

Ravenloft 6

Mod Thelheim

Spillerne har besluttet sig for at der ikke er mere at komme efter i Ghoried. De har ikke noget ønske om at lægge sig yderligere ud med De Fire Segl, da de mener at det måske er et blindspor, hvad de jo rent faktisk har ganske ret i.

Det vil sige at vi begynder på at noget mere afgrænset og målrettet afsnit. De går simpelthen efter Thelheim. Og det er jo fint. For ham kan de overvinde, og deres mål er at finde ud af hvad børnene skal bruges til.

De har en ret lang rejse før de når til Thelheim, og de har besluttet sig for at tage den lange vej på de store veje for at undgå at fare vild. Det betyder at de skal rejse en 14 dages tid eller sådan noget.

Jeg kan beslutte om der skal ske noget på rejsen, eller den skal foregå stille og roligt. Egentligt synes jeg jo det kunne være sjovt hvis der skulle ske et eller andet, men det kan være at de selv synes at de har så travlt at der ikke er tid til pjat. Men hvad kunne man også forestille sig der skulle ske.

Der skal være et eller andet der gør spillet spændende og vildt.

- Mere mystisk og underligt
- Mere voldeligt og vildt
- Give dem svar på hvad børnene skal bruges til

Kom nu for fanden da! God gammeldags fantasy uden så meget pjat

- En flod der skal krydses, hvor båden er ødelagt og nogen er ved at reparere den
- En del af vejen er flydt væk, og nu skal man igennem en stor og ubehagelig sump. En mindre by hvor man kan leje en guide og hvor der kan være et lille side eventyr
- En gruppe lejesoldater fra De Fire Segl overfalder dem hurtigt efter at de er redet ud af byen
- De kommer til en mindre landsby hvor en vampyr hærger. De undrer sig over hvad der foregår, fordi der ingen børn er i byen og der virker underligt.

- Børnene er deres fjende, men det er jo børn, så de kan jo ikke bare slå dem ihjel
- Teleb er en skurk som de gerne må overvinde, dog med besvær og møje

Okay, Spilstart

17. Spilaften

Gruppen har pakket og forlader Ghoried via båd, og tager nordpå mod Thelheim via skoven og Lothnir. De har alle købt heste, Dominik har skiftet look og det vejrer af forår og ny stemning.

Overfald

Vi lægger hårdt ud dette spil. Efter at de er blevet fragtet over floden i de mørke morgentimer og begynder at ride nordpå af den store handelsvej, hører de et udråb fra en nærliggende skov, og ser en gruppe ryttere ride ud mod dem i galop. De har trukne sværd og enkelte af dem har spyd. Det er lejesvende fra De Fire Segl. Faktisk bærer de alle den officielle rustning fra De Fire Segl.

Enten skal der være så mange at de bliver overmandet eller overgiver sig, eller de skal være så få at spillerne har en chance for at banke dem eller ride fra dem. Måske det med at ride fra dem ville være en god ide. På den måde kunne jeg måske tvinge spillerne på afveje, så de ikke rigtigt ved hvad der foregår.

11 ryttere

Alle er udmærkede ryttere og udmærkede krigere, dvs 11-13 i styrke og 15-17 i sword skill. Spillernes bedste chance er at ride fra dem i tågen.

1. Gruppen har redet i en halv times tid. Det er begyndt at lysne, det er fugtigt i luften, driver stadig afsted, men spillerne rider op i landet og tågen ligger lavt. De passerer en vej der går ned i landet, hvor et skilt viser af mod Tågedalen, som lever op til sit navn. (Omanamae kan huske at der er en flod med en flodpram i dalen og nogle småbyer, men hun har ikke selv rejst af denne vej, da hun har hørt uhyggelige historier om Tågedalen.)

2. I den forsvindende tåge foran dem dukker først en enkelt rytter op, men han flankeres af flere. I alt 11 ryttere. Er I Dommer Gerhards mænd fra Dorfenburg. Hvis ikke der bliver råbt klart og tydeligt NEJ meget hurtigt, så rider de frem i galop. Der er nok en 100 meter.

3. Hvis de vil flygte, skal de væk fra hovedvejen, og der er ligesom lagt op til at Tågedalen er et skide godt valg.

Tågedalen

Tågedalen er et lidt mere skummelt sted end navnet siger, for her er altid tåge. Sigbarheden varierer mellem 10 og 100 meter når det er bedst. Lyde fragtes dårligt gennem den fugtige luft.

Der er dog en del mennesker der bor her i Tågedalen, selv om de er ret underlige, det er nemlig sjældent at der kommer fremmede.

Hvis de forsøger at finde ud af Tågedalen igen, så lykkedes det ikke videre godt.

- En underlig lille by med den (u)hyggelige kro. En by hvor de siger der lurer et monster som kommer og henter de små børn. Det er derfor der kun er gamle tilbage i byen. Og ganske rigtigt, så kommer der et uvæsen efter Sarah denne nat, som heltene må bekæmpe, hvis ikke de vil miste Sarah. Dette kan undgås hvis spillerne vil købe en hellig amulet af en gammel kone. Den er ret dyr, men så vil monstret ikke komme ind i kroen.

