

Gothic Horror

**Le Pactes des Ghoules er Gothic Horror.
Men hvad betyder det for scenariet?**

Forventning, følelser og magtløshed

Gothic Horror er ikke splatter, ej heller den evige søgen efter shock effekter. Det er i stedet en langsomt snigende frygt. En frygt for at være magtesløs, for at være i sine følelsers vold. For at være et sted, hvor fornuften skriger, men ikke helt bliver hørt. Det er visheden om, at der snart, lige om lidt, måske allerede bag den lukkede dør, venter noget mørkt og farligt. Kald det forventningens glæde - det at vide, at det snart går galt. Men samtidig ikke kunne lade være med at fortsætte.

Vampyrer og varulve er de evige skurke i disse fortællinger. Tragiske uvæsner som har mistet kontrollen over sig selv. De er i deres drifters vold, i en kamp mellem fornuft og passion, menneskelighed og dyriskhed. Vi frygter dem - ikke på trods af deres menneskelighed men netop i kraft af den. Fordi vi både hader og beundrer dem. Udødelighed, fantastiske kræfter, erotisk tiltrækning. De har alt det, som vi også drømmer om. De betaler en frygtelig pris, men kan vi se os selv i øjnene, og sige, at vi ikke selv ville betale den pris?

Stemning

I bund og grund fungerer alle fortællinger der handler om spænding og uhygge kun, hvis publikum gider lege med. Det betyder også, at rollespil kun kan blive uhyggeligt, hvis I er med på spøgen - at I er villige til at leve jeg ind i rollerne. Til at hjælpe os lidt på vej, så spiller vi i stearinlysens skær.

Frygten vi kender men glemmer

Selv bliver jeg sjældent bange, når jeg spiller rollespil. Men når det sker, er der fryd forbundet med den kolde rislen ned af ryggen, de lidt svedige hænder - og det tilbageholdte åndedrag mens jeg venter på at de gamle døre langsomt går knirkende op.

For at invitere frygten med til vores rollespil, skal vi minde hinanden om den frygt vi kender, men også glemmer når vi spiller. Det kan være den ubehagelige fornemmelse der er ved at gå over en mørk skolegård, og pludselig høre en lyd inde fra træerne. Eller turen ned af en lang mørk gang i en menneskeforladt bygning. Måske de første tøvende skridt ned i en mørk kælder. Ensomheden og den frygtelige venten første gang du troede dine forældre havde glemt dig et fremmed sted.

Efter denne aften vil I sove med lyset tændt

Det er formålet med scenariet, at det skal være uhyggeligt. Men der er forskellige grænser for hvad vi hver især kan holde til. Jeg syntes, det ville være alle tiders, hvis I efter scenariet ikke lige har lyst til at være alene. Og at når I skal sove et kort øjeblik tænker på, om det ikke ville være rart at sove med lyset tændt.

På den anden side, er formålet heller ikke at nogen skal blive så bange, at de slet ikke kan sove. Derfor er det ok, at vi tager pauser fra alvoren. Rejser os fra spilbordet, drikker lidt cola, og måske får lidt frisk luft. Der skal også være plads til at grine lidt, og løsne op for det tilbageholdte åndedræt.



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

Kære spiller,

Velkommen til et scenarie inspireret af filmen *Le Pacte des Loupes* (2001). Filmen har inspireret til scenariets titel og stemning - samt billederne til tre af spillersonerne.

Jeg har lavet denne lille folder til dig, så du ved lidt mere om scenariet du snart skal spille. Udover denne folder er du velkommen til at kigge lidt på det handout, som er grunden til at fortællingens helte er blevet sendt afsted.

Her i folderen kan du læse lidt om scenariets verden og et essay om Gothic Horror. Udover denne folder er du velkommen til at kigge lidt på det handout, som er grunden til at fortællingens helte er blevet sendt af sted.

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 er der en række begivenheder, der kan fungere som en rød tråd.

