

# Le Pacte des Ghoules

Mord. Intriger. Overtro. Okkultisme. Rygter blandt de skræmte bønder, tvinger guvernøren i Pont-a-Museum til at påbegynde en efterforskning af begivenhederne nær Mortigny i det sydlige Richemulot. De udsendte er...

**Groslier Emmanuel de St. Martin**  
Zoolog og okkultist. Hans bog "D'horreur des Loups Garou" har bragt ham hæder som en af sin tids fermeste jægere af varulve. Udsendt for at afslutte sagen i al hast.

**Chevalier Elise Duran d'Mintz**  
Erfaringer fra opklaring af mord i sin hjemstavn. Elise er født og opvokset i kolonierne, og er en dygtig skytte. Hun rider og fægter på lige fod med de mandlige officerer.

**Abel Collier d'Latouche**  
Abel har et lidenskabeligt forhold til lægevidenskaben, og er i kolonierne for at skrive et kapitel om koloniernes sygdomme til en encyklopædi. Erfaring med ligsyn har inddraget ham i sagen.

**André Baptiste d'Vautier**  
En ung adelsmand fra kolonierne. Han drømmer om at blive musketer, og er lovet guvernørens anbefaling, hvis sagen bliver løst tilfredsstillende. André er både modig, lokalkendt og drevet af ungdommeligt vovemod.

Des legendes pretendent que du Seigneur Vampire vole avec les chauvesouris et court en compagnie des loups pour terroriser la region.

Danciens recits parlent d'oubliettes et de catacombes profondement enfouies sous le chateau.

Dautres histoires rapportent les grande salles, les tresors et la gloire de chateau des siecles passes. Ce qui est indubitable, c'est que vampire a installe des pieges mortels pour proteger son domaine.

**Et scenarie til Orkon 2003 af Thomas Jakobsen**



# Le Pacte des Ghoules

Orkon i Odder 2003

Skrevet af Thomas Jakobsen

Tak til spiltesterne: Louise Kusk, Niels Strunge, Jesper Kristensen og Michael Høyer.

Scenariet har sin egen hjemmeside, hvor alle interesserede kan finde en masse informationer om scenariet. På hjemmesiden er der også ting, som strengt taget ikke skal være med for at spille scenariet, og som altså heller ikke er med i den trykte version.

Adressen for hjemmesiden er: <http://www.trc.dk/thomas/lepactdesghoules/index.htm>

Skulle du have nogle spørgsmål eller kommentarer, er du velkommen til at lade høre fra dig. Her er alle de relevante kontaktoplysninger:

Thomas Jakobsen - Vesterkøb 30 1th - 2640 Hedehusene

Telefon 46592710 - Mobil 28564624 - e-mail [thomas@trc.dk](mailto:thomas@trc.dk)

## Velkomst...

Velkommen til et vampyrscenarie der er inspireret af den franske film *Le Pacte des Loupes* (2001). Filmen har inspireret til scenariets titel og stemning - samt billederne til tre af spillerspersonerne. Har du mulighed for at se filmen inden du spiller scenariet, så gør det. Den kan lejes i de fleste video-bikse, og har af oversætterne fået navnet Pagten.

### Det åbne scenarie

Jeg holder af de spil, hvor spillerne skubber scenariet i denne eller hint retning som ikke lige passer med den række af begivenheder scenariet ellers skitserer. *Le Pacte des Ghoules* sætter derfor scenen for en handling, hvor spillerne har frie hænder til at ændre forløbet undervejs. Samtidig skal du som spilleleder, have frie hænder til at fortolke scenariet, så det giver dig og spillerne en god oplevelse. Alligevel får du en række begivenheder, der kan fungere som en rød tråd.

Scenariet er skrevet sådan, som jeg tror historien vil udfolde sig. Heltene ankommer til byen, møder nogle folk. Så dræber vægterne en mand de tror er morderen, men egentlig er lige så meget et offer som alle de andre dræbte. Det undersøger heltene så, indtil de finder frem til en kult, hvor to vampyrer er lederne. Undervejs er der endnu et mord eller to, mulighed en middag hos den lokale baron og en konfrontation med den ene af vampyrerne. Det hele ender med et klimaks, hvor den onde vampyrleder kæmper mod heltene - men der er ingen fastlåst slutning, og der er i scenariet skitseret flere mulige finaler på fortællingen.

For at det åbne scenarie kan fungere, skal der være informationer nok til at afstemme biperpersonernes handlinger med spillernes påfund undervejs. Derfor står der af og til lidt mere om livet i byen og biperpersonernes motiver end du måske får brug for, hvis spillerne følger scenariets forløb uden svinkeærinder. De informationer er tænkt som en støtte. Af samme årsag er der en liste med navne som du kan bruge løs af, grundige beskrivelser af vampyrerne og talrige andre informationer. Redigeringen skulle gerne samle informationerne i meningsfulde klumper. Der er også en oversigt over de vigtigste lokaliteter, med en mere grundig præsentation af de folk der er der, end du finder ved gennemlæsningen af det mulige handlingsforløb - siderne med de forskellige lokaliteter kan du eventuelt bruge som handout.

### Ravenloft med 7th Sea regler

Verdenen som scenariet foregår i er en blanding af den officielle 7th Sea verden og den efterhånden halvgamle AD&D setting Ravenloft. Det betyder ikke rigtig noget for scenariet, andet end at det for eftertiden vil ligne et Ravenloft scenarie med 7th Sea regler.

Der er en lille folder med scenariet, der fortæller lidt om verdenen og en anden folder der fortæller lidt om Richemuloft. Begge foldere er lavet til spillerne i en kampagne, som jeg aldrig kom i gang med. Angående reglerne så har jeg kopieret en kort gennemgang af 7th Sea reglerne, som ved flere tidligere lignende lejligheder har fungeret tilfredsstillende.

Får du en allergisk reaktion på reglerne, er du velkommen til at spille scenariet systemløst.

På Orkon er der en lille pakke til spillerne på scenariet, som de kan få udleveret i information. I pakken er der en oversigt over spillere, en folder med en velkomst og lidt baggrundsviden og så en kopi af Løjtnant Thierry's rapport. Hvis spillerne bare skimmer de papirer inden spilstart, så kan rollespillet komme i gang lidt hurtigere. Jeg stiller gerne op til en fælles gennemgang af reglerne for spillerne inden spilstart, men det kan vi snakke om på Orkon.

Skulle du efter den første gennemlæsning have nogle spørgsmål eller kommentarer, er du selvfølgelig velkommen til at kontakte mig.

God fornøjelse med spillet.

*Thomas Jakobsen*

## Oversigt over et oplagt forløb

Det er ikke meningen med scenariet at spillerne skal trækkes rundt gennem en række scener, der hænger som perler på en snor. På den anden side har fortællingen en rytme, som de fleste spilgrupper vil følge. Scenariet er skrevet med udførlige noter til de forskellige trin i historien, fortællingen tilhører spillerne og dig, så gør som I nu syntes fungerer bedst.

### **Plottet kort fortalt**

To vampyrer har slået sig ned i Mortigny. De har stiftet en kult, hvor borgere der er trætte af den lokale baron drømmer om magt - en magt som vampyrene lover dem mod betaling i blod (både deres eget og fra deres medborgere). Heltene er sendt til byen for at undersøge en ung løjtnants fund af en masse lig, som kultens ofringer har efterladt.

### **Ankomsten til Mortigny (Anslag)**

Heltene ankommer til Mortigny, og får værelser på Hoppen & Hingsten. Der er lidt ro og tid til at finde sig til rette med rollerne. En af spilpersonerne "forfører" vampyren Luciana. Der er mulighed for en duel med en ung adelsmand, mens en anden adelsmand vil tvinge en ung pige op på sit værelse. Heltene vil som de eneste vove at gribe ind.

### **Mødet med Mortigny (Handlingen begynder)**

Heltene mødes med løjtnanten, der sætter dem ind i sagen. Han viser rundt i byen. Heltene hilser måske på pateren, byretsdommeren og toldmesteren - heltene ser også det sted hvor ligene blev fundet ved floden. Scenen slutter med at vægterne dræber en af kultisterne.

### **Jagten sætter ind (Plot Turn I)**

Heltene hører om to forsvundne ligkister. Sporet leder til vistanierne, der kender til vampyrer.

### **Vampyren slår til (Pinch I)**

Vampyren Marko angriber egenhændigt Løjtnanten og hans soldater. Der er skyderi, blod og død. Det ender med at der udbryder ild (en lampe vælter) - hvorefter Marko flygter (han er bange for ild). Løjtnanten dør (han mister hovedet).

### **En aften i baronens selskab (Midpoint)**

Der er fest hos baronen. Adelen er upåvirket af de mange mord. Baroneren viser sin magt ved at fratage adelsmanden fra anslaget (ham der er glad for unge piger) sine titler, og idømmer ham til tvangsarbejde samme med de bønder, der er i gang med at indsamle høsten. Til festen er vampyrene også med. Luciana kan forføre endnu en spilperson, mens Marko optræder i festens baggrund. Spilpersonerne hører om de omfattende kloaker under byen.

### **Kulten i kloakerne (Plot Turn II)**

Spillerne finder templet i kloakken. De befrier fangerne, hvoraf en af dem viser sig at være den byretsdommer de hilste på ved deres ankomst til byen.

### **En vampyr i naboværelset (Pinch II)**

Heltene opdager, at der bor en vampyr på Hoppen & Hingsten. Det varer sikkert ikke længe inde de finder frem til vampyren Luciana og dræber hende.

### **Sammensværgelsens sande ansigt (Anslag til klimaks)**

En gruppe vægtere kommer og anholder de fanger som heltene har befriet. De handler efter ordre fra byretsdommeren, der selv er medlem af kulten.

### **Med ild og sværd (Klimaks)**

I templet er kulten samlet under ledelse af vampyren Marko. Heltene brager ind og dræber den onde vampyr. Måske er der en lille jagt gennem kloakken, frem til det hus hvor Marko er flyttet ind. Den sidste vampyr bliver dræbt.

## Ankomsten til Mortigny

Heltene er ankommet til Mortigny, hvor de indlogerer sig på Hoppen & Hingsten. Der er lidt ro og tid til at finde sig til rette med rollerne, inden scenariet for alvor kommer i gang. Der er masser af spor og nyttige oplysninger for heltene at finde i denne scene. Det er nok ikke muligt at nå det hele i et hug, men kroen og dens gæster vil der jo også senere i scenariet.

Det har været en lang ridetur fra guvernørens slot. Sidst heltene overnattede på en ordentlig kro var i St. Ronges for en lille uge siden - ellers har de måtte nøjes med små landsby kroer undervejs. Det er derfor et glædeligt syn der møder dem ved ankomsten til Mortigny – lige inden den store bro over Musarde floden ligger en stor og efter forholdene luksuriøs rejsekro ved navn Hoppen & Hingsten. Datoen er for en god ordens skyld Teridi 11, Corintine (årets ottende måned), og høsten er ved at blive bragt i hus.

