

PLOT og INTRIGER og EVENTS til Legendernes Tid

Brugsvejledning

Denne tekst er skrevet til arrangører af Legendernes Tid og til de folk, der har brug for at have overblik over et plot og alt hvad det indeholder, på kort tid.

Når hver eneste plot fylder en hel side, er det fordi at det er meningen, at disse plot skal printes ud og sættes i en mappe, således, at det bliver muligt kun at læse en side ad gangen.

Overordnet rettesnor/ kanon

Der skal være opgaver og plot på alle niveauer lige fra 'Hvem stjal flæskestegen?' til 'Hvem bliver fyrste?'

Mange små opgaver og intriger, ikke noget markant hovedplot og en del større plot i stedet.

Grunde til at gå rundt mellem byerne.

Det er sjovere at flygte end at blive dræbt

Der skal være rygter om alle plot og en del falske. Disse skal deles ud til spillerne (som til DEF).

Terminologi

Hovedplot: er et plot, der involverer mere end 20% af spillerne direkte – eller har en mulighed for at revolutionere spilområdet.

Gruppeplot: er et plot, der involverer en stor gruppe spillere og disses intriger, men kun har politisk påvirkning på spilområdet.

Underplot: er et plot, der involverer få personer, men er med til at bygge en stemning i spillet.

Genstandsplot: er et plot, der drejer sig om at skaffe en eller flere genstande.

Event: En begivenhed eller happening, som spillerne kun har ringe indflydelse på.

Intrige: To eller flere spilleres forhold til hinanden.

Mål: Det en spiller eller gruppe ønsker at gøre under scenariet eller i nær fremtid.

Form:

Navn: *Plottets Navn*

Scenarie/ Dag: *Om det foregår på 'Trolldomens Prøve' (1), 'Skyggespil' (2) eller begge (1+2), samt dag og tid*

Rekvisitter: *Hvilke rekvisitter der kræves til plottet. (Eks: 15 sværd, eliksir)*

NPC: *Her skriver du hvilke NPC'roller der er brug for for at starte og køre plottet. (Eks: en gammel købmand)*

Grupper: *Hvilke grupper eller personer, der er involverede. Ikke nødvendigvis fastlagt.*

Beskrivelse: *Her gives en kort plotbaggrund, det beskrives hvad der skal foregå, samt "løsningen" på eller det forventede udfald af plottet. Det er godt, hvis der er en motivation til spillerne, så de gerne vil løse plottet (penge, jomfruer, magiske genstande, ep eller... ??).*

Formål: *Hvorfor er plottet der? F.eks. "comic relief", "bash", "intrige mellem uthere og serconere", etc.*

Rolletillæg: *Her skrives det, der skal tilføjes de involverede personers roller.*

Som du måske kan lure er det i live ikke så vigtigt, at der er plot til den enkelte, men derimod, at man får involveret de større grupper i et net af plot og intriger. Man skal kort sagt skrive plots der handler om hold og fraktioners politik - frem for at skrive om de enkelte personers gøren og laden.

Ideer til overordnet plot

For længe siden levede det lykkelige Kish-Itter folk her på egnen. De levede i harmoni med hinanden og naturen, og var dygtige magikere, men forstod sig ikke på strid. For to hundrede år siden kom en masse serconere til området, fordi det var rygtedes at Kish-Itterne havde en masse mægtige magiske genstande. Serconerne kunne ikke rigtig gøre noget ved det magiske forsvar Kish-Itterne havde, før Friedrich Löwe ankom. Han var en serconsk eventyrer, der nedkæmpede Kish-Itterne, men døde til sidst. Så blev hans datter gift med den første Van der Noch, og siden er det tre byer vokset op. Den sidste Kish-Itt kastede dog en sidste, mægtig formular, før Löwe slagtede ham. Han tilkaldte hjælp gennem en port til andre steder i verden og forbandede området. Han lavede en port, der åbner en gang imellem ude i skoven og spytter monstre ud. Det blev den ved med efter hans død, og porten er der den dag i dag. Porten optræder i scenariet. (Den er et 100x100 m område, der kan lukkes, hvis man samler de fire hjørnestatuer)

På trods af monstrene er der kommet mange til området, både på grund af de efterladte skatte (og rygterne om flere), og fordi landet ligger gunstigt for handel med Utherne og Isfolket.

Fortegnelse over plot

Hovedplot

Zheremsdorfs 3 ledere
Trolldmandens Prøve
Byfesten
Elverskovens efterår
Den Sorte Hånds Broderskab
Den religiøse samling
Fyrst Van der Nochs bror
Vanokoijs Komme

Gruppeplot

Byråd
Magikernes råd
De grå tyve
Heltenes Laug

Underplot

Skatmestrenes reform
Sorte penge
Slavernes frigivelse
Diplomaternes problemer
Okkultisternes tempel & Fyrstindens Ring
Tempelherrens komme
Krofatter
Husbyggerne
Fyrstens Sygdom

Form til Plot

Navn:
Scenarie/ Dag:
Rekvisitter:
NPC:
Grupper:
Beskrivelse:
Formål.
Rolletillæg:

Zheremsdorfs 3 ledere

Scenarie/ Dag: 1 +2

Rekvisitter: Ingen

Grupper: Wolfenburg (Fatti Wolfenburg), Odo's Orden (Ovdovan Borzji), Heltenes Laug (Thorkild Jaeger).