God fornøjelse med spillet

Har du nogle spørgsmål eller kommentarer når du har læst folderen eller har spillet scenariet, er du selvfølgelig velkommen til at gribe fat i mig. God fornøjelse med spillet!

Thomas Jakobsen

Om scenariet og det verden

Ravenloft med 7th Sea regler

Verden som scenariet foregår i er en blanding af den officielle 7th Sea verden og den 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. Scenariet foregår i Richemulot provinsen langt fra kongens hof.

Richemulot provinsen

Richemulot provinsen er først for nyligt kommet under Montaignes overherredømme, og kun fordi, at den magtfulde Decourriere familie uddøde for omkring 30 år siden, da den røde pest hærgede landet. Siden har provinsen været splittet af magtkampe.

Richemulot ligger langs den mægtige Musarde flod, der binder landet sammen og fungerer som en vigtig handelsvej videre ind i fastlandet mod de fjerne Balinok bjerge. Mørke skove med tæt bevoksning af buske og krat dominerer landskabet. De få åbne områder består af opdyrket land og enge. Llandet bølger i bakker og dybe raviner.

Tomme huse og et spind af intriger

Befolkningen i de store byer har rigeligt med plads. På landet bor folk i mindre huse, der gerne står tæt samlet i små landsbyer. Velstand måles ikke ejendom, da selv de fattigste bor i store huse - i stedet er viden og gode forbindelser forskellen på rig og fattig. Sladder, rygter, løgne og afslørende sandheder er den bedste valuta i provinsen - og selv en skomagter kan med den rette viden og rigtige forbindelser blive adelig på en enkelt nat.

Lov og orden

Provinsen er formelt underlagt generalguvernøren i Dementlieu - Marcel Guignol d'Dementlieu - der har ret til at handle på vegne af Montaignes kong Louis Bourbon XIII. Det er dog de lokale adelsfolk, der i lagt de fleste tilfælde har magten i provinsen.

Mortigny baroniet

I det sydlige Richemulot ligger Mortigny baroniet på grænsen til de dybe skove og uvejsomme bjergegne. Havnebyen Mortigny er langt den største by i baroniet, og er et knudepunkt for handlen langs Musarde floden - ikke mindst takket den gamle stenbro der krydser floden ved byen. Broen giver byen kontrol floden, og betyder en lind indtægt fra toldafgifter. Der er mange lagerhuse, beværtninger og gæstgiverier, og ved kajen er der bådehuse - savværket er en af byens største bygninger.

Kendte folk i Mortigny...

Baron Jean-Louis Boulanges de Mortigny.

Gæstelisten til hans tafler, fester og middage afgør folks status i byen

Benoist Gubaud, borgmester i Mortigny. Har underlagt sig byens stænderforsamling sin vilje, og er for tiden ved at komme på kant med flere af byens håndværkerlaug.

Hugues Hortefeux, toldmester og brovogter i Mortigny. En magtfuld mand med en snes loyale svende til at tjene sig.

Pater Pierre Gorrelier, kirkens overhoved i Mortigny sognet. Han er en gammel og trætt mand, der med årene har mistet troen på at byens folk vil opgive deres synder.

Vincent Bellanger, byretsdommer i Mortigny. Den øverste retsindstands i Mortigny hvad angår bønder og andre borgere.



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. Groslier har ingen formel uddannelse, men har som så mange andre adelsmænd haft masser af fritid som ung - den fritid brugte han på at studerer zoologi. Senere bevægede hans interesse sig i retning af det okkulte, i takt med at han afskrev Kirkens officielle forklaringer på en række fænomener.

Kort om Groslier Emmanuels liv og levned

Groslier er en del af en gammel adelsslægt, hvor der er tradition for enhver form for fordybelse. Det siges, at Groslier i sine unge år stod i lære hos sin afdøde tip-oldefar, der eftersigende er fanget som endnu et spøgelse på familiens slot i St. Martin.