Heltene bliver modtaget af portneren Fransaq, og hans søn staldknægten Jeansaq. Hestene bliver ført til stalden, mens heltene træder indenfor i den varme og tilrøgede krostue. Her venter den nedringede kropige Jeanette. Hun sørger hurtigt for et bord i en diskret alkove. Mens Jeanette henter huset vin, kommer kroens ejer Emil Vaiton og præsenterer sig. Stuepigen Minette gør straks fire værelser klar, og der er mulighed for at få et bad inden maden (affens ret er dådyr stegt på spyd med syltede skovbær, svaleæg og råstegte kartofler).

De andre gæster på kroen er velhavende købmænd, der gerne vil betale for bedre forhold, end hvad det er muligt at finde på de mange knejper og gæstgiverier i selve byen. I krostuen er der et leben af folk der spiser, drikker og spiller terninger.

### Ideer til oplevelser på rejsekroen

Har spillerne brug for lidt modspil for at komme i gang, er der her et par ideer.

**Duel.** Det er oplagt at det kommer til en duel med en af adelsmændene, der lader sig presse af sine "venner" til at blive mere nærtagende end godt er overfor en eller flere af spilpersonerne. Den kvindelige spilperson (Elise Duran) er et oplagt offer for deres chikane.

**Ung pige i nød.** Købmandsdattere Claudette lader sig nødtvunget byde op til dans af flere af de unge adelsmænd – hun er med på spøgen, så længe det hele er uskyldigt, men snart tiltvinger en adelsmand sig et kys. Herefter forsætter tilnærmelser med at blive grovere, indtil enten en af spilpersonerne griber ind, eller pigen bliver slæbt op på et værelse, og bliver voldtaget. Hendes fader (Pierre Lignot) vil prøve at gribe ind, men bliver slået i gulvet af adelsmændene.

**Sømandsskrøner.** Den gamle bådskaptajn Algernon har erfaringer om hvordan vandet i floden løber – på den måde kan de nemt finde ud af hvor de mange lig, som løjtnanten fandt i floden, stammer fra.

**Tre vistanier.** De kommer forbi samme aften for at optræde i krostuen. Den midaldrende mand Zergey spiller fiol, mens den unge pige Julia danser og spiller tamborin. Drengen Tripo er med for at samle penge ind. Vistanierne giver masser af anledning til ballade. Snart sagt hvem som helst kan anklage drengen Tripo for lommetyveri .og måske Julies dans kan være lidt for medrivende for en havfuld rottefænger?

**Vampyren Luciana Devilliers de Rien.** Hun er smuk, ensom og villig – og det skulle ikke undre, om en af de mandlige spilpersoner vil prøve at forføre hende. Hun leger gerne med, og snupper nok en tår blod eller to.

*Brug så lang tid som det nu passer med varme spillerne op. Der er ingen grund til at nå alting den første aften, da kroen og gæsterne jo også kan danne rammen om rollespil senere.*

## Mødet med løjtnant Thierrey

### Heltene tager over broen til Mortigny

Broen er gammel og dens fundament siges at stamme helt tilbage fra den Numanske imperiums tid. Det koster penge at få en hest over broen, på samme måde som alle handelsvare skal fortoldes – det koster ikke noget at gå over broen.

På Mortigny siden af broen er der en port, som alle skal igennem. Der er kø når heltene når frem, eftersom en kære med varer skal igennem porten. Alle varerne bliver fortoldet og bogført i toldbodens arkiv – og alle kasser og tønder bliver brændemærket. Når heltene har oplevet den procedure, får de en grund til at vende tilbage senere i deres efterforskning.

### Hotêl du Jussac

Heltene opsøger med stor sandsynlighed Hotêl du Jussac, hvor løjtnant Thierrey og de andre soldater har slået sig ned. Det kommer til at tage lidt tid at finde huset, da det ligger i udkannten af byen – og heltene skal i gennem en mindre labyrint af små gader, brandtomter, forladte huse og en svinesti eller to, for at nå frem.

### Løjtnant Thierrey de la Perriere

Løjtnant Thierrey er udsendt fra det militære akademi i Charouse – hovedstaden i Montaigne - der har til ansvar at kortlægge hele kongeriget. Til at assistere sig har han en deling soldater fra garnisonen i Dementlieu.

Løjtnant Thierrey sætter gerne heltene ind i sagen, men han har ikke fundet ud af noget nyt siden han skrev sin rapport til guvernøren for to måneder siden. Det er nu alligevel en god anledning til at sikre sig, at spillerne er med på hvad er sket. Thierrey vil desuden lufte sin mistanke og modvilje mod den lokale baron Jean-Louis Bourlanges de Mortigny.

### Chantelle Pastier

Den unge enke efter Jean Pastier arbejder som sygehjælper hos soldaterne. Hun har allerede fortalt løjtnanten, at hendes mand var taget ud for at spise aftensmad med en mulig kunde – hun ved ikke hvem, men det var vist en adelsmand der lige var kommet til byen. Han kom aldrig hjem fra mødet, og efter otte dage blev hans lig fundet. Heltene kan efterforske sagen lidt, og finder ud af at Jean Pastier spiste på Hoppen og Hingsten i selskab med en adelsmand, der vistnok kom fra en anden by.

I virkeligheden mødtes Jean Pastier med vampyren Marko i sit hjem, hvorfra de sammen gik til Hoppen & Hingsten. Men Marko har brugt sine vampyrkræfter til at lægge et tågeslør over hukommelsen på de folk der så ham.

### Rundvisning i Mortigny

Løjtnant Thierrey tilbyder heltene en rundvisning i byen, hvor han ender med at vise det sted op ad floden hvor han fandt de mange lig. Han anbefaler, at heltene efter rundvisninger aflægger besøg hos pateren (Pierre Gorrelier), byretsdommeren (Vincent Bellanger) og toldmesteren (Hugues Hortefeux). Han fortæller i samme anledning at borgmesteren Benoist Gubiaud er alvorligt syg og ikke tager imod gæster. De er alle beskrevet på næste side.

### Sumpen nord for byen

Stedet hvor de mange lig blev fundet ligger en halv times ridt oppe ad floden i et sumpet område. Det er åbenlyst, at ligene enten er blevet smidt i mosen og afdækket af rengvejret – eller også er de drevet med strømmen. Jerngitrene under broen forhindrer ligene i at følge strømmen under broen. Løjtnanten Thierrey formoder ligene er blevet smidt i floden i ly af regnvejret, måske i håbet om at ligene ville blive skyllet længere væk.

Ligene er dog blevet skyllet ud af kloakkerne under byen, hvor vampyrkulden lidt tankeløst har smidt dem i en skakt. Bådskaptajnen Algernon ved hvordan vandet flyder ned af floden, og kender til et udløb fra kloakkerne lige syd for det sumpede område. Det samme afløb kan heltene finde hvis de laver en grundig undersøgelse af flodbredden. Løjtnant Thierrey overså kloakudløbet, da det var skjult under den høje vandstand fra regnskylltet.

## Byens magtfulde mænd

### **Pater Pierre Gorrelier**

Byens pater er en gammel og træet mand. Han har aldrig mistet troen på Theus, men har med årene mistet troen på at byens folk vil opgive deres synder. Pater Pierre lever afsondret fra omverdenen, og har det bedst på den måde. Han er bekymret for sine sognebørn, men har bare givet op – de fleste af dem er syndere uden anger, og hvis de dør, så det er blot en forsmag på hvad der venter dem.

Det er kordegnen Joseph Prou der tager i mod heltene, hvis de tager forbi kirken. Han er en ung rødhåret mand, der finder sig ganske godt tilrette med at stå for de daglige sysler i kirken – og som er en indædt modstander af alt der virker farligt eller kan betyde forandring. Pateren selv kan heltene møde på præstegården i byens udkant – her bruger pateren det meste af dagen på at pusle i den prangende blomsterhave. Præstegårdens dør bliver åbnet af en gammel mand, Ciel. Han hverken hører eller ser særligt godt, men Ciel vinker heltene med ud i haven. Pater Pierre står i skyggen og roder med stiklinger til et af hans rosenbede. Han er meget glad for besøg, og byder på lemonade og honningsnitter. Så snart at heltene bliver trætte af at høre på hans høfligheder, og begynder at snakke om den ubehagelige omverden, kommer der liv i Pateren. Han afbryder straks heltene, og tager dem med sig ned til havens bistader – her fortæller han indgående om biernes liv, om hvordan arbejdere henter mad til dronningen, krigerne forsvare boet, og om hvordan kun dronningen overlever vinteren. Smør gerne tykt på med parallel vampyrer og bier, og når heltene igen vil snakke om mord og død, så sender pateren dem bort. Nu er han blevet træet og skal sove, men de er da velkommen en anden dag (hvor det samme forløb nok vil gentage sig).

### **Byretsdommer Vincent Bellanger**

Den midaldrende mand har et tyndt overskæg og en prangende paryk. Hans tøj er dyrt og forholdsvis moderne. Det er kun når han gør tjeneste i retten at han trækker i sin sorte embedskappe. Heltene kan træffe han på hans kontor i Hotêl du Ville (rådhuset ligger lige overfor kirken). Heltene skal lige slippe forbi et par emsige bureaukrater.

Byretsdommeren er medlem af vampyrkulten, og er derfor ikke synderligt interesseret i at hjælpe heltene. Det vil han nu være ret diskret med i første omgang. Vincent vil hellere beklage sig over de mange adelsmænd, og de intriger der altid er omkring Baron Jean-Louis Bourlanges – han vil gøre alt hvad kan for at rette heltenes mistanke mod baronen.

### **Toldmester Hugues Hortefeux**

Toldmesteren er en lyshåret mand midt i trediverne, med et kort trimmet skæg. Det er kun ved officielle lejligheder at han klæder sig i sin blå uniform, til daglig er han klædt i pænt tøj af god kvalitet. Det er kun sjældent at han går med paryk.

Hugues er interesseret i at hilse på nyankommende folk af god stand, og sidder i løbet af dagen på sit kontor ved toldboden i havnen. Den første velkomst er hjertelig, da han gerne vil sikre sig et godt samarbejde med alle, der kan have indflydelse på hans forretning med at fuske med toldafgifterne. Finder Hugues ud af at heltene efterforskerne mordene, kølner han noget af. Hugues er ikke indblandet i sagen, men han er bekymret for, at heltene ved et tilfælde får afsløret hans forbrydelser. Toldmesteren er loyal overfor Baron Jean-Louis Bourlanges, der mod god betaling holder en beskyttende hånd over de forskellige fiksfakserier.

### **Borgmester Benoist Gubiaud**

Prøver heltene at få et møde med borgmesteren, går de forgæves. Han ligger alvorligt syg hjemme i sit hus. Tjenestefolkene ved døren henviser til byens dommer, monsieur Vincent Bellanger. Lykkedes det alligevel heltene at få et møde med borgmesteren, er han bleg og afkræftet. Benoist er medlem af vampyrkulten, og under et ritual for tre måneder siden drak vampyren Marko det meste af hans blod. Såret er lægt, men Benoist fik feber, og ligger døden nær. Formår heltene at hjælpe ham, og opnår hans tillid ved at tale godt med ham og besøge ham et par gange, vil han med tiden kunne vendes til at blive deres allierede - og så kan han jo fortælle heltene en masse om vampyrkulten.

