

## Forår i Ravenloft

Spillerne har overvintret i Jarl Ivanoffs sidste befæstning. Her har de levet en smule indelukket og kedeligt. De har brugt meget af tiden på at træne.

Som de gav udtryk for, så var deres mål at søge videre i Ghoried og finde ud af hvad det er for skumle ting de går og laver. De har følgende muligheder i det store hele.

### Spillernes muligheder

- Gå efter Teleb. Tage til Telebnien og snage rundt
- Rejse rundt i det gamle Ivanoff rige og rydde op i de byer der har djævletilbedere
- Tage til Ghoried og gå efter den direkte kilde for den ondskab der spredes i Ivanoffs rige.
- Tage til Altborg hvor Karloff holder til

En mulighed kunne være at få dem med i det spil der gør at Ivanoff tilbageerobrer sit rige og Karloff lider sit første "mindre" nederlag. Ligesom for at vise at kampen nytter.

### Mulighederne i Ghoried

- Gå efter De Fire Segl
  - De vil opdage at mange prominente borgere er med i De Fire Segl, som er et dække for en væmmelig vampyr/dæmon kult der eksisterer med Karloffs vidende, men ikke med hans accept. Karloff har ikke noget med dæmontilbederne at gøre. Han så helst at de holdt op med al deres vanvid, for det giver "magien" et dårligt navn og det skal være hans hemmelige våben. Men han vil heller ikke lægge sig ud med dem lige nu, hvilket han heller ikke har de store muligheder for.
- Gå efter Karloffs folk og hvad han laver. De har ikke nogen kompromiterende på ham, men han laver tilsyneladende skumle forretninger med Lodir kirken og det lyder ikke betryggende.
- Finde hjælp hos Iliana

### Der skal laves

- En kalender over hvad der er sket
- Et kort som dækker verden nordpå og måske et slags verdenskort
- Et oversigt over hvad Omanamae kan lære af Anselmo

Man skal begynde at tænke i scenarie baner igen. Der skal ske noget spændende lige fra starten. Denne gang skal jeg slet ikke tænke på at det skal være noget som skal involvere dem. Nu skal jeg tænke på at de skal motiveres og tømres bedre sammen som gruppe. Der skal være nogle flere langsigtede motiver med det de gør.

### Hvad har jeg antydnet

- Noget omkring at Dominik og Adinirak har en eller anden skæbne sammen, som har noget med Dominiks mørke engel at gøre, den samme engel som nu har kontaktet Adinirak. Problemet med dette er at det er pokkers uhåndterbart. Det er nogle flyvske ideer som jeg ikke ved hvordan føres ud i livet.

Sidste gang vi spillede var der ikke så meget gang i den. Det var et lidt stille spil. Måske ville det være meget godt hvis der skete et eller andet rigtigt spændende til at starte med, f.eks. en kamp.

### Spilstart

Altså, vi starter med at spillerne forlader Ivanoff. En tidlig forårsdag, tågen ruller let over floden, det er ved at blive lyst. Ivanoff og kirkeridderen står nede ved bredden.

Ivanoff vil tage afsked med dem. Han er ked af at de ikke vil blive og kæmpe hans kamp, men ved at de har deres egne sager. Han håber at de mødes i kamp mod Karloff på et senere tidspunkt.

(Hvad skal det her handle om. Skal de have ram på DFS og hvordan skal det blive andet end bare en kedelig militæroperation. En måde at gøre det på kunne selvfølgelig være at gøre det lidt mere klassisk eventyr agtigt.)

En mulighed kunne også være at de begyndte at få problemer i Ghoried. Der er grund nok til at DFS eller andre skulle komme efter dem.

### **Situationen**

Vi har en gruppe eventyrere der er på vej ind i en stor by for at grave op i en sag hvor børn er blevet bortført. Det er længe siden der har været et kontant spor til bønebortførelser, det kunne være de skulle have det. De vil kaste sig over et lejesoldat købmands firma som de mener står bag smugling af både varer og børn. Firmaet har hovedkontor her i byen.