Interessen for den del af zoologien, der i mange år havde været styret af Kirkens Dogmer, ledte Groslier til at undersøge omstændighederne omkring en række bestialske mord. Den traditionelle videnskab betragtede morderene som værende angreb foranlediget af Legions Dæmoner - og der var snak om at tilkalde heksejægere fra Eisen. Efter at have studeret sagen, fandt Groslier beviser for at mordene var begået af varulve - ikke af folk der indgik pagter med underverdenen, men i stedet var forbandet med den arvelig sygdom lykantropi.

De St. Martin er blevet udsendt til det fjerne Richemulot på vegne af guvernøren i Pont-a-Museau, for at opklare omstændighederne bag en række af makabrere mord.



Traits

Resolve

Wits

Advantages

Man of Will

Noble

Published

Skills

Artist (Drawing)

Courtier (Oratory)

Fencing

Gelingen School

Hunter (Stealth, Tracking)

Rider

Scholar (History, Research)



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.

Gør tjeneste ved kardinalens garde i Chateau Faux, Dementlieu, hvor hun tidligere har været indblandet i forskellige delikate affærer. Hun er blevet indkaldt fra en orlov, hvor hun havde planlagt at rejse på pilgrimsfærd til Numa.

Kort om Elise Durans liv og levned

Elise var den datter hendes far aldrig fik. Som arving til familiens stolte militærtraditioner, var det en tung byrde der lå på hendes skuldrer. Det er opgave hun hidtil har løst med glans.

Hendes fader, en pensioneret oberst fra hæren, blev myrdet fordi han blandede sig i ting han skulle have holdt sig fra. Elise levede op til Duran familiens traditioner, og kastede sig ud i opklaringen af mordet. Et halvt år senere var hun med til at arresterer morderen, der vidste sig at stå i ledtog med slavehandlere fra Falkovnia. En uge efter at de skyldige var blevet dømt og henrettet modtog Elise sit ridderkors, og blev optaget i kardinalens personlige garde.

Elise har aldrig tidligere været i Richemulot, men skal deltage i opklaringen af mordene i Mortigny.

Kardinalen har insisteret på at en af hans folk skal deltage i opklaringen, i det tilfælde at der skulle vise sig at være en forbindelse til Legion.

Traits

Finesse

Panache

Advantages

Faith

Miracle Worker

Patron Saint: St. Pierre



Skills

Athlete (Footwork)

Courtesan (Etiquette, Unobtrusive)

Courtier (Oratory)

Fencing

Pistol School

Rider

Spy (Shadowing, Stealth)



Abel Collier d'Latouche

Abel har et lidenskabeligt forhold til lægevidenskaben, og er i kolonierne for at skrive et kapitel om fastlandets sygdomme til en encyklopædi. Erfaring med ligsyn har inddraget ham i sagen.

Uddannet på det medicinske fakultet på Universitet de Royale. Har en stærk tro på naturvidenskaben - og ser videnskaben som den sande vej til at finde en nøgle, der kan låse mysterierne omkring verdenens skabelse op.

Kort om Abel Colliers liv og levned

Abel er yngste søn af Marquis d'Latouche. Hans familie havde store planer om at Abel skulle gøre tjeneste i kirken, hvor familiens penge og prestige kunne sikre ham en passende stilling.

Da Abel fyldte 16 år valgte han at forlade klosteskolen, og i stedet at søge optagelse på Universitet de Royale. Her har Abel siden da studeret under professorer, der ikke længere føler sig bundet af Kirkens forbud mod videnskabeliggørelsen af skaberværket. I dag er Abel forsat en troende mand, men han har også lært, at den Vaticinske Kirke længe har bedraget folket, og tvunget videnskaben til at tilbageholde værdifuld viden om alkymi - der sætter mennesker i stand til at ændre på tingenes substans.

Med en rejse til kolonierne vil den unge Docteur Collier samle viden ind, så han kan blive optaget i det fornemme l'Académie royale des Sciences de Montaigne. Han har fået den fornemme opgave, at skrive et kapitel til den nye Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences.