- Den vanskabte færgemand der ikke vil have penge for at fragte spillerne over, men vil have et spil kort med dem i stedet, mens de sejler over. Han

Okay, vi har dem altså i Tågedalen som er et uhyggeligt og ravenloft agtigt sted. Der skal ligesom ske et eller andet som har med kampagnen at gøre, så det ikke bare bliver at trække tiden ud før de når til Thelheim.

- Mulighed for at skaffe sig allierede

- Mulighed for at skaffe gammelt magisk våben mod dæmonerne eller vampyren som de har lagt sig ud med

- Mulighed for at redde en "prinsesse" fra en ond byherre

Hvad vil de gerne??

Bjarke og Esben vil gerne slås og være helte agtige. Den kan Thomas også godt være med på. Hvordan kan det have med alt det andet at gøre, uden at det bliver corny.

- High eller Low fantasy

Altså Tågedalen. Mit problem er at jeg ikke ved hvor interesserede de er i at blive forsinkede på vej til Teleb. Jeg kunne være fristet til at overeagere og lade Lothnir være blevet væk eller noget i den stil, men det virker ikke videre godt. Måske kunne jeg lade Lothnir være belejret at de små trolde som er kommet fra nord. Min

ide var i bund og grund at det var noget væmmeligt som var kommet fra rummet, altså fra Gud, som skulle bringe den nye Orden med sig, altså ødelægge det bestående samfund som ikke er gudsfrygtige nok, kun de gudsfrygtige skal overleve og den slags.

Men hvordan pokker gør man dette til en etableret del af historien. Måske:

- Det med børnene er bare en del af det større plot omkring verdens ødelæggelse. Først skal de ordne sagen om børnene, og derefter kan de begynde på at redde verden for anden gang hvis man kunne sige dette. Fordelen ved at stoppe Karloff er, at ingen ved at de har reddet verden. Det vil sige, at alle mine små hentydninger til Den Store Kamp og den slags er godbidder til næste omgang af kampagnen, hvor det kommer til at handle om meteoren og hvad den fører med sig af omvæltninger.

Det vil så igen sige at jeg ikke skal være bange for at drøne mit plot af med Teleb og Karloff, for der er nok andet at tage fat på. Måske skulle jeg i stedet tænke fremad, og åbne op for motivationen for at interesse sig for den videre historie når de har afsløret Karloffs plot. Måske skal det kombineres med historien om Den Nye Race eller noget i den stil.

Måske skal jeg simpelthen sige at det er mutanter eller noget andet der er kommet oppefra.

Måske skal jeg lade dem møde dem?

Altså, kan jeg begynde at forberede hvad der skal ske i Telebnien.

Teleb

Det er meget op til spillerne hvordan de vil gribe denne omgang an. De har ikke videre meget at gå efter.

1. Infiltrere stedet som gæster
2. Gøre det action agtigt.

Nej, det skal være op til dem. Jeg synes bare at jeg skal lave noget baggrundsmateriale til Telebnien, og der kan jeg stjæle nogle af tingene fra D&D tingene.

Telebstad og resten af Telebnien

Hvad skal byen indeholde

Byen er ikke så stor. Den er centreret omkring Telebs slot, som der bliver bygget på i stor stil. Resten af byen er fattig og ussel, bortset fra Slotsbyen som ligger inden for en mur.

- En stor og en mindre kaserne med soldater
- Et par kirker

Hvad skal landet indeholde

Telebnien er landbrugsland med noget minedrift. Der er en god del fattige småbyer, som betaler næsten alt hvad der gror i skatter til Baron Teleb.

Plan

Hvad kan de stille op?? Hvad nu hvis de først kommer forbi en fattig adelsmand som ikke bryder sig om Teleb. Han kan måske hjælpe dem. Han kan fortælle at Teleb er vild med at opføre sig som om hans by er en storby og han elsker når der kommer adelige eller fine gæster som er en smule eksotiske. Han kan lide at føre sig frem. Han hader når nogen fortæller ham at hans by er et lille pishul.

Okay, det kunne måske være nede i Tågedalen. Hvis vi gør det lidt mere eventyrligt så . . .

Heltene farer vild i Tågedalen og kommer til en mystisk flod hvor vandet er utroligt klart og utroligt koldt. Her kommer en færgemand og vil sejle dem over. Der sker et eller andet mystisk. Måske noget lidt farligt?

Så kommer de over på den anden side, og da de er ved at være godt trætte af at være faret vild ser de lys i mørket. Det er en pæn stor gård hvor der ser hyggeligt ud. Sådan rigtigt klassisk hyggeligt. De bliver budt indenfor af gårdejeren, og han fortæller at han engang var en vigtig adelig i landet, hans slægt går længere tilbage end Teleb, men han blev upopulær og blev sendt til Tågedalen, hvor de nu bor.

Han fortæller at Teleb er en værre skurk, og at han bruger magiske midler til at tilrane sig så meget magt som han gør. Han fortæller at den unge Teleb slet ikke er den unge, men den samme gamle onde Baron Teleb.