### **Sådan Her**

Det skal laves som et højspændings scenarie hvor spillerne er op imod en velfungerende mafialignende organisation i en by de ikke kender videre godt uden særligt mange allierede. Der skal køres på investigtion og spænding.

### **De Fire Segl er en magtfuld organisation og den består af følgende elementer**

- En ganske legitim karavane/handels afdeling med vogne, vagter, kusker og portører. Handler især med nordlige baronier
- En forholdsvis legitim lejesoldats afdeling. De Fire Segl har 40-50 soldater i deres sold. De bliver udlejet til baronier, borgmestre og hvem der nu ellers har brug for lidt ekstra manpower. Fungerer både som vagter og soldater.
- En ulovlig smuglerafdeling. De legitime afdelinger er skalkeskjul for en ganske effektiv smugler organisation. De smugler stjålne varer så det er både adelige og laug der mister penge. Men de gør det godt og der er ikke mange der kender til dette.
- Snigmordere. Faktisk er DFS base for snigmorderlauget. De består af en gruppe meget farlige individer som slår ihjel for penge.

Organisationen har sit officielle hovedsæde i Ghoried, hvor det styres af den hovedrige købmand Ludolf Tilbar. Han er en meget dygtig forretningsmand og er agtet i byens fine kredse. Han er med i købmandslaugets ledelse og har også en bankvirksomhed. De mere skumle affærer styres af Hobrück og Ludolf har ingen anelse om hvad der foregår, hvis noget skulle gå galt.

I sidste ende er det hele arrangeret og styret af vampyren Glarbrück. Ingen i organisationens top tør gå imod ham. Han er en typisk Darth Vader skurk.

De Fire Segl er ikke dem der står bag børnesmuglinger, men de har været involveret, men de ved ikke selv hvad børnene bruges til. Faktisk er de fire segl slet ikke gruppens hovedfjende. Udover at smugle og agere lejermordere, som selvfølgelig er ondt men næppe truer rigets sikkerhed, så er de ikke onde.

De har ikke noget videre med dæmoneri eller trolddom at gøre. Vampyren er selv troldmand, men er ikke involveret i Karloffs plan, og når han kender til den vil han gå imod den fordi den er farlig for ham og andre troldmænd.

Men der er en forbindelse fra DFS til børnesmugleriet. Det var Teleb der hyrede DFS til at smugle børn fra Dorfenburg og Thelheim. Derudover har de selv samlet oplysninger om Baron Karloff, hans bror Baron Ivan, Jarl Ivanoff og Baron Teleb, samt andre magtpersoner i riget.

DFS er ikke videre tilfredse med at Karloff har overtaget byen. Jarlen passede dem bedre.

Til gengæld ønsker de ikke at der sker den nuværende Baron Ivan noget, for han er stadig tilpas ineffektiv. De frygter at nogle af Karloffs hårde hunde kommer til byen.

Det er denne organisation der bliver spillernes videre indgang i plottet som kører.

### **Note omkring Glarbrück**

Glarbrück bor slet ikke i dette område mere. Han er flyttet nordpå op til Karloffs by, hovedstad i denne del af riget. Byen Altburg og er pøkkers stor og rig.

### **Involverelse i plottet**

Det forudsættes at spillerne ønsker at blande sig, og de vil gøre dette ved at søge ind i De Fire Segl. De har forskellige muligheder

- Snakke med folk der handler med DFS eller med folk som arbejder for DFS
- Bryde ind på kontorer og stjæle papirer
- Henvende sig til offentlige kontorer for at finde ud af hvem der er med i DFS
- Forsøge at finde vampyren Glarbrück, hvilket er svært da han er i Altburg. Der kan dog findes spor efter ham i den lille by.

De skal ikke snage særligt meget rundt før DFS bliver opmærksomme på hvad der foregår.