## Jagten sætter ind

### Vægterne dræber en kultist

Når det er på tide at komme videre, dukker et nyt lig op. Heltene er enten i selskab med Løjtnant Thierry, da der dukker en forpustet dreng (Marcel) op. Marcel kan fortælle, at vægterne har dræbt morderen. Det er sket i havnekvarteret, og morderens lig er blevet bragt til kapellet (drengen er klokkerens søn, som Thierry betaler et par skilling for at give besked om den slags ting). Er heltene ikke i selskab med Thierry, så sender han Marcel ud for at give heltene den samme besked.



### En morders lig

Liget er allerede blevet bragt til kapellet af de vægtere, der i de tidlige morgentimer hørte en kvinde skrike. De løb nærmere for at undersøge sagen, så en mand i gang med at drikke blod fra kvindens hals. De angreb manden, der forsvarede sig med stor styrke, inden han blev overvundet. Vægterne tog ingen chancer, og jog et par dolkestik i brystet på ham. Byens læge er travlt optaget med at se til den unge kvinde og to vægtere der er hårdt såret. Kapellet er byens lighus, og det oplagte sted for heltene at undersøge de afdøde. Selvom en fuld obduktion af mennesker er kætteri, og en forbrydelse der straffes med afbrænding på bålet, er det alligevel muligt at undersøge lig. Undersøger heltene morderens lig, er der et par ting, der kan fange deres opmærksomhed. Manden var i levende live ganske køn, måske endda adelig, og han tog forbløffende mange sår inden vægterne overvandt ham. Derudover har han ar efter at være blevet bidt af en vampyr på halsen, håndledene og indersiden af lårene (Luciane har drukket hans blod gentagende gange, men til sidst mistede han forstanden, og troede han selv var vampyr). Spørger heltene lidt omkring, finder de ud af at manden hed Benoist Gubiaud, og var en ung maler der var kommet til byen for nogle måneder siden. Han har boet til leje hos en syerske, og tjente lidt penge på at male portrætter af byens adelige, uden dog at være nogen stor succes.

En afhøring af vægterne giver ikke meget nyt, andet end at de var overrasket over at en ubevæbnet mand kunne give dem så meget modstand.

Byens læge, Claude Ferrey, er dygtig, men kan ikke udøve mirakler – så den unge pige, Carissa Christol, dør af sine sår inden hun kan afgive forklaring. Heltene kan nok redde Carissa's liv, og efter en tid kan hun fortælle, at manden der angreb hende på en eller anden måde havde lokket hende ind i gyden, hvor han pludselig trak en kniv frem og skar hende i halsen. Hun husker, at hans blik havde været både tomt og samtidig så dybt at det havde suget hendes vilje ud af hende. Når Carissa ikke er offer for bindegale mordere, tjener hun til dagen og vejen ved at gøre rent på et par af havnebeværtningerne i de tidlige morgentimer.

### Kisterne der forsvandt

Mens heltene undersøger lig i kapellet, snakker med klokkerens knægt eller måske deltager i en begravelse, kan de hører om ligene der forsvandt for et lille års tid siden. Stemningen på kirkegården og i kapellet er tynget af de mange lig der er begyndt at dukke op – ikke nok med at det tiltrækker rotter og fluer, så er graverne hunderæd for at være på arbejde om natten. Specielt efter at en vægter døde for et års siden under mystiske omstændigheder samtidig med at to lig forsvandt.

De to lig var ankommet i kister, og de døde skulle begraves på kirkegården. Mens kisterne stod i kapellet natten over, lykkedes det nogen at stjæle kisterne og de to lig. En nattevægter blev i stedet fundet død, helt hvid og kold og uden blod i kroppen. To prostitueret blev fundet i en nærliggende sidegade efter at have lidt en tilsvarende død samme morgen. Kisterne dukkede aldrig op igen.

Graverne kan ikke huske den præcise dato, men et par timers læsning i kirkebøgerne giver datoen Terdi 4, Julius 1635.



### **Toldhusets arkiver**

I jagten på de forsvundne kister, kan det være at heltene prøver at finde ud af hvordan de kom til byen, og så er det oplagt at tage en tur forbi toldhusets arkiv. Her er der en fortegnelse over alle de fragtforsendelser der er blevet fortoldet i byen. I dagene omkring Terdi 4, Julius 1635 er der ingen fortegnelse over to kister, der er blevet bragt til byen. Årsagen er, at ligkister er en af de få ting, som ikke skal fortoldes ved ankomsten til Mortigny.

I et særskilt arkiv er der en fortegnelse over de fragter, der er sluppet igennem toldernes kløber uden at skulle fortoldes, og her kan heltene finde et par spor. Veldi 2, Julius 1635, er der kommet to kister til byen. Initialerne GZK står ud for kisterne, sammen med navnet Millo og datoen Amordu 3, Julius 1635. Ved at se i fortegnelse over fragtmænd, er det muligt at spore initialerne GZK. De tilhører Gorzan Korovich – en bådsmænd der sejler på den sydlige del af Musarde floden.

En snak med toldmester Hugues Hortefeux eller et par af hans mænd, vil vække minder om sagen. Kisterne blev bragt til toldhusets lager, hvor de næste dag blev afhentet af Millo – en af vistanierne der holder til syd for byen.

### **Vistanierne**

Vistani lejren er normalt ikke et gæstfrit folk, men takket være at en af heltene (André Baptiste) har gode forbindelser til vistanierne, er gæstfriheden upåklagelig. De holder sig meget for sig selv, men kommer til byen for at tjene penge og handle ind. De fleste folk i byen er mistroiske overfor vistanierne, der ikke helt ufortjent har ry for at være tyveknægte og løgnere. På vej ud til vistanierne, kommer heltene forbi Chateau du Bois, hvor den lokale herremand, Baron Jean-Louise Bourlanges, bor.

Heltene kan få en snak med lejerens leder, Zergey, som de måske allerede har mødt på Hoppen & Hingsten. Han henter gerne Millo, så han kan svare på spørgsmål. Vistanierne blev draget ind i sagen, da de blev kontaktet af Gorzan Korovich, der har et godt ry blandt vistanierne langs hele floden. Gorzan havde modtaget en noget særpræget fragt med to lig, der skulle begraves på kirtegården i Mortigny. En del af instruksens var, at ligene først skulle bringes til kapellet sent på eftermiddagen, så de kunne stå natten over i kapellet. Pengene var gode, så Millo sagde ja til at hjælpe Gorzan.

Zergey inviterer heltene til aftensmad, og de har mulighed for at hygge sig aften med musik og dans. Maden består af en kraftig grønsagssuppe med nybagt brød i and stegt på spid. Vistanierne vil i løbet af aftenen advare heltene, for de er sikrer på at det er en bloddrikkenosferatu der hænger i byen (det har heltene nu nok også selv regnet ud). Hvad der er mere interessant er, vistanierne kan fortælle en masse om vampyrer (deres styrker og svagheder), og så har de et middel til modstå en nosferatus hypnotiske blik - en indtørret finger fra en hængt morder, der skal bæres om halsen i en lædersnøre.



## Vampyren slår til

Det er ikke meningen at Løjtnant Thierrey skal være en krykke som heltene kan læne sig op ad hele tiden – og da løjtnanten insistere på at efterforske de mange mord, ender det med at han kommer for tæt på sandheden. I hvert fald beslutter vampyren Marko sig for at skaffe sig af med løjtnanten. Af frygt for at kultisterne forplumrer sagen og ender med at blive afsløret, beslutter Marko sig for at tage sagen i egen hånd.

### Natteangreb på Hotêl du Jussac

Marko angriber derfor egenhændigt løjtnanten og hans soldater i Hotêl du Jussac en sen natteftime. Kan du arrangerer begivenheder sådan at heltene måske spiser en sen middag med Thierrey eller af en anden årsag i nærheden, kan de være tilstede under angrebet. Hvis heltene er til stede, skal du også være opmærksom på at de hurtigt kan blive til reducere til vidner, der bare overværer giganternes kamp – og det er jo aldrig særlig fedt. Moralen er vel, at du lige må lure stemningen, og hvis spillerne tørster efter lidt action, er Markos angreb på Hotêl du Jussac i hvert fald en god anledning til at rulle lidt terninger.

### Chantelle slår alarm

Vampyrens angreb er langt fra så diskret som Marko kunne ønske sig, men han har det problem at han aldrig er blevet inviteret indenfor i Hotêl du Jussac, så han kan ikke bare lige snig sig indenfor. Han benytter derfor sine vampyrkræfter til at overtage de to vagtposters vilje, så de går indenfor i huset og så inviterer Marko med indenfor. For det meste ville den plan fungere gnidningsløst, men det ville berøve fortællingen for lidt drama – så du har frie hænder til at lade Chantelle Pastier være længe oppe på infirmeriet, hvorfra hun ud af vinduet ser vampyren Marko. Det er alt hvad hun har brug for for at ryste sin hukommelse fri af de lænker som Marko ellers har lænket den med. Chantelle skriger højt alarm, og så bryder kampen ud. Der er skyderi, blod og død. Et par soldater bliver fælder af Markos sværd, mens at deres kugler ikke formår at stoppe ham – bevares han bløder, med det virker som om at han blot ryster smerterne af sig og så går til modangreb med fornyet styrke. Det ender med at en olielampe vælter, og der udbryder ild. Marko er bange for ilden, der kan skade ham, og han forvandler sig til en hvid ulv der løber bort i natten. Inden da har løjtnant Thierrey vovet at gå i nærkamp med vampyren, hvilket er moddigt men også ganske ufor-sigtigt – han ender nemlig med at få hugget hovedet af.

### Det stille mord

Alternativt så lykkedes Markos planer, og han får stille og roligt lejlighed til at drikke løjtnanten tør for blod mens han ligger i sin seng. Næste morgen finder soldaterne løjtnantens krop liggende i sengen, mens hans hoved – der er blevet hugget af med sværdet – er blevet spiddet på en sengestolpe. De vagthavende har kun tågede erindringer om en mand der kom forbi - og at de lukkede ham ind så han kunne snakke med løjtnanten. De kan ikke huske hvordan han så ud, eller hvornår han gik.

Her bagefter kan de godt se det underlige i det, men mens de var under Markos tankekontrol virkede det meget tilforladeligt. De vagthavende soldater er for øvrigt sønderknuste over at de har været brugt som bøn-der i et skakspil, og der vil udbryde panik blandt alle, mens alle frygter hvornår "Nattens Djævel" slår til igen.



## Fest på Chateau du Bois

Det vil være helt forkert, hvis der i et swashbuckler scenarie ikke er mulighed for at tage til fest. Så skulle du og spillerne have lyst til at folde rollespillet ud under en fest, er det oplagt at heltene modtager en invitation til middag hos den lokale baron Jean-Louis Bourlange. Baronen bor på det gamle slot Chateau du Bois lidt uden for Mortigny.

### Baron Jean-Louis Bourlange de Mortigny

Der er mange generationer siden at Mortigny har haft en baron, der har kunne holde på magten så længe som Jean-Louis har gjort. Han blev udnævnt til baron efter at have afsløret at forgængerer snød med skatterne. Siden da er skatterne blevet betalt rettidigt og desuden har han spædet til med bestikkelse til skattemagistraten i provinshovedstaden.