Tanken om at kunne undersøge en varulv eller lignende nærmere, har allerede vækket hans interesse for sagen - måske kan han skrive endnu et kapitel en encyklopædien om lykantropi?



Traits

Wits

Panache

Advantages

Alchemist

Citation (veteran fra krigen)

University

Skills

Courtier (Etiquette)

Doctor (Diagnosis)

Fencing

Priest (Oratory, Writing)

Rider

Scholar (Philosophy)

Valroux School



André Baptiste d'Vautier

En ung adelsmand fra Richemulot. 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. André er vokset op med historier om hans farbror, der var musketer i Garde Royale under den gamle konge Leon XIII. Nu drømmer han selv om at blive musketer, men uden penge, anbefalinger og indflydelsesrige venner, er det spild af tid at tage til hovedstaden.

Kort om André Baptistes liv og levned

Adlen i Richemulot er ikke specielt velhavende - det kan ikke være meget anderledes når den indflydelsesrige Renier familie ejer stort set al den jord der er i provinsen. André er som så mange andre adelige vokset op med drømme om at bringe rigdom og hæder til sin familie.

André flyttede måtte som ung finde arbejde, for at få råd til at tage fægtelektioner. Arbejdet var forskelligt fra gang til gang, og bragte ham ofte til Dementlieu og andre naboprovinsler, hvor han lærte han flere omvandrende vistani familier at kende. Takket være vistaniernes mange kontakter, kunne han altid finde et arbejde - for det meste som bevæbnet vagt. På det sidste har André været assistent hos sin gamle fægtemester Maistre Renard Paix du Valroux.

Siden hans forældre og tre søskende blev dræbt af feberen, har André ikke været i Richemulot. Han er en smule tynget af gensesynet, men ser frem til at komme til Mortingy, hvor han ikke har været i flere år.

Traits

Brawn
Finesse

Advantages

Combat Reflexes
Language: Vistani
Vistani Connections



Skills

Criminal (Stealth)
Guide (Climbing, Survival)
Fortune Telling (Oratory)
Hunter (Tracking, Trail Signs)
Rider
Streetwise (Socializing)
Valroux School

Le Pacte des Ghoules

Groslier Emmanuel de St. Martin



Nationality	Montaigne	Drama Dice	2
Profession	Occultist/Zoologist	Reputation	10
Arcana	Reckless		

Traits

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

Advantages

Man of Will	Immunity to Fear, mind altering Magick and the effects of being Crippled.
Published	D'horreur des Loups Garou

Languages

Montaigne	R/W
Thean	R/W

Wounds

Flesh Wounds <i>(2K2 Wound Check)</i>	
Dramatic Wounds <i>(3 = Crippled, 6 = KO)</i>	

Passive Defense

Footwork	20	Leaping	5	Sprinting	10
Balance	5	Riding	10	Swinging	5
Climbing	10	Rolling	5	Swimming	5

Combat Knacks

Type	Attack	Parry	To Hit	Damage	Parry	Notes
Dirty Fighting	2	-	5K3	2K1	-	
Fencing (Rapier)	3	3	6K3	4K2	6K3	Passive Defence: 20
Improvised Weapon	2	-	5K3	2K1	-	Sharp: +0K1 / Large: +1K0
Knife	2	2	5K3	3K2	5K3	Passive Defence: 15

Skills

Civil Skills
Artist
Courtier
Doctor
Hunter
Scholar
Streetwise

Knacks

Name	Rank
Ambush	●●○○○
Climbing	●○○○○
Dancing	●○○○○
Diagnosis	●●○○○
Drawing	●●○○○
Etiquette	●●○○○
Fashion	●○○○○
First Aid	●●○○○
History	●●○○○
Mathematics	●○○○○
Mooch	●○○○○
Occult	●●●○○
Oratory	●●●○○
Philosophy	●○○○○
Research	●●●○○

Name	Rank
Riding	●○○○○
Scrounging	●●○○○
Socialicing	●○○○○
Sprinting	●○○○○
Stealth	●●○○○
Street Navigation	●○○○○
Throwing	●○○○○
Tracking	●●●○○
Traps	●●○○○