### **Dejlige ideer til scener og den slags**

- Små søde børn som er veltrænede dræbere og troldmænd
- Lejemordere som arbejder for DFS
- Vampyrjagt på den forladte ø. Finde ubehagelige ting

### **Plan for videre konstruktion**

Der skal ikke laves et liniært scenarie i almindelig forstand. Der skal laves:

1. Start. Præsenterer spillerne for diverse muligheder for at knække nøden De Fire Segl
  - Hvad er det spillernes vil? Jo de vil finde ud af hvad de fire segl har gang i. Som fælles gruppe har de stadig børnene som en prioritet, men de er begyndt at blive så nysgerrige omkring dem, at de gerne vil finde ud af hvad der foregår. De har hørt deres navne mange gange og de er blevet røvet af dem. De Fire Segl er de eneste som indtil videre har haft overtaget og som spillerne aldrig rigtig har fået bugt med. Det vil sige, at der skal være en hurtig konfrontation. Det bedste vil være hvis de får endnu mere respekt for DFS. Hvis de begynder at se dem som dem der trækker i tråde og man ikke bare lige kan klare. Spillerne kan godt lide at have en helt vildt farlig fjende, især hvis det er en fjende som de kan synes er rigtig sej. Indtil videre har spillerne haft fjender som de har kunnet ordne eller som har været inden for deres rækkevidde. Nu skal de prøve at have at gøre med nogle rigtigt slemme fyre. Det skal starte ud med at spillerne tror at de jager DFS og det skal hurtigt vise sig, at de også selv bliver jagtet.
  - De kan gå via officielle kanaler. Offentlige kontorer og den slags
  - De kan gå via stavedorerne som Dominik har fået en kontakt til
  - De kan gå via indbrud og forbrydelser
2. Efterforskning. Forberedelse af forskellige scener og veje som spillerne kan tage
3. Udgang. Forberede en udgang som fører spillerne videre i historien.

En ide

Lade spillerne komme på sporet af den dæmonkult der holder til i Ghoried og så lade De Fire Segl slå dem ihjel før spillerne får noget ud af dem. Hvordan kommer de på sporet af dem. Simpelt, de får et hint.

Hvis de ikke går efter kulten men efter De Fire Segl, så lad dem via De Fire Segl få nys om kulten, men de slås stadig ihjel af De Fire Segl, som ikke mere har brug for dem.

Spillerne er sat på sporet af købmanden Pietr Kolnikov. Han er en af dæmontilbederne her i Ghoried og personlige venner med Ludolf. Pietr og DFS har gjort nogle forretninger sammen, men Pietr er ved at være for langt ude til DFS smag.

### **Den Skumle Ø**

Det er ved at være fire-fem år siden at Glarbrück forlod øen. Han følte ikke at det var nødvendigt at være i nærheden af Ghoried mere, og øen var begyndt at gå ham på. Han boede i et underjordisk kompleks som var både ensomt og ubehageligt. Han savnede byerne, men havde fornuft nok til at vide, at han stadig kunne være kendt i Ghoried. Så han købte et flot hus i Altburg og flyttede dertil.

Øen er 2\*3 kilometer og der er en naturlig havn med en faldefærdig bro. Der ligger en halvstor ødelagt båd ved havnen, og der står nogle kasser. De er faldet fra hinanden, men de har indeholdt tøj. Fra havnen fører en sti op i noget bakket terræn og indtil det eneste bebyggelse der er på den vindomsuste ø. To huse og et tårn står alene. De ser begge uddøde ud på afstand.

Hvad der er ubehageligt ved stedet nu er at der spøger. Mange af de folk som vampyren lokkede herud er begravet på øen, og nu spøger de så småt.

Når man nærmer sig husene kan man se at det kun er tårnet der ser ud til at være i beboelig stand. De to huse mangler tag, vinduer og døre. Det er ruiner. Tårnet derimod har en god solid dør. Når man nærmer sig kan man se usle trækors stå ved små stendysser. Der er omkring 25 stendysser, nogen ser ældre ud end andre. Stemningen er meget ubehagelig og der lugter stadigt råddent på øen.

En eller anden skal have en fornemmelse af at her er ondt. Tager man i døren vil et par sten rasle ned fra en stendysse. Fortsætter man og forsøger at bryde døren op, vil lig fra de sidste mange år kaste stenene af sig, og angribe de uheldige. Det er vampyrens gamle sikkerhedsanordning som stadig fungerer.