Jean-Louis er blevet en midaldrende mand, og holder stædigt fast i magten med en jernnæve. Alle der virker som en trussel, bliver skaffet af vejen uden nåde.

Baronen viser eventuelt sin magt ved at se sig vred på den eller de unge adelsmænd, som heltene givetvis har været oppe at toppes med på Hoppen & Hingsten – der har jo været mulighed for både en duel og for at rede en ung pige fra voldtægt. En eller flere af de implicerede adelsmænd bliver frataget sine privilegier, og baronen idømmer ham/dem til tvangsarbejde samme med de bønder, der disse dage er i gang med at indsamle høsten.

### Den lokale adel

Landadelen i Mortigny er vandt til at nyde magtens søde frugter. Vel vidende at magt er en flygtig glæde, der ikke nødvendigvis varer ved i al evighed. I et mere mådeholdigt samfund, kunne det måske betale sig for adelen at holde lidt igen, men sandheden er, at det ikke er deres magtmisbrug, der er skylden til de hyppige udskiftninger blandt adelen. I Mortigny er stabile magtbaser ikke mulige, for selv baronen risikerer dagligt at modtage et brev fra Richemulot provinsens hovedstad, med besked om at hans efterfølger er blevet udpeget.

**Gæstelisten.** Her er blandt andet de unge adelsmænd som heltene kender fra kroen Hoppen & Hingsten: Jacques Chatillon, Francois Guiboiseau, Francois Marival, Louis Menager og Yves Hursin. De er som altid arrogante, frembrusende og lettere beruset.

Blandt gæsterne er også den gamle, og fede Jean Jerifafin, der beklager sig højlydt over bøndernes dovenskab. Han er næste lige så belastende som den fordrukne Antoine La Fosse og hans to unge døtre søstre Caroline og Faye La Foss, der hæmningsløst flirter med alle unge mænd der udstråler magt og rigdom (de tre medlemmer af familien La Fosse er for øvrigt medlemmer i vampyr-kulten).

### Vampyrerne spiser ikke med ved bordet

Når der bliver spillet op til dans efter spisningen, dukker vampyrerne. Til den tid er solen også gået ned. Der er ingen af de andre gæster, der lægger mærke til at de ikke har spist med ved bordet. Heltene opdager hurtigt Luciana, der måske kan forføre endnu en af dem – hun bliver i hvert faldt underholdt af at så lidt splid. Hun forklarer gerne, at en af hestene spændt for hendes vogn var blevet halt, og derfor nåede hun ikke frem til middagen.

I festens baggrund optræder Marko i glimt, men det lykkedes aldrig heltene at møde ham – allerhøjest se ham stå i baggrunden lurende eller småsnakkende, hvorefter han forsvinder.

### Sladder, rygter og løgne

Adelsfolkene er fuldstændig upåvirket af at der er en bestialsk morder løs – det er jo trods alt mest bønder det går ud over. Desuden er det for øvrigt er soldaternes egen skyld at de blev overfaldet (der er jo heller ingen i byen der bryder sig synderligt meget om at være underlagt kongen i det fjerne Montaigne).

Samtale-emner der fanger opmærksomheden omkring bordet er sladder om folk der ikke er til stede. For eksempel borgmesterens sygdom, og rygter om en afløser for den gamle pater. Har heltene ikke hørt om de omfattende kloaker under byen, er festen en god anledning.

## Kulten i kloakkerne

Når heltene finder templet i kloakken, begynder fortællingen at accelerere frem mod klimaks.

### Kloakudløbet nær sumpen

Hvornår heltene får tid til at undersøge sumpen nærmere, afhænger af hvor meget du stresser dem med nye spor. En undersøgelse af flodbredden leder til det kloakudløb ligene er blevet skyllet ud af. Kloakafløbet leder ind under Mortigny, hvor de gamle kloaker og katakomber er viltet sammen i et labyrintisk netværk. Her på sensommeren er vandstanden lav, og der lugter forfærdeligt - i kloakkerne er der mange fluer og rotter.

En tur rundt i kloakkerne kan tage lang eller kort tid, så du kan frit styre fortællingens forløb. Måske finder heltene hurtigt frem til templet, eller måske skal de vade rundt i kloakkerne et par gange (eventuelt med assistance fra rottefængerne).

### Det underjordiske tempel

Mens heltene undersøger kloakkerne finder de en dyngelignende. Ligene er nøgne og flere af dem er skaldede (de skaldede isser er på de ofre, der går med paryk til daglig, og som af hensyn til lus finder det praktisk at være skaldet). Ligene er i forskellige grader af fordærv, og rotterne har gnavet lidt i de fleste. Ligene er tydeligvis smidt ned fra en skakt der munder ud lige over de døde.

Det er en trang skakt, men det er muligt at klatre op af den med ihærdighed og råstyrke. Den første helt der kommer op, kan så smide et reb ned til de andre, så det er nemmere at komme op. Skakten leder op til et lille rum, der med sine stenhvælvinger bærer præg af at være fundamentet til et gammelt stort hus. En døråbning leder videre ned af en kort gang, der så leder til vampyrkultens tempel.

Templet er indrettet i en gammel kælder fra et palads eller tempel der stammer tilbage fra byens numanske fortid. Det er mere en tusinder år gammelt. Kælderen har siden da været brugt som kælder for andre huse, men efter en brand har kælderen været forladt. Det nye hus, der er opført på grunden ovenfor, har ingen forbindelse til den gamle kælder.

I templet er der lænker på væggene og andre remedier til at foretage ofringer. Et alter er dækket af en sort dug og er pyntet med røde lys. På alteret er også en sølvkalk, der bliver brugt til at indsamle blod under ritualerne.

### Kultens fanger

Der er givetvis et par fanger, der nøgne hænger ned fra vægens kæder. Du kan bruge dem til, at fortælle heltene hvad der sker i templet. Kultens medlemmer bærer røde kåber og gyldne masker, ritualerne er en hånlige parodi Theus' kirke, og kultens leder er en "trolde" (vampyren Marko) i sorte gevandter og langt hvidt hår, og at han får hjælp fra en "blodindsmurt succubus" (vampyren Luciana).

En af fangerne er byretsdommer Vincent Bellanger, der selv er medlem af kulten, men som gerne spille rollen som forfærdet offer. Han er hængt op på væggen for at lide, og på den måde gøre sig fortjent til at stige i graderne - det er en helt normal ting i den evige række af ydmygende underkastelse som vampyrene tvinger deres tilbedere til at gå igennem. De andre fanger - Jeanette Selignet, Pierre Proux og Fleury Chabrier - er borgere fra byen, der er blevet fanget af kultisterne, og det er planen at vampyrene skal drikke deres blod.

### Videre igennem byens underverden

Fra kultens hovedkvarter er der to videre veje at følge. Den indgang som kultens medlemmer benytter til templet leder til en labyrint af kloaker (hvor det ikke umiddelbart er til at finde flere spor), mens der er en anden udgang, der er forbundet med en gammel tunnel under floden (den ligger i broens fundament, og har i mange år været brugt til at smugle varer ind til byen - nu er den bare gammel og forladt). Tunnelen har to udgange på den anden side af Musarde floden - den ene i rejsekroens kælder (det er den vej som Luciana benytter for at komme fra Hoppen & Hingsten til templet), mens den anden munder ud i en ravine ude i skoven (det var den vej som Jean Pastier flygtede).

## En vampyr på naboværelset

Heltenes opgør med vampyren Luciana, der holder til på Hoppen & Hingsten, er det første skridt i retningen mod scenariets klimaks.

Mens vi prøvespillede scenariet, havde vi stor morskab ud af en af heltene havde et løbende forhold med Luciana. Der blev kørt meget på at hun sikkert var vampyr, og at spillerspersonen belv mere og mere træt og afkræftet hver gang han havde tilbragt en nat sammen med hende. Det sjove var, at spillerne lege med på lejen om at hun var vampyr, uden at de troede på det. Derfor var det ret vellykket, da de fandt ud af at hun rent faktisk var vampyr. Jeg ved ikke om det kan lykkes at gentage den gerning, men spillernes ansigtsudtryk da det gik for ham var i hvert fald et af aftenens højdepunkter.

Om der skal være en lang og drabelig kamp mellem heltene og Luciana, eller om de relativt nemt blot spidder hende mens hun hviler for solen, må afhænge af den stemning I har under spillet. Her er lidt informationer om hendes hvilested og muligheden for at introducere hendes modbydelige væsen.

### En kiste i kælderen

Går heltene under floden i via tunnelen i broen fundament, når de frem til en skjult kælderrum bagerst i et mørkt og halvtomt kælderrum under rejsekroen Hoppen & Hingsten. I kælderrummet står der en kiste, der helt efter byens toldforskrifter er brændemærket. Kisten er tom, men der ligger lidt jord i hjørnerne på den. Det er ikke her at vampyren hviler, men det giver da heltene en ide om at der er en vampyr i nærheden.

Tjenestefolkene og ejer af kroen er under påvirkning af Lucianas vampyrkræfter, og de kommer aldrig i kælderrummet.

### Vampyrens sovekammer

Om dagen sover Luciana i en himmelseng med tunge forhæng på et af rejsekroens fornemste værelser. Madrassen er fyldt med jord fra hendes grav – der tidligere lå i hendes kiste – så hun kan finde hvile. I et par kister og et stort klædeskab er der masser af tøj – tøj der både er moderne, og formår at være kysk uden at kunne skjule hendes krops ynder, kjoler med ærmer og høj hals, men samtidig af tyndt stof der sidder tæt. Hun elsker smykker og har et stort skrin fyldt med dem – men de passer ikke rigtig.

Når hun har lokket en mand i sin fælde, klæder hun smykker og lette gennemsigtige silkeklæder. Hende for det meste mørkt og dystert – vinduerne er dækket med gardiner der om dagen ikke lader noget sollys træde gennem de matte ruder.

### Ofret i klædeskabet

Luciana er en led heks, og hun elsker at pine og plukke ofre. En af hendes foretrukne lege er at binde en unge eller pige med silkebånd (som vampyrer ikke kan bide). Det bundne offer ligger hun så bagerst i klædeskabet hvor de kan følge med i hvad der sker i soveværelset. De unge mennesker bliver holdt i live ved at drikke af af Lucianas blod, indtil de dør af udmattelse, og vågner som vampyrer. De nyskabte vampyrer får ikke blod, men bliver blot mere og mere tørstige – indtil de bliver drevet til vanvid af lugten af sex og blod, der tit hænger tungt i sovekammeret. Luciana dræber sine vampyrskabninger med kold ligegyldighed når de er gået helet fra forstanden, og ikke er sjove at lege med. Måske er der en fange bagerst i skabet, når heltene undersøger værelset?



## Sammensværgelsens sande ansigt

Heltene finder ud af, at de har flere fjender end venner – og at baronen trods sine mange fjender ikke er en del af den ondskab der er kommet til byen.

### **Byretsdommere bekender kulør**

Heltene har muligvis befriet et par fanger fra templet i kloakkerne, og de er sandsynligvis blevet bragt enten til byens læge eller soldaternes infirmeri i Hotél du Jussac. Om heltene er til stede eller ej, så dukker der en gruppe vægtere op, anholder de fanger som heltene har befriet. Vægterne handler efter ordre fra byretsdommeren, og så er det op til heltene, at gennemskue at byretsdommere selv er medlem af kulten.