Han giver dem nogle oplysninger som de kan bruge i kampen mod Teleb.

Godt, tilbage til planen

SPILPLAN FOR FANDEN DA!

Afgang fra Ghoried

Tidligt om morgenen lejer heltene en båd, og forlader Ghoried med deres nyindkøbte heste, og regner med at problemerne med De Fire Segl er forbi.

Adinirak: Seddel med beskrivelse af narren fra tidligere.

På den anden side af floden er en lille havn. Der ligger flere både, men der er kun aktivitet på en enkelt større båd. Det er båden som lige har sejlet soldater fra De Fire Segl over floden. De har selvfølgelig holdt lidt øje med spilpersonerne, men har ikke gjort noget, da der faktisk er love i byen. De har regnet ud at de nok vil forlade byen, og derfor har de posteret soldater ved alle veje væk.

Byen de kommer til er en hyggelig fiskerby. Hvis de vil, kan de nå at snakke med sømændene på båden, men da de også er DFS folk vil de ikke sige noget kompromiterende.

Tolderen

En Toldbodsmænd kommer løbende ud fra toldboden som de rider fra havnen: ”Halløj der, stands, stop. Undskyld men er der nogen af herskaberne der er Hr. Bela Raskolnikov” Hvis de svarer ja, så får Bela et brev overrakt. Han får at vide, at en ældre mand overrakte ham brevet, og bad ham give besked om ikke at åbne brevet før i morgen. Der står intet i brevet. Det er en aflednings manøvre for at gøre klart for rytterne at det er den rette der ankommer. Og en advarsel. Tolderen har intet med det at gøre, og han kan kun sige at det var en velklædt ældre herre der kom i de tidlige morgentimer før det blev lyst, så han har ikke set ham tydeligt.

På vej ind i Tågedalen

Efter at have redet i en times tid, vejen er ganske god, solen skinner klart og tydeligt, der er forår i luften. Så kommer de ind i et område hvor der atter er tåget. I en skovtykning observerer en af spillerne at der sidder en del jægere inde i skoven. De gør dog ikke noget, men det virker skummelt. De passerer en vej hvor et stort skilt viser at det er vejen til Tågedalen. Den fører ned i en dal hvor der er endnu mere tåget end der hvor de rider nu.

Kort tid efter dukker en rytter op i tågen. De ser ham på 150 meters afstand. Efter ham dukker ti andre ryttere op, og de sætter i galop og trækker blank. Spillerne har ikke store chancer mod 11 trænedesoldater til hest. Deres bedste chance er at slippe bort, og forhåbentligvis rider de ikke i den fælde som der er lagt for dem. Gør de det, vil net blive kastet ned over dem og de vil blive fanget.

Deres bedste chance er at stikke af i Tågedalen, og det regner jeg med at de gør. De har forhåbentligvis en fornemmelse af at blive forfulgt. Hvis de ikke gør det . . . Nødplan A

Nødplan A

De bliver taget til fange og ført til et forladt vagttårn i nærheden. Hvis Omanamae ikke har afsløret at hun er troldkvinde, giver det dem en god mulighed for at stikke af.

Ellers bliver de afhørt hver for sig. De Fire Segl vil vide hvorfor de har snaget i deres affærer, slået Borgmester Ladov ihjel, været ude på Vampyrens Ø og hvad fanden de ellers har gang i. Hvis de er ærlige og får forklaret at de er efter Teleb og Karloff, kan det være at DFS slet ikke vil slå dem ihjel. Det er på ordre fra vampyren, der ser en mulighed i dem.

Tågedalen

Tågedalen er et mystisk sted.

Overfald i tågedalen

Mens de ridder afsted, opdager de nogle mørke skygger der gemmer sig i tågen og som kommer nærmere og nærmere. De er hurtige og ubehagelige. Det sker i nærheden af baronens hjem.

Den gamle Baron

På et tidspunkt når de er ved at blive godt trætte af den mystiske tågedal, når de til en større gård. Der er hyggeligt lys indefra gården. En brolagt alle fører op til gården som er flankeret af statuer af to drager.

Deroppe bor Baron Laronthar af Dragen. Han havde et mindre baroni, men den gamle Teleb narrede ham fra det.

Han kan fortælle:

- Baron Teleb er en ond troldmand.
- Han er slet ikke ung. Han har besat sin egen søn, som slet ikke er ond som han selv
- En gruppe gode troldmænd tjente under Baron Laronthar, men Teleb udryddede de fleste. Han har hørt at enkelte har skjult sig ude i sumpene (Den Evige Sump), hvor de er blevet for at undgå Telebs vrede
- Teleb drikker blod for at holde sig ung. Han slog sig sammen med en vampyr, som han lærte mørke kunster af.
- Laronthar er forbandet og kan ikke forlade denne gård. Teleb narrede ham i fordums tid til at begå en udåd, og nu straffes han
- Han kan ikke slås ihjel med sværd og stål. Han har indgået en pagt med mørke magter om beskyttelse.