Bekæmper man alle 25 zombier så er det muligt at bryde døren ned. Indenfor er et falskt gulv. Undersøger man det ikke før man træder ud, vil man falde igennem og ned i dybt hul med rustne sværd. 2d6 cutting damage.

Der er en trappe der fører op og der er ingen fælder. Man kommer op på toppen hvor der er en pæn udsigt.

Ned af trappen. Det er dumt at træde på fjerde trin for det får en stor træbjælke i loftet (-4 perception hvis man ikke kigger op) til at falde ned på dem der går på trappen, 1d6 straight crushing, og dernæst ødelægger den trappen så man falder videre ned (dex -4 eller 1d6 straight crushing. Dernede venter fire sultne velpreserverede zombier)

Efter alle disse trængsler tror man nok at det er tid til at bekæmpe en vampyr, men han er fløjet. Der er tre stenforhøjninger, men kun to kister. I de to kister ligger gamle lig. Her er reoler hvor der ikke er bøger, klædeskabe uden tøj og et laboratorium med de kedeligste ting. (Skal der være et eller andet som er et spor til Altburg. Måske et par gamle breve.

Der ligger et par breve

Tillykke modige folk!

I har kæmpet jer gennem mine udøde tjenere, overvundet mine fælder og endeligt nået frem til . . . absolut ingenting. Held og lykke med jeres videre søgen, hvor den så end må bringe jer

Glarbrück

Der er ellers ikke andet videre interessant at komme efter. Udover

En bunke gammelt tøj. Går man igennem alt tøjet og tjekker alle lommer grundigt vil man finde et meget flot Lodir tegn af sølv.

### **Vagtcentralen**

Vagtcenteret ligger i et godt stort firelænget hus hvor DFS ejer alle fire bygninger. I den ene bygning er der barakker hvor soldaterne sover, i en anden er der spise og mødesal, så er der en bygning med kontorer og den sidste er en træningssal. Der lyder næsten altid sværdslag og råb inde fra huset. Gården er også ombygget til træningssal.

Hvis der skal findes interessante papirer så skal de findes i kontoret.

Hvad er der at finde

Det er jo et godt spørgsmål. Vagterne bliver fortrinsvis benyttet til ærlige ting og sager, men en lille gruppe af dem er specialfolk. Det drejer sig om otte personer som er professionelle mordere. De bor i en fløj for sig og er meget mere sofistikerede end de andre vagter

- Papirer på gruppen af dæmontilbedere i Ghoried.
- Papirer er opdelt i to skabe. Et hvor der står Vagter og et andet hvor der står S.M. (Sort Måne) Under Sort Måne er der ikke mange papirer. Skabet skal undersøges grundigt før man finder rapporten over Laznaar folkene.

Indbrud i vagtcentralen

To vagter går rundt i gården. Tre store hunde er i gården. Tre vagter går rundt i huset. Omkring 20 vagter ligger og sover i sovesalen, og der er også en del lejemordere til stede.

### **Pietr Kolnikovs hus**

Pietr er en rig mand, og der er altid to vagter på tjeneste. Den ene går runder med sin hund og den anden sidder i det lille hus, hvor der er en klokke som kan bimle fandends højt og tiltrække sig masser af opmærksomhed.

Muren er ikke bare tre meter høj, der er en mængde små sylspidse metalnåle som stikker op og det er svært at klatre over den uden at komme til skade.

Hvad kan der ske af spændende ting og sager??

### **Resume af sidste spilaften**

De tager ud til øen, og da de kommer tilbage bliver de snuppet af vagter som tager deres våben. Efter noget roden rundt får de kontakt til stevedorerne som via Dominik giver dem nye våben og viser sig som værende ok. Så tjekker de noget rundt og søger efter svar.

- de har hørt at Lothar har været og spurgt efter dem

Ideer

Lade dem komme et godt stykke videre

Brev fra Iliana til Dominik hvor hun kan fortælle dem noget mere

Møde med Lothar, hvor han sætter dem mere ind i sagen omkring DFS

Hvordan får jeg gjort klart at det ikke er de DFS som kidnapper børn til dem selv?