Fangerne bliver ført til byens rådhus, Hotél de Ville, og senere bliver de overflyttet fra fangekælderen til kultens tempel.

Skulle heltene prøve at finde frem til byretsdommeren er han som sunket under jorden, hvilket skyldes at vampyren Marko har taget kontrol over ham, og nu holder ham som fange nær sit hemmelige hvilested.

### **Til kamp for Theus, Konge og Montagine**

Føler heltene sig usikre på deres evner til at nedkæmpe kultisterne, kan du jo opildne de soldater der siden løjtnant Thierreys død ellers har været noget demoraliseret. Men trods modgang er de gode soldater, og fulde af stolthed og ære. Flere af dem er sikkert veteraner fra en eller flere mindre felttog, og deres humør kan sagtens vendes til konstruktiv hævnthirst.

Om ikke andet vil soldaternes tilstedeværelse gøre det nemmere for heltene at koncentrere sig om at dræbe vampyren, i stedet for at skulle nedkæmpe en masse kultister først.

### **Heltene har brug for at spark i røven**

Har heltene svært ved at komme videre i sagen, kan du bringe baronen på banen. Han kontakter heltene, og fortæller at der er et komplot mod ham. Han er bange for at kultisterne vil dræbe ham som den næste, og at han stiller gerne et dusin af sine folk til heltenes rådighed. Bare de får stoppet den grusomme kult. Han kan også fortælle om den mystiske hvidhårede adelsmand, der er kommet til byen – og baronen er sikker på at det er denne udlænding der står bag hele affæren (han har ingen beviser, men fordomme er jo også rigeligt, når man som i dette tilfælde har ret).

### **Marko sender bud efter heltene**

Har du brug for at skruer op for tempoet i fortællingen, kan du bringe Marko på scenen. Han er naturligvis bekymret for om hans lille kult er i fare for at blive optrevet af heltene, så han lokker dem gerne i en fælde.

Han viser sig som en hvid ulv, og opfører sig i det hele taget så mystisk, at heltene ikke kan lade være med at følge efter ham. I sin ulveskikkelse sætter han kursen mod templet i kælderen, og prøver at lokke heltene til at følge efter ham derned. Her venter samtlige medlemmer af kulten, og der hænger ofrer klar på væggen. Der er lagt op til en drabelig kamp.



## Med ild og sværd

Den store finale-kamp skal stå mellem heltene og vampyren Marko. Din opgave er at sætte en passende scene for den kamp. Det nemmeste at lade helte og skurk mødes er i templet i kloakkerne. Måske har heltene planer om at lægge sig i baghold indtil kultens mødes, eller også bliver de lokket derned af Marko eller nogle kutteklædte kultister. Uanset hvem der ligger i baghold i templet, er det et godt sted at begynde det dramatiske klimaks.

### Baghold i templet

I templet er kulten samlet under ledelse af Marko. Heltene træder ind på scenen, hvor de bliver konfronteret med den onde vampyr. Måske er der tid til at trække action-delen af scenariet lidt ud med en rask lille jagt efter vampyren gennem kloakkerne, indtil heltene frem til Markos hemmelige hvilested.

Til spiltesten valgte jeg en kort version af klimaks, men der havde spillerne også fornøjelsen af at kæmpe mod tre og ikke to vampyrer. Her kom heltene så til templet, hvor de blev mødt af Marko i sort kappe og langsværd – og så tæskede vampyren ellers heltene indtil de med møje og besvær fik jaget en pæl igennem hans hjerte.

### Den store kamp

Heltene stormer kultens møde i templet – måske i selskab med soldaterne og/eller baronens håndlangere. Her er scenen sat til kamp, forvirring, flakkende fakler og med vampyren Marko stående i baggrunden. Eventuelt træder vampyren frem med sværdet trukket til kamp, og heltene kan kæmpe mod skurken. Om Marko aktivt går ind i kampen eller ej, så er det oplagt, at så snart at heltene er ved at få overtaget, vælger vampyren at stikke af.

### Jagt gennem de labyrintiske kloaker.

Den lange version af klimaks åbner muligheden for en jagtscene, som scenariet ellers er helt forduden. Det er helt valgfrit, men selv holder jeg meget af en god jagt. For at få jagten til at fungere, kan du blandt andet benytte følgende elementer:

- Spurt ned af tre-fire gange med skarpe sving.
- Balancegang over rustent gitter.
- Spring over afløb.
- Løb gennem lavt vand.
- Kravler op af en skakt.
- Tung jernlåge bliver smækket – og der er jo ingen af heltene der har Lifting!

Jagten behøver ikke at begynde i templet, det kan eventuelt være Marko i skikkelse af først en hvid uvl siden sig selv, der trækker heltene efter sig gennem kloakkerne. Om jagten så skal slutte i Markos hemmelige hvilested eller i templet, det er helt valgfrit.

### Markos hemmelige hvilested

Marko gemmer sig for sollyset i Hotêl de Savequet, et stort hus der engang tilhørte en adelsfamilie, der var kommet på kant med byens bedsteborgere. Adelsfamilien Savequet var nemme ofre da Marko kom til Mortigny for et års tid siden – de var fattige og drømte om deres tabte magt. Han lovede dem rigdom og magt, og fortærede dem en efter en. Den sidste Savequet døde for fire måneder siden i bloddryppende ceremoni i templet. De eneste levende beboere i huset er Savequet familiens tjenestefolk, der helt og holdent er domineret af vampyren – og så længe de er under hans påvirkning, er de loyale til døden. Der er kun sjældent tændt lys i huset, da Marko frygter ild næsten lige så meget som sollys.

Huset er stort set henlagt i mørke. Forskellige tjenestefolk, der er underlagt vampyrens vilje, prøver at stoppe heltene. Måske er der et sammenstød med byretsdommer Vincent Bellanger, der siden han blev befriet har været under vampyrens fulde kontrol.

Den sidste kamp står i huset store sal, med et langt bord, mange stole og jagttrofæer på væggene. Har heltene svært ved at jage en pæl gennem vampyrens hjerte, kan han passende ende med at blive trængt ud af det store vindue på balkonen samtidig med at solen står op. Omviklet af flyvende glaskår og et flagrende gardin går vampyren i flammer.

## Appendiks 1: En liste med navne

Du kommer sikkert til at skulle improvisere flere bi-personer undervejs i scenariet. For at gøre det lidt nemmere, får du her en liste med navne du kan benytte. Der er plads til at du undervejs kan skrive et par stikord ned om de bi-personer du selv introducerer til fortællingen.

Etienne Bedel.....

Antoine Canton.....

Fleury Chabrier .....

Antoine Desmont .....

Margot Galotet .....

Joseph Guillaume .....

Jean Honore .....

Felicite Huguet.....

Francois Jolivet .....

Michel Kell.....

Jaimie La Fosse .....

Antoine Mery .....

Jean Paniolet.....

Francois Rossignol .....

Jean Saffroy .....

Yvonne Terville .....

Louis Testelin .....

Nicolas Tumelin .....

Joseph Verrier .....

Etienne Courtois .....

Joseph Villaret .....



## Appendiks 2: Vampyrerne...

**Kort om vampyrer.** De skal hvile på et lege af jord fra deres grav, og de er meget sløve og blottet for vampyrkæfter i dagtimerne. De bliver lammet af at få en pæl i hjertet, og de dør ved at få hovedet hugget af. Ild og sollys er farligt for dem, da deres antændelig kan sammenlignes med knastørt pergament. Bliver de bundet med silke, kan de ikke slippe fri. Lægger du en rose på deres grav, kan de ikke forlade den. Helligt vand er som syre på dem, mens hvidløg og kors kun har begrænset virkning.

### Vampyren Marko

Rank og myndig. Lederen. Stifter af en kult af magtbegærlige adelsmænd i Mortigny, der ikke har nogle skrupler. Han elsker at bevæge sig rundt i byens magtcirkler, hvor han langsomt er ved at indtage en central plads.

Marko er høj, myndig og har et frygtelig umoderne langt hår – der er hvidt som sne. Han klæder sig i sort tøj, med lang frakke, høje støvler, hvid skjorte, et rødt silketørklæde om halsen og altid med handsker af det fineste lammeskind. Hans mørke øjne er dominerende, og de færreste kan se ham i øjnene længere tid af gangen uden at føle, at hans øjne kan se dem direkte ind i sjælen. I kamp foretrækker han et gammeldags langsværd.

Han elsker at iscenesætte sig selv, og foretrækker at drikke blod fra folk, der selv beder om det. Helst under okkulte ceremonier, hvor han kan lege magtens kilde. Han deler ud af sit eget blod til de begunstigede tilbedere, der bagefter bliver mere dominerede og fysisk stærkere – samtidig med at deres sjæl bliver bundet til vampyrens vilje.

Før Marko blev vampyr, blev han fristet til at række ud efter magten, da ingen havde set den gamle greve i mange år. Knap havde han tvunget de andre riddere til at anerkende sig som deres nye leder, før den ubekymrede greve dukkede op. Samtlige af de andre riddere blev henrettet for deres ulydighed, mens Marko blev ført til grevens borg. Tre år senere stoppede torturen, og Markos sorte hår var blevet hvidt – og han havde for evigt lært aldrig at trodse sin sande herrer. Det første blod Marko drak, tilhørte hans egen datter.

**Vampyrtræk.** Markos mægtigste våben er hans blik, der kan tryllebinde dødelige. Han er stærk som et oksespand, og ved at han er uovervindelig i kamp (det må komme an på en prøve, når heltene finder frem til ham). Markos udstråling er meget dominerende, og de færreste lægger mærke til, at han ikke har noget spejlbillede. Han er særlig sårbar overfor sollys, og selv den mindste stråle får hans hud til at krølle sig samme som brændt pergament. Marko er fuldstændig upåvirket af hellige symboler, men nærer en stor frygt for åben ild. Hans største svaghed er, at han er fuldstændig blind for sine svagheder.

**Samlet indtryk.** Magtbegærlig, selvretfærdig og dominerende.

### Vampyren Luciana

Hun er smuk og forførende. Hun udgiver sig for at være en ung adelsfrøken, der endelig er sluppet væk fra det forfærdelige kloster, hvor hun blev opdraget. Den historie og hendes unge alder drager de fleste mænd til hendes favn.

Luciana har langt sort glansfyldt hår. Hendes øjne er mørke, med en glød af undertrykt seksual. Huden bleg og læberne røde. I kamp vil Luciana søge flugt frem for konfrontation – men bliver hun trængt op i et hjørne, blotter hun sine tænder og hvæsser klørerne.

Luciana elsker forførelsen af sine ofre, men dræber sjældent. Døden ved hendes kys er langsom og sødmefyldt – og ofte forbundet med seksuelle udskejelser. Hun skelner ikke mellem mandlige og kvindelige ofre, men hendes tiltrækning er stærkest på mænd. Luciana foretrækker blod fra unge og smukke mennesker. Kan hun lokke de uskyldsrene til depraverende ydmygelser, gør hun det med vellyst.