Combat Knacks	Rank
Exploit Weakness	
- Loups-Garou	●●●○○
Fencing (Attack)	●●●○○
Fencing (Parry)	●●●○○
Footwork	●●●○○
Dirty Fighting (Att)	●●○○○
Improv. Weap. (Att)	●●○○○
Knife (Attack)	●●○○○
Knife (Parry)	●●○○○

Martial Skills
Athlethe
Dirty Fighting
Fencing
Gelingen School
Knife
Rider

Le Pacte des Ghoules

Chevalier Elise Duran d'Mintz



Nationality	Montaigne	Drama Dice	2
Profession	Guardsman/Spy	Reputation	0
Arcana			

Traits

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

Advantages

Miracle Worker	Three Miracle Dice
Patron St. Gregor	1 Free Raise vs. Fear
Faith	
Academy	

Languages

Montaigne	R/W

Wounds

Flesh Wounds <i>(3K3 Wound Check)</i>	
Dramatic Wounds <i>(2 = Crippled, 4 = KO)</i>	

Passive Defense

Footwork	20	Leaping	10	Sprinting	20
Balance	5	Riding	15	Swinging	5
Climbing	15	Rolling	15	Swimming	5

Combat Knacks

Type	Attack	Parry	To Hit	Damage	Parry	Notes
Musket	4	-	7K3	5K3	-	Reload_ 30 Actions
Pistol	4	-	7K3	4K3	-	Reload: 14 Actions
Pistol (Pommel Strike)	3	-	6K3	3K2	-	Opponent TNtBH 5 until next Round
Fencing (Rapier)	3	2	6K3	5K2	4K2	Passive Defence: 15
Knife	3	2	6K3	4K2	4K2	Passive Defence: 15 / Throw Att. 5K3

Skills

Civil Skills
Courtesan
Courtier
Spy

Knacks

Name	Rank
Acting	●●○○○
Climbing	●●○○○
Cold Read	●●○○○
Dancing	●○○○○
Disguise	●○○○○
Etiquette	●●○○○
Fashion	●○○○○
Leaping	●○○○○
Lip Reading	●●○○○
Mooch	●○○○○
Mounting (Horse)	●●○○○
Oratory	●●○○○
Poison	●●○○○
Riding	●●○○○
Rolling	●●○○○

Name	Rank
Shadowing	●●○○○
Sincerity	●●○○○
Side Step	●●●○○
Sprinting	●●●○○
Stealth	●●○○○
Throwing	●●●○○
Unobstrusive	●●○○○

Combat Knacks	Rank
Firearms (Att)	●●●●○
Pistol (Pom. Strike)	●●●○○
Pistol (Reload)	●●●○○
Pistol (Trick Shoot.)	●●●○○
Fencing (Attack)	●●●○○
Fencing (Parry)	●●○○○
Footwork	●●●○○
Knife (Attack)	●●●○○
Knife (Parry)	●●○○○
Knife (Throwing)	●●○○○

Martial Skills
Athlethe
Fencing
Firearms
Knife
Pistol School
Rider

Le Pacte des Ghoules

Abel Collier d'Latouche



Nationality	Montaigne	Drama Dice	2
Profession	Doctor	Reputation	0
Arcana	Altruistic		

Traits

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

Advantages

Alchemist	
Old Sleeping Habbits	1 Free Raise vs. Fear
University	

Languages

Montaigne	R/W
Thean	R/W

Wounds

Flesh Wounds <i>(3K3 Wound Check)</i>	
Dramatic Wounds <i>(2 = Crippled, 4 = KO)</i>	

Passive Defense

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

Combat Knacks

Type	Attack	Parry	To Hit	Damage	Parry	Notes
Dirty Fighting	3	-	5K2	2K1	-	
Fencing (Rapier)	3	3	5K2	4K2	7K4	Passive Defence: 20
Improvised Weapon	3	-	5K2	2K1	-	Sharp: +0K1 / Large: +1K0
Pistol	3	-	5K2	4K3	-	Reload: 16 Actions