- De kan blive dem fortalt, men hvorfor skulle de tro på det. Lothar kunne fortælle dem det, fordi han har noget med det at gøre pga Teleb.

DFS

Er stadig på vagt over for spilpersonerne

Spilstart

Hvor fanden er vi. Hvad var det sidste der skete?? Så vidt jeg ved så er vi i Ghoriad og der sker ikke det helt vilde. Men så må jeg jo lægge en plan for hvad der kan ske.

Lothar

Hvad har Lothar at sige. Nogen er efter ham. Han har brudt med Teleb, og derfor har Teleb sat en kontrakt på hans hoved. Han stoler ikke på nogen for tiden, og der har været to forsøg på hans liv. De eneste allierede er en gruppe gode magikere som han har givet oplysninger om Teleb, men han ved ikke hvordan han skal få fat på dem.

Han har arbejdet som problemløser for Teleb, men begyndte at mistænke Teleb for at have gang i kidnapning af børn og andre småubehagelige ting. Væmmelig som han er, så har Lothar dog en hvis ære da han er ridder og det synes han simpelthen er for lavt. Han ved som han vil fortælle

- Teleb har samarbejdet med DFS om at smugle børn til Telebien. Det er hemmeligt hvad børnene skulle bruges til.

- Lothar har fungeret som udlåner for Teleb og har lånt folk penge. Han har også fungeret som opkræver og det var via det at han opdagede at der blev smuglet børn

- Sammen med Hans Vildmark besluttede han sig for at undersøge sagen nærmere, men da han gjorde det opdagede Teleb at han snagede. Han fandt ud af at børnene skulle omskoles i Telebien og så skulle de sendes videre. Han ved ikke hvortil.

- DFS er ikke børnesmuglere men en gruppe forbrydere. Han kan fortælle hvor deres hemmelige hovedkvarter ligger. Det er der at lejermorderne holder til og det er også der Hobrück bør.

- Karloff og Teleb arbejder ikke sammen med DFS. Teleb har købt et par lejesoldater der i ny og næ men nu er de blevet uvenner over nogen penge, og har ikke noget med hinanden at gøre mere

Grunden til at han fortæller dette til spilpersonerne er, at han ikke selv kan gøre mere ved børnemisbruget men gerne så at andre gjorde det. Han har tænkt sig at forlade byen.

Det hemmelige hovedkvarter

Hovedkvarteret ligger i nærheden af DFS officielle bygning, omkring to gader derfra. Huset er et pænt velholdt hus i to etager og en kælder. Der er en have og et mur omkring. På muren er der en snor som går rundt og får en klokke til at ringe. Oftest befinder der sig nogle folk i huset døgnet rundt. Hvis spillerne bryder ind og er meget forsigtige kan de undgå kamp, men hvis de bliver opdaget, så må de hellere håbe at de ikke bliver genkendt.

Andre scener

Overfald på kirken

På et eller andet tidspunkt, måske når nogen af spillerne er i nærheden, bliver Dezrakirken overfaldet af maskerede banditter, som rent faktisk er Lodir folk. Ikke munke eller præste men ansatte vagter. De har fået til opgave at slå den gamle munk ihjel og få det til at se ud som et uheld.

Fem soldater. Ringbrynjer. Sværd 16 HP13

De forventer ikke den store modstand. De har alle grå simple rober på med kutter over. Indenunder har flere af dem Lodirsymboler og en enkelt har en Lodir uniform.

Dezrakirken

Den gamle munk der taler i vildelse

Petur: Flink Dezra munk, men en smule ensporet. Interesserer sig mest for bøger

Belnir: På overfladen flink munk, men spion for Lodir.

Kulten i på kirkegården

På en eller anden måde kan de måske få opsnapet hvornår kulten afholder deres ritual. F.eks. hvis de skygger ham købmanden. Kultisterne udfører deres ritualer i krypterne på den store Melnar kirkegård. Det er en skummel sag, og de vælger nye krypter hver gang. Dett er er DFS også klar over.

De dumme dæmonister