**Vampyrtræk.** Hendes udstråling er både forførende og skræmmende nok til at knuse et svagt hjerte – på den anden side er Luciana i sine følelsers vold, og kan ikke selv kontrollere sin udstråling. Når hun drikker blod, bliver ofrene hjemsøgt af feberagtige mareridts drømme, og en tørst efter mere af den smertelige og forbudne frugt. Hun kan bevæge sig utrolig hurtigt, men har med tiden mistet både sit spejlbillede og sin skygge.

**Samlet indtryk.** Sadomasochistisk, empatisk og forførende.

## Appendiks 3: Ideer til scener

Under spiltesten dukkede der en masse scener op, fremprovokeret af spillernes handlinger og ønsker. Andre scener blev ikke brugt, eller også er de kommet til siden. Jeg har samlet nogle forslag til scener, som du kan bruge hvis de ellers passer til din fortolkning af scenariet. En anden mulighed er at bruge scenerne som baggrund, så byen hele tiden er levende.

### **Fest i havnen**

Der er mange bådsmande der i disse dage bringer deres skibe til havnen i Mortigny. I takt med at høsten kommer i hus, bliver de mange afgrøder opkøbt af købmænd, der gerne vil have dem bragt videre til større markeder længer op af floden i en fart. Bådsmandene får ofte en del af betalingen forud, og de mange penge giver grobund til festlige aftener i de mange knejper i havnekvarteret.

### **Messe i kirken**

I hvert fald Elise af spillere, vil nok deltage i de kirkelige messer. Der er en mindre messe dagligt efter middag, og en stor messe på fastedagene. Derudover er der sikkert talrige begravelser i løbet af den tid heltene er i byen.

Byens skytshelgen St. Germaine bliver også fejret med jævne mellemrum, og i takt med at dødstallet vokser, er der en voksende opbakning til de stadigt oftere højtideligheder til ære for St. Germaine.

Byens skytshelgen skulle ifølge overleveringerne være en mand, der overværede den første profets martyrium i Numa, hvorefter han rejste ud i verdenen for at vidne om begivenheden. I den by, der siden skulle blive til Mortigny, blev manden pint og plaget og siden dræbt af den lokale præfekt.

### **Gadeteater**

Gøglere, dyrepassere, musikere og comedia del arte folk optræder næsten dagligt på byens torv. Det er optakten til den store høstfest der lokker de optrædende til byen. Blandt de optrædende er også nogle af de vistanier, der bor i lejren uden for byen.

### **Rotter og gale hunde**

Vampyren Marko kan kontrollere både rotter og hunde, og kommer heltene for tæt på at afsløre vampyrens hemmeligheder, sender han dyrene efter dem. Det kan give heltene problemer på deres værelser, der fra det ene øjeblik til det andet er hjemløst af rotter – og hvem har egentlig lyst til at tænke på, hvor ulækkert det er når en rotte har pisset i vaskefadet? Eller skidt på hovedpudebetrækket?

Marko pudser også gerne nogle hunde på spillerne. Hundene vil virke som om de er gale, og det passer meget godt, for når Marko drikker deres blod, bliver de smittet med en sygdom der minder om rabies. De bliver aggressive, får fråde om munden, blodsprængte øjne og en ustyrlig trang til at angribe på deres nye herres bud.



## Appendiks 4: Lidt om regler

Scenariet bliver spillet efter 7th Sea reglerne, og kender du dem ikke, eller har du brug for en genopfriskning, har jeg lagt en kort gennemgang ved scenariet.

Du er velkommen til at spille med reglerne som skrevet står, men jeg vil anbefale et par ændringer – der i hvert fald passer godt til den måde hvorpå jeg er spilleleder.

### Begrænsninger på angreb

Det er ikke muligt at benytte den samme type angreb på den samme modstander mere end en gang i hver kamprunde. Det er med andre ord ikke i orden at lave Attack (Fencing) tre gange mod vampyren i en runde – men derimod helt efter bogen at lave Attack (Fencing), Attack (Dirty Figthing) og Attack (Knife) i samme kamprunde.

Reglen gælder ikke for brug af skydevåben, eller når heltene kæmper mod Brute Squads.

### Antal Raises på en Knack

Det er normalt ikke muligt for en spiller, at lave flere Raises på et slag end spilpersonen har i Ranks på den brugte Knack.

Undtagelsen for denne regel er situationer, hvor der bliver brugt Drama Dice. Så er det muligt at lave et antal Raises mere end normalt, svarende til antallet af Drama Dice der bliver brugt.

### Improvised Weapon

Der er gode muligheder for at bruge andre våben end kårde og pistol i scenariet. Det er oplagt at spilpersonerne undervejs bruger følgende "våben" i kamp.

#### Fakkel

Knack: Improvised Weapon (Attack)

Damage: 1k1

Note: En fakkell giver 2K3 i skade, når den bliver brugt mod vampyrer. Samtidig får vampyrer Dramatic Wounds fra en fakkell, for hvert 10 de fejler deres Wound Check med.

#### Spids pæl

Knack: Improvised Weapon (Attack)

Damage: 1k1

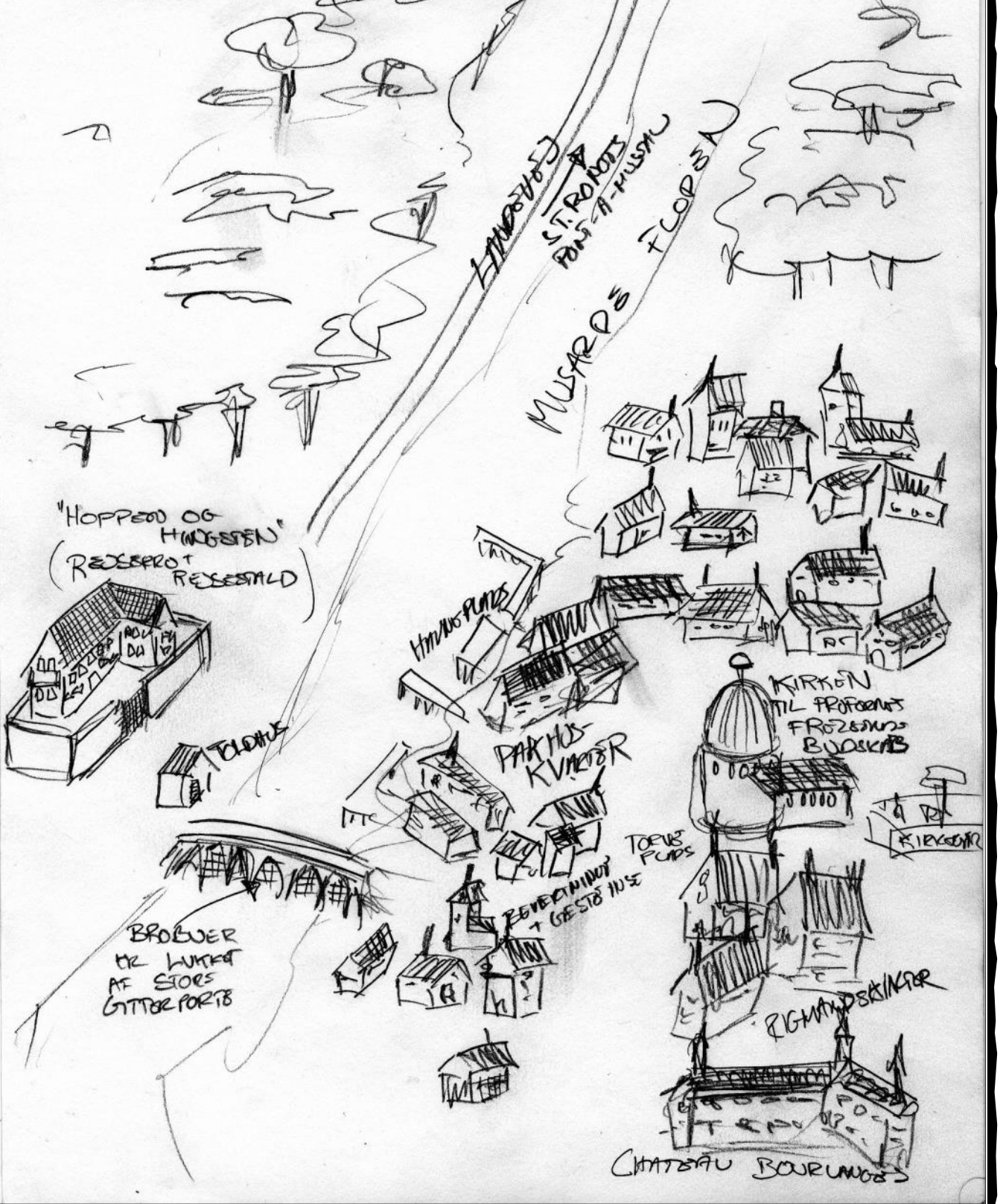
Note: Ved at lave tre Raises med et angreb mod en vampyr, er det muligt at ramme den i hjertet. Giver angrebet et eller flere Dramatic Wounds, er pælen gået igennem vampyrens hjerte. En pæl igennem hjertet lammer en vampyr – men dræber ikke bæstet.



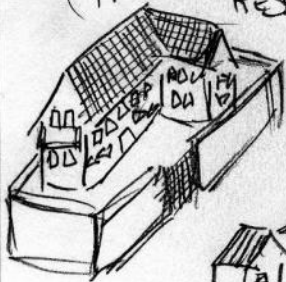


# MORTIGNY

CA. 8000 INHABITANTS



"HOPPE OG HANSEN"  
(RESEPROT RESEBILD)



BROEN

BROEN ER LUNGE  
AF STOR  
GITTER PORT

KIRKEN

PARKEN  
KIRKEN

TORETS  
PUPS

REVERENDIT  
+ GUEST HOUSE

KIRKEN  
TIL PROFAETS  
FROZENS  
BUDSKIB

KIRKEN

RICHARD SKINER

CHATEAU BOURNOIS

## Hoppen & Hingsten

Folk der kommer til Mortigny via landevejen mod St. Ronges bliver budt velkommen af den største kro på egnen.

### Faste ansigter på kroen

Emil Vaiton, ejer. Gråbusket overskæg, rund mave. Hilser personligt på alle overnattende gæster, og har altid tid til at veksle et par ord. Hans kone døde for mange år siden som offer for den røde pest, og den samme skæbne led hans børn.

Portneren Fransaq, hans kone køkkenpigen Brier og deres søn stald drengen Jeansaq. Den lille familie bor i portnerhuset.

Vardon og Benoist, kokke og Charlotte kogekone. Køkkenpersonalet er dygtige og arbejder hårdt for at gæsterne spiser godt. De har alle tre et værelse ved køkkenet.

Jeanette, Elaine og Noella, kropiger. De serverer mad og drikke for gæsterne i krostuen. De er godt tilfredse med deres job – Emil tager sig godt af dem, og i modsætning til knejperne ved havnen, forventer kunderne ikke mere end godt humør og et venligt smil.

Minette og Riva, stuepiger. De gør rent på kroen og værelserne. Minette bor sammen med kropigerne, mens Riva bor sammen med sin mand (kokken Vardon) ved køkkenet.

