisternes hus, blot med det resultat at blive overfaldet af en vagtdæmon, som de skal drive på flugt, eller blive drevet på flugt af. Hvis de forsøger at afsløre den lille kult, vil de opdage at det nærmest er hele byen som nu er involveret og under indflydelse af Laznaar, dette er sket, fordi Laznaar selv er taget herop.

Finde det gamle tårn ude i skoven hvor kultisterne har deres base. Den nemmeste måde til dette er at finde den hemmelige gang fra købmandens hus, ellers må man søge rundt i skoven efter den.

(Jeg vil på en eller anden måde gerne have at de skal søge efter et våben eller noget i den slags for at kunne bekæmpe dæmonerne mere effektivt. Måske lede efter et helligt våben eller noget i den stil)

Ny spilaften

Vi starter om morgenen i kroen. Det har været en lang dag og nat for spillerne og de sover nok til lidt op på eftermiddagen. De vågner ved et større optog der går gennem byen. Der larmes, trommes og råbes. Folk er klædt ud som forskellige dyr, på mere eller mindre interessante måder.

Det er meningen at Adinirak skal slås om eftermiddagen. Kampen finder nu sted på den større arena og der er et større publikum på. Det er køligt i vejret men ikke frost.

Rygtet om angrebet

Der kan høres rygter om at byen blev angrebet i løbet af natten. Det var fra søsiden, og rygten siger at en mindre gruppe usle soldater angreb den fattige del af havnen og der var en del sovende folk som blev slået ihjel. Folk er ophidsede over at det tog vagten lang tid før de kom og hjalp. Nogen mener at det er Ivanoff tro folk der laver ballade, andre mener at det er fattige fra teltbyen, og at man burde udrydde dem, og så videre.

Ingen af dem har dog ret, for det er sindssyge mennesker som er influeret af kaos fra meteorstenen. De er så småt begyndt at mutere, men det er ikke videre tydeligt.

(Der skal arbejdes mere på dette)

På vej til Spirnak

Turen er ikke så lang. Den foregår på en forholdsvis bred vej, hvor der er sat vejsten det meste af vejen. De bærer selvfølgelig alle Jarl Ivanoffs bomærke som er et vildsvin med et kornaks i munden.

Da de lige bevæger sig ned af en bakke mod en granskov har skal de slå et – 6 perception tjek der kører på syn. Klarer en af dem dette, får han et glimt af en skikkelse ind i skoven. Det er en gruppe røvere der har lagt sig i baghold. De er usset, rigtigt usset, klædt og er bevæbnede med køller og dårlige økser. Det er faktisk en slags zombier, de er bare ikke døde endnu. De har en del af deres forstand, men ikke så meget.

Der er 9 af dem i alt. Tre af dem er begyndt at mutere en smule. Kigger man nærmere på dem, kan man se at de ikke har tydelige forfrysninger. De er blodige om munden og alle meget beskidte.

1. Mangler øjenlåg
2. Har pels på håndryggen
3. Har flere tænder i munden end muligt og normalt

Angrebet er ikke farligt hvis bagholdet ikke lykkedes, men lykkedes bagholdet bliver det ret ubehageligt. Det er meget mørkt i skoven, og følgende penalties vil gælde.

Der skal slås et –2 surprise tjek, som kører på IQ. Klarer man dette har man kun –1 på den første runde. Klarer man det ikke, har man så meget minus som man nu misser med den første runde, det halve den næste og så –1 på næste. Har man nightvision er der ikke –1. Combat reflexes og nightvision betyder 0 minus'er.

Hvis det skal gøres meget væmmeligt ved spilpersonerne, så kan det gøres på et eller andet tidspunkt hvor det er mørkt.

Ankomsten til Spirnak

I det de ankommer er man ved at foretage en hængning af en skovhugger. En stor del af byen er samlet på torvet, hvor der er opsat en galge. Lovmanden Josef Moos står på galgen ved siden af den paniske skovhugger og bødlen. Han fortæller med høj klar stemme, at dette er manden som har bortført byens børn. Han fortæller at ham og hans vagter fandt ham i færd med at nedgrave liget af den forsvundne Jakob. Skovhuggeren forsøger at tale, men han er kneblet. Han øjne stirrer panisk rundt i mængden. Der er generel dårlig stemning mod skovhuggeren, og efter at have talt, stiger Lovmanden ned, og kort efter hænger de skovhuggeren. (Med mindre at spillerne skulle være så vilde at redde ham. Gør de det, vil han selvfølgelig være dem meget taknemmelig, hvis det går op for ham, at de har hjulpet ham)

Efter hængningen bryder folkemængden op og går småsnakkende rundt. Det lader ikke til at folk tror på historien. De har deres egen teori om at det er et blodtørstigt monster som kommer om natten og bortfører

børnene og tager dem med ud i skoven hvor det spiser dem. Historien er underbygget af flere byboere som har skygger i byen om natten, og et enkelt barn som overlevede et forsøg på bortførelse. Det siges, at hvis man ser dæmonen så er man dødsdømt, så derfor har alle sat skodder op og lader være med at gå ud om natten.

Når de ankommer til byen vil Kroejeren komme hen til dem og velkomme dem til byen, og spørge dem om de mangler et sted at bo. Han spørger om de er på vej nordpå, eller ud til skovhuggerne eller hvad de laver i byen. Han indlogerer dem gerne på kroen hvor der er tre større fællesrum med i alt 12 senge på loftet.

En del folk samler sig i kroen. Der er en trykket stemning blandt en del af befolkningen. Snakken går om at de ikke er en skovhugger de har set om natten.

I kroen skal der ikke ske det helt vilde. De skal have mulighed for at opdage, at der ikke er noget åbenlyst galt.

Hvad kan der ske af spændende ting, som ikke lige er vold??

- En hælør der forsøger at sælge sine skumle varer
- En tyv der prøver at stjæle fra spilpersonen
- En person der forsøger at sælge et skattekort (ægte/uægte)
- En person der forsøger at sælge nogle urter (ægte/uægte)
- En galning der forsøger at overbevise dem om et eller andet

11 spilaften: Omanamae bortføres

12 spilaften: Til spirnak og besøg hos elvere

13 spilaften: uhyggelige ting i Spirnak som ender med at Laznaar fremanes

14 spilaften: gruppen tager til Ivanoff

15 spilaften: mod vampyren, slutter med at miste våben

16 spilaften: mod thelheim