Skills

Civil Skills
Courtier
Doctor
Priest
Scholar
Spy

Knacks

Name	Rank
Astronomy	●●○○○
Dancing	●●○○○
Climbing	●●●○○
Dentist	●○○○○
Diagnosis	●●●○○
Diplomacy	●●○○○
Etiquette	●●○○○
Examiner	●●●○○
Fashion	●●○○○
First Aid	●●●○○
Gossip	●●●○○
History	●●○○○
Lip Reading	●●○○○
Law	●●○○○
Mathematics	●●○○○

Name	Rank
Natural Philosophy	●●○○○
Occult	●●○○○
Oratory	●●●○○
Philosophy	●●●○○
Research	●●●○○
Riding	●●●○○
Shadowing	●●○○○
Sprinting	●●●○○
Surgery	●●●○○
Theology	●●●○○
Throwing	●●○○○
Trick Riding	●●○○○
Veterinary	●●○○○
Writing	●●○○○

Combat Knacks	Rank
Firearms (Att)	●●●○○
Firearms (Reload)	●●○○○
Fencing (Attack)	●●●○○
Fencing (Parry)	●●●○○
Dirty Fighting (Att)	●●●○○
Improv. Weap. (Att)	●●●○○
Footwork	●●●○○

Martial Skills
Athlethe
Dirty Fighting
Fencing
Firearms
Rider

Le Pacte des Ghoules

André Baptiste d'Vaultier



Nationality	Montaigne	Drama Dice	2
Profession	Duelist	Reputation	0
Arcana			

Traits

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

Advantages

Vistani Connections	
Combat Reflexes	Re-Roll 1 Action Dice

Languages

Montaigne	R/W
Vistani	

Wounds

Flesh Wounds <i>(2K2 Wound Check)</i>	
Dramatic Wounds <i>(3 = Crippled, 6 = KO)</i>	

Passive Defense

Footwork	20	Leaping	5	Sprinting	10
Balance	5	Riding	15	Swinging	5
Climbing	20	Rolling	5	Swimming	5

Combat Knacks

Type	Attack	Parry	To Hit	Damage	Parry	Notes
Fencing (Rapier)	4	3	8K4	4K2	6K3	Passive Defence: 20
Rapier (Feint)	2	-	6K4	4K2	-	Raise = Opp. Wits., no Active Def.
Rapier (Tagging)	2	-	6K4	-	-	Gain/Drop Drama D. for Combat.
Rap/Kni (Double Parry)	-	4	-	-	7K3	Extra Drama Dice for 4 Phases.
Knife	3	3	7K4	3K2	6K3	Passive Defence: 20

Skills

Civil Skills
Courtier
Criminal
Fortune Telling
Guide
Hunter
Streetwise

Knacks

Name	Rank
Dancing	●○○○○
Direction Sense	●●○○○
Climbing	●●●○○
Etiquette	●●○○○
Fashion	●○○○○
Gambling	●●○○○
Occult	●○○○○
Oratory	●●○○○
Palm Reading	●○○○○
Ride	●●○○○
Shadowing	●○○○○
Socializing	●●○○○
Sprinting	●○○○○
Stealth	●●●○○
Street Navigation	●●○○○

Name	Rank
Survival	●●○○○
Throwing	●○○○○
Tracking	●●○○○
Trail Signs	●●○○○

Combat Knacks	Rank
Fencing (Attack)	●●●●○
Fencing (Parry)	●●●○○
R/K (Double-Parry)	●●●●○
Rapier (Feint)	●●○○○
Rapier (Tagging)	●●○○○
Valroux (ExpWeak)	●●○○○
Knife (Attack)	●●●○○
Knife (Parry)	●●●○○
Footwork	●●●○○

Martial Skills
Athlethe
Fencing
Knife
Rider
Valroux School