### Menu

Til morgenmad er der altid friskbagt brød, varm grød og omelet. Frokosten er som regel suppe, ost og brød – og måske rester fra aftenen i forvejen. Aftensmaden er altid af bedste kvalitet, og trækker mange spisende til – også folk der ikke bor på kroen. Det kan for eksempel være vildsvin kogt i rødvin med grøntsager, spidstegte ørreder med brød og krydret smør eller hjorteryg med halvsure svesker og søde bær.

### Gæster

En gruppe unge adelsmænd fra Mortigny kommer ofte på kroen. Jacques Chatillon, Francois Guiboiseau, Francois Marival, Louis Menager og Yves Hursin. De både velhavende og magtfulde takket være Baron Jean-Louis Bourlanges velsignelse. De spiller terninger, drikker vin og morer sig gevaldigt.

**Købmændene.** Antoine Cocq, Noel Fugenot, Joseph Hautville, Louis Martin, Nicholas Maret og Pierre Lignot. De er i byen i anledning af høsten, der er i fuld gang. De snakker en del om priser og kvalitet på varerne – og vogter i det hele taget meget på hinanden. Pierre Lignot har sin datter Claudette med, så hun kan handle på markedet i byen.

**En gammel båds-kaptajn.** Algernon har sejlet på floden i en menneskealder, og kan fortælle skrøner i timevis. Hans tøj er slidt, og hans ansigt vejrbit og domineret af et stort overskæg.

**To rottefængere.** Oger Verdavoir og Nicolas Fole. De lever i sus og dus. Der er mange rotter i byen, og i en tid hvor høsten skal i hus og opbevares i købmændenes lagerhuse, har rottefængerne kronede dage. De kan også fortælle om byens kloaker, der nok er en velsignelse i forhold til mange ting, men også huser talrige rotter – kloakkerne er ældre end de ældste huse i byen – de blev opført i det Numanske imperiums tid for mere end tusinder af år siden.

**En ung adelsfrøken.** Luciana Devilliers de Rien. Hun er vist ikke helt rask, men tager det med godt mod. Hun venter på at høre fra sin fader, der har bedt hende forlade det kloster hvor hun boede tidligere. Luciana er nok den smukkeste kvinde i miles omkreds – men alligevel ganske ensom.

HOPPEN  
&  
HINGSSTEN



STALUD

URTEHINE

VOGNHUS

ISAL - GASTBUDEN

FORKAST

KROG

BRANDSKUR + HUNSTEN

REARBASE FOR EDZON + ANSITZ

FOKTHUS



## Hotél du Jussac

Huset har stået tomt i flere år inden soldaternes ankomst, og der er masser af plads. Årsagen til at soldaterne slog sig ned her er en blanding af at der er rigeligt med plads, og at Løjtnant Thierry ikke var interesseret i at hans underordnede skulle bo alt for tæt på de mange knejper i havnekarveret.

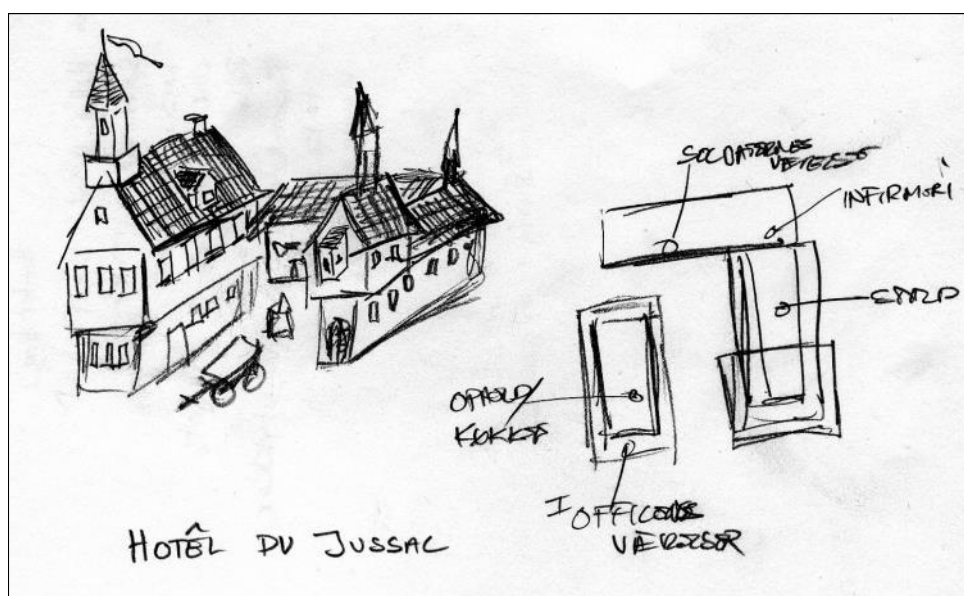
### Landmåleren og hans mænd

Gruppen er flyttet ind i et par huse i Mortigny's udkant der alligevel stod tomme. På et lille torv mellem husene står en lille vogn, som bliver brugt til at transportere oppakningen og det forskellige måleudstyr.

Soldaterne er bevæbnet med musketter og bajonetter.

### Chantelle Pastier

I Hotél du Jussac kan heltene også møde Chantelle Pastier, den unge enke efter det første offer som Thierrey fandt. Hun stod uden indtægt, så Thierrey tilbød hende et job som køkkenpige og sygepasser.



Lieutenant Thierry de la Perriere	Landmåler og løjtnant. En ung og ambitiøs mand, der er udsendt fra det militære akademi i Charouse, der har til ansvar at kortlægge hele kongeriget. Til at assistere sig har han en deling soldater fra garnisonen i Dementlieu.
Adjutant Pierre Beher	Oversergent. En erfaren mand, der er stærk både fysisk og psykisk. Det er ham der har ansvaret for delingennår Lieutenant Thierry de la Perriere er optaget af andre sager.
Sergent Jean Gloaret	
Caporal Chef Jean Godard	Har tidligere lidt af feber og mareridt.
Caporal Jerome Hagueneau	Har været overfaldet af gale hunde.
Caporal Jeanne Jaubert	Hun blev dræbt af uhyret i Brioude.
Soldat Joseph Jaubert	Lider af feber og mareridt.
Soldat Andoche Mercier	Har været overfaldet af gale hunde. Lider af feber og mareridt.
Soldat Marie Molin	Har været overfaldet af gale hunde.
Soldat Jacques Peyllard	
Soldat Mathieu Soullignac	Ligger på sygelejet. Blev hårdt kvæstet da han blev angrebet, mens han havde nattevagten under en overnatning i landsbyen Brioude.
Soldat Jacques Tissier	Har tidligere lidt af feber og mareridt.
Soldat Jean Varrennes	Har tidligere lidt af feber og mareridt.



## Inde i byen

### Hotêl de Ville, byens rådhus

Det lettere nedslidte Hotêl du Ville er placeret overfor byens kirke. Magtens hellige haller bliver bevogtet af skrankepaver, der kun lader folk komme videre i systemet mod passende smiger og forhandling – og måske lidt bestikkelse.

Bygningen fungerer som det administrative hjerte i en by, hvor de færreste husker at holde orden i formelle papirer. Udover kontorer for byens embedsmænd, kan heltene finde vægternes hovedkvarter, en fangekælder og byens domstol i Hotêl de Ville.

Borgmester Benoist Gubiaud har et stort og prangende kontor på anden sal med udsigt over torvepladsen. På første sal er retssalen hvor byretsdommer Vincent Bellanger har sit kontor. I kælderen er byens fangekælder, der for det meste huser bønder der enten har prøvet at undgå pligtarbejde eller som har forsøgt at snyde i skat. Grovere forbrydelser straffes for det meste korporligt, og rettergangen er hurtigt, effektiv og langt fra retfærdig overfor folk, der ikke har råd til at betale sig til en advokat og dommerens velvilje.

### St. Germaine kirken

Kirken er indrettet med et rektangulært kirkerum, der munder ud i et cirkelformet rum, hvor alteret står centralt placeret. I det afrundede rum står der tre statuer – en for hver af Theus' tre profeter – og under loftskuplen hænger et stort røgelseskar mens loftsmaleriet forestiller forskellige begivenheder i St. Germaines liv (St. Germaine er byens skytshelgen).

Kirken er halvtom på ugens syv dage, mens der på fastedagene er næsten fyldt i kirken – men der kommer så også sognebørn fra de fleste af landsbyerne i baroniet.

### Kirkegården

Byens kirkegård ligger i forbindelse med kirken, og har en historie der rækker lige så langt tilbage som byens historie – og måske endda længere tilbage i tiden. De fleste folk bliver begravet i mausoleum eller katakomberne under kirkegården – her er det muligt at gå lange ture, mens man kigger på niche fulde af knogler og kranier.

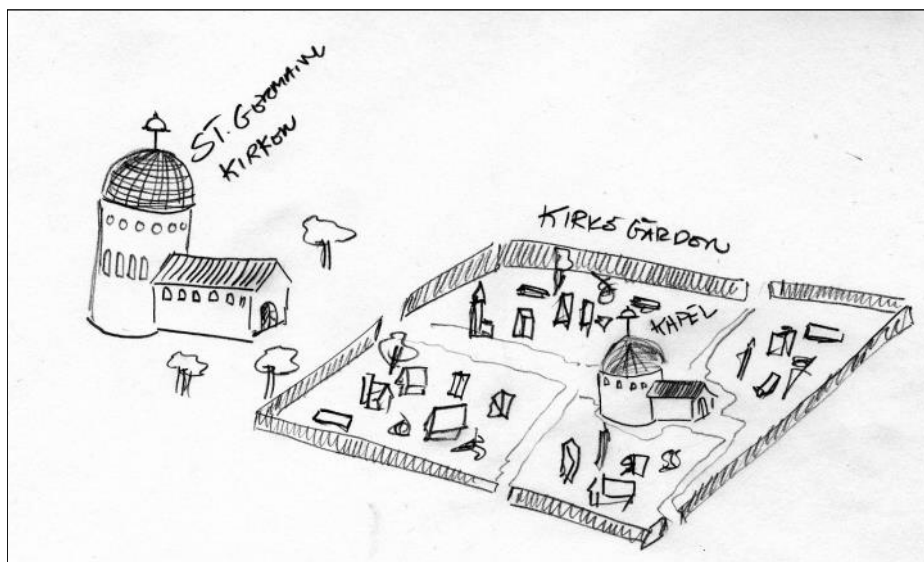
### Kapellet

Midt på kirkegården ligger byens kapel, hvor de afdøde ligger indtil de bliver begravet. Kapellet er indrettet således, at det første øjekast godt kunne ligne en lille kirke – der er bare ikke så mange sidepladser, og hverken døbefont eller skriftestol.

Der er en mørk og fugtig kælder under kapellet, hvor det er muligt at undersøge de afdøde. Klokkerens søn Marcel leger tit i kapellet, når der ikke er nogen lig derinde.

### Præstegården

Den store embedsbolig for byens pater er placeret i byens udkant, hvor der er mere roligt sent på aftenen end omkring torvet.



## Ude på landet

### Sumpen nord for Mortigny

Musarde floden slår nord for byen et sving, og de frodige flodenge bliver her til at sumpet område med siv og lavt, mudret vand.

Det var her at løjtnant Thierrey fandt nitten lig efter et regnskyld. Det er umuligt at ride rundt i den sumpede jord, men floden er så lavvandet, at hestene sagtens kan krydse floden her. Der er tydelige spor af de kærer, som soldaterne har brugt til at fragte ligene væk med.

### Vistani lejren

Vistanierne holder til i en lille lejr et par timers gang syd for byen, ved et sted hvor Musarde floden flyder stille forbi.

Lejren består af et halvt dusin husvogne malet i strålende farver, der står omkring en bålplads. På en nærliggende eng græsser vistaniernes heste, og ved floden vasker kvinderne tøj og synger fællessang.

**Zergey.** En midaldrende mand med et flot sort hår. Han er vistaniernes talsmand. Heltene vil nok opleve ham som vistaniernes leder, men vistanierne tager alle vigtige beslutninger i fællesskab.

**Julia og Tripo.** Sergey to børn. Deres moder døde for flere år siden.

**Millo.** Den unge mand er stærk, men ikke særlig kløgtig. Han plejer at hjælpe til når der er opgaver der kræver styrke men ingen selvstændige tanker. Han snakker ret langsomt, og virker mindst lige så dum som han er.

## Chateau du Bois

Slottet er bygget i flere omgange, og det centrale tårn rækker tilbage til middelalderen. Den nuværende baron har selv opført den ene fløj, så han kunne få plads til et ordentligt køkken og en passende spisesal til sine mange festlige middage.

Borgtårnet er koldt og klamt hele året, og værelserne er små og meget trænge. Efterhånden er det kun tjenestefolk der bor i tårnet, mens kælderens er glimrende til at opbevare et stort forråd af madvarer.

Den nyeste fløj er stort set kun beregnet til at sætte rammen om baronens gæster, og udover spisesalen er der pejsestue, køkken og et par saloner.

Den gamle fløj er nu indrettet til baronens private gemakker – men flere værelser står ubrugte hen med hvide klæder trukket over møbler og malerier.

Omkring slottet ligger en lille have omkranset af frugttræer. Buskene i haven er lavstammede, og grusstierne er ikke så velholdte som de sikkert har været en gang – men baronen selv kommer aldrig i haven, og der har ikke været en fastansat gartner i mange år.

**Baron Jean-Louis Bourlange de Mortigny.** Han har fået grå skær i sit skæg, og hvis han ikke gik med paryk, ville hans hår sikkert være gråt. De evindelige magtkampe har givet ham dybe furer i ansigtet, men hans øjne har stadigvæk hans ungdoms styrke – og evnen til at se gennem de fleste løgne og få selv de stoltteste folk til at føle sig ydmyge.

## Toldboderne

Alle varer der kommer til Mortigny bliver fortoldet og bogført i toldernes arkiv – og alle kasser og tønder bliver brændemærket med importørens initialer, så alle se at varerne er blevet fortoldet korrekt.

### **Toldhuset i havnen**

Den store bindingsværk bygning er toldernes hovedkvarter. Stueetagen er et stort lager, hvor varer bliver bragt ind og fortoldet. På første sal har toldmester Hugues Hortefeux sit kontor, og toldernes store arkiv fylder godt op i flere rum under loftet. Tolderne er altid venlige og smilende, og deres høflighed bliver for det meste gengældt. Der er mest aktivitet henover frokost og frem til solnedgang – de tidlige formiddagstimer er meget stille og rolige, og tolderne har tid til at spille terninger.

### **Toldlageret ved havnen**

I to store lagerbygninger opbevarer tolderne de varer, der ikke er fortoldet, og som skal fragtes videre af floden. Lageret rummer også konfiskerede smuglervarer, og forsendelser der er fortoldet, men som først bliver afhentet senere. Der er tunge gitre for alle vinduerne ind til toldlageret, og der er altid tolv til atten vagter der passer på lageret.

### **Broen – med tilhørende toldhus**

Den gamle bro er det mest imponerende bygningsværk i byen. Broen er flere tusinder år gammel, men den holder stadigvæk til at blive krydset af flere hundrede mennesker dagligt. Alle der ønsker at tage heste eller vogne med over broen, skal betale en mindre skilling for at komme over.

Der er blevet sat jerngitre op i buerne under broen, for at forhindre smuglere i at slippe forbi uden at betale. Gitrene er velholdte, og de bliver ofte rensset for hvad floden nu fører med sig. Der er hver dag drenge der fisker fra broen, for på den måde at skaffe mad på bordet derhjemme – eller bare for at tjene et par skilling ved at sælge dem på markedet.

Det lille toldhus ved broen er altid bemanded af et halvt dusin toldere. Om natten lukker de porten, så alle der skal ind eller ud af byen via broer kommer til at betale et mindre gebyr for at komme igennem porten.

## Tempelet

Det er en trang skakt, men det er muligt at klatre op af den med ihærdighed og råstyrke. Den første helt der kommer op, kan så smide et reb ned til de andre, så det er nemmere at komme op. Skakten leder op til et lille rum, der med sine stenhvælvninger bærer præg af at være fundamentet til et gammelt stort hus. En døråbning leder videre ned af en kort gang, der så leder til vampyrkultens tempel.

Templet er indrettet i en gammel kælder fra et palads eller tempel der stammer tilbage fra byens numanske fortid. Det er mere en tusinder år gammelt. Kælderen har siden da været brugt som kelder for andre huse, men efter en brand har kælderen været forladt. Det nye hus, der er opført på grunden ovenfor, har ingen forbindelse til den gamle kelder.

I templet er der lænker på væggene og andre remedier til at foretage ofringer. Et alter er dækket af en sort dug og er pyntet med røde lys. På alteret er også en sølvkalk, der bliver brugt til at indsamle blod under ritualerne.

## Hotêl de Savequet

Det store hus tilhørte engang en adelsfamilie, der var kommet på kant med byens bedsteborgere. De eneste levende beboere i huset er Savequet familiens tjenestefolk. Der er kun sjældent tændt lys i huset. Huset er stort set henlagt i mørke.

# Regler for vampyrer

## Vampyrernes svagheder

**Udødelighed:** Du kan kun dræbe en vampyr, ved at hugge hovedet af den. For at gøre det i kamp, skal du bruge et Heavy Weapon, og klare et angreb med fire Raises, samt give mindst et Dramatic Wound. Får vampyren så meget skade, at den bliver "Dead", forvandles den til tåge, og fortrækker til sit hvilested, hvor den ligger i dvale i flere uger.

**Usårlighed:** Vampyrer trækker 10 fra al den skade de tager, med mindre det er fra våben der er velsignede eller fra ild.

**Ild og velsignede våben:** Vampyrerne tager Dramatic Wounds for hver 10 de fejler deres Wound Check med.

**Pæl i hjertet:** Kræver tre Raises på et angreb med en spids pæl (Improvised Weapon) mod en vampyr, for at ramme den i hjertet. Giver angrebet et eller flere Dramatic Wounds, lammer såret vampyren.

## Vampyrernes kræfter

Vampyrernes kræfter minder regelteknisk om Glamour magi. For at aktivere en evne, skal vampyren enten benytte en Drama Dice eller en Blood Dice.

**Blood Dice** får vampyrer, når de drikker blod. De mister en Blood Dice når de sover om dagen, og yderlige to Blood Dice hvis de er vågne i løbet af dagen. For at få Blood Dice skal vampyrerne drikke blod. Hver "tår" blod giver en Blood Dice, og mennesket får tilsvarende et Dramatic Wound.

## Marko

---

Blood Dice: OOOOO

### Gaze of the Vampire 5

**Fledling:** Forøger Wits med Rank for et enkelt Social Knack, der benytter Wits som Trait

**Mature:** Laver et Repartee Angreb Resolve + Rank vs Resolve x 5. Lykkedes det, overtager vampyren kontrollen over modstanderen indtil han klarer et Resolve vs Rank x 5.

**Old:** Laver et Repartee Angreb Resolve + Rank vs Resolve x 10. Lykkedes det, kan vampyren hylle ofrets erindringer fra den sidste time i tåge. Hvert Raise giver en time ubekvemt.



### Vampiric Strength 3

**Fledling:** Brug en Blood Die for at lægge Rank til Brawn for et terningslag, der benytter Brawn som Trait (dog ikke Wound Chek eller Damage).

**Mature:** Brug en Blood Die for at lægge Rank til Brawn for et Wound Check.

**Old:** Brug en Blood Die for at lægge Rank til Brawn for et Damage slag

## Luciana

---

Blood Dice: OOO

### Presence 4

**Fledling:** Udstråler Fear = Rank (modstandere slå Resolve TN Fear x 5 for at angribe).

**Mature:** Giver automatisk Raises = Rank på et Social Slag.

### Supernatural Speed 2

**Fledling:** Lægger det dobbelte af Rank til Initiative Total i denne runde.

**Mature:** Forøger Sprinting Knack med Rank resten af runden.



# Le Pacte des Ghoules

## Marko von Treeu

Nationality	Barovia	Drama Dice	3
Profession	Powermonger	Reputation	-40
Arcana/Flaw	Overconfident		

### Traits

Brawn	●●●●●
Finesse	●●●○○
Wits	●●●○○
Resolve	●●●●○
Panache	●●●●●

### Advantages

Stunning Appearance	+2K0 to Social rolls
Connections	
Noble	
Servant	

### Languages

Montaigne	R/W
Barovian	R/W

### Wounds

Flesh Wounds ( 5K5 Wound Check)	
Dramatic Wounds ( 4 = Crippled, 8 = KO)	

### Passive Defense

Footwork	20	Leaping	20	Sprinting	25
Balance	5	Riding	25	Swinging	5
Climbing	20	Rolling	25	Swimming	5

### Combat Knacks

Type	Attack	Parry	To Hit	Damage	Parry	Notes
Broadsword (Attack)	5	5	8K3	8K2	8K3	Passive Defense: 30
Broadsword (Beat)	5	-	8K3	8K2	-	Raises equal Brawn / No Activ.Def.
Broadsword (Lunge)	5	-	8K3	10K2	-	TNfBH 5 for this Phase.
Corps-a-Corps	5	-	8K3	5K1	-	Opponent goes prone

### Skills

Civil Skills
Courtier
Criminal
Merchant
Spy

Martial Skills
Athlete
Rider
Legestra Master

### Knacks

Name	Rank
Break Fall	●●●○○
Bribery	●●●●○
Climbing	●●●○○
Dancing	●●○○○
Diplomacy	●●●●○
Etiquette	●●○○○
Fashion	●○○○○
Gossip	●●○○○
Interrogation	●●●●●
Leaping	●●●○○
Lifting	●●●○○
Occult	●●●○○
Oratory	●●●○○
Politics	●●●●●
Scheeming	●●●●●

Name	Rank
Seduction	●●○○○
Sincerity	●●●●●
Stealth	●●●●●
Shadowing	●●●○○
Steward	●●●○○
Ride	●●●●○
Rolling	●●●●○
Sprinting	●●●●○

Combat Knacks	Rank
Heavy Weap. Beat	●●●●●
Corps-a-Corps	●●●●●
Lunge	●●●●●
Hvy. Weap. Att.	●●●●●
Hvy. Weap. Par.	●●●●●
Footwork	●●●○○