Beskrivelse: Zheremsdorf er i virkeligheden Van der Nochs. Han har dog indset, at det ikke var muligt for ham, at styre byen og har derfor besluttet, at indsætte de tre mægtigste mænd i byen i et Råd, der skal lede byen sammen med hans Skatmeister, Burgermeister og Gardmeister.

De folk, der er udset er:

Gamle 'Fatti' Wolfenburg, en serconsk stormand, leder det mægtigt handelshus Wolfenburg, der også har kontakter til underverdenen og har en stor privat garde.

Ovdovan Borzji: Uthisk ridderpræst, der er stærkt religiøs og ønsker at skabe en bastion hvorfra Utherne kan prædike den sande tro og udvide deres område. Han giver husly til alle uthere, og holder også slaver.

Thorkild Jaeger: Serconsk Eventyrer, der udlejer lejesoldater til folk. Han stiftede 'Heltenes Laug', der er en slags arbejdsformidling for alle slags eventyrlystne folk. Har desuden handelsmænd, barder og en kro under sin kontrol.

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål: Skaber konflikt i Zheremsdorf.

Troldmandens Prøve

Scenarie/ Dag:

Rekvisitter:

Grupper:

Beskrivelse: Et eller andet gør troldmanden udødelighed, hvis nogen klarer prøven.

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål:

Byfesten

Scenarie/ Dag: 1, fredag

Rekvisitter: Kandiserede æbler,

Grupper: Alle

Beskrivelse: Hvert år afholdes der en stor sommerfest for alle Van Der Nochs undersåtter. Der er en mængde gøgl og lege der varer fra aftenstid til langt ud på natten. Stikord: Karneval, Bueskydning, kåring af byens sommerbrud, Stormand for en dag, brydning, bejlere til borgmesterens datter, tovtrækning, vikingeleje, pantomime teater, præmier til den udkårne, romantik, gøglere, majstang, alle byerne har gaver med, folkemusikers band spiller.

Det vigtigste ved hele festen er dog sværdysten, da den by, der vinder sværdysten skal holde festen næste år. Det er muligt at lade dysten blive udkæmpet med blankvåben af stuntmen – det er et fedt event.

Folk skal på forhånd vide, at der er druk, dans, flirt, hygge og 'sangkamp' fredag aften.

Så længe der er fest hersker sommerfestfreden – så al form for rettergang løses dagen efter.

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål: Sex, glæde og rollespil. Folk elsker fest.

Den Sorte Hånds Broderskab

Scenarie/ Dag: 1+2

Rekvisitter:

Grupper: Den Sorte Hånds Broderskab (Pia + Ulrik + 3. mand)

Beskrivelse: Den Sorte Hånd har et hemmeligt netværk og de får deres ordrer fra Ildens Ø, hvor deres ledere er. De kender ikke lederen, som kaldes 'Laugsmesteren'. Lederen er i virkeligheden sortelvere, der bruger menneskene til at smede rænker og da de netop er kommet til egnen forsøger de nu, at få fodfæste. Der er kun ganske få i området, og der er en leder fra hver by. Disse ledere holder hemmelige møder en gang imellem på et hemmeligt sted, hvor de sammen nedskriver en rapport, som de sender til deres overordnede.

Hånden har tilhængere de mest mystiske steder, for de er alle DEEP undercover.

Kun Pia, Ulrik og "Nr. 3" ved, at de er en del af Hånden... alle andre tror de arbejder for nogle andre.

De tre spiller:

Ulrik Gilberg: Udsmider på 'Fyrstens Falk' (Nochburg)

Pia Basballe: "Rasmus Luckow"-Sakaalis kone (Bodovari)

Nr. 3: Parakko, tjeneren på 'Det Rustne Sværd' (Zheremsdorf)

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål: At have en ond fjende, der infiltrerer alting. Forbereder Skyggespillet på nr. 2

Den religiøse samling

Scenarie/ Dag: 2, fredag eftermiddag og aften.

Rekvisitter:

Grupper: Alle religionerne

Beskrivelse: Hap Lokus kirke indkalder til møde, hvor man diskuterer, hvorledes man skal løse religiøs strid i fremtiden. Alle religiøse hovedretninger er inviterede og må sende 5 personer, der skal indeholde repræsentanter for religionens minoriteter.

Det skal besluttes, om der fortsat skal være religionsfrihed og hvordan gejstlig strid forhindres eller udkæmpes.

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål: At spille religionerne ud mod hinanden, og samtidig give dem mulighed for at lave intrige.

Fyrst Van der Nochs bror

Scenarie/ Dag: 1+2

Rekvisitter:

Grupper: Waldgraf (?), Handelshus (?)

Beskrivelse: Fyrstens onde bror vil være fyrste i stedet for fyrsten. Han har allieret sig med riget nord for Nocchhausen, Hegengard, og har også en Waldgraf og et handelshus som allieret. Han bor selv i Salzstadt, og sammen med sin mor (en ond troldkvinde), bestikker han folk og sender agenter til Nochhausen for at fravriste broderen magten. Han vil ikke slå sin bror ihjel, men hellere ydmyge ham og gøre ham til en ussel tigger i sit rige. Derfor gør han det klart for alle sine agenter, at Fyrsten IKKE må dø. Hans folk mødes hemmeligt en gang imellem med hætter på (så de ikke ved hvem de andre er) og lægger hemmelige, onde slagplaner.

NPC'er:

Rolletillæg:

Fyrstens Sygdom

Scenarie/ Dag: lørdag, 2

Rekvisitter:

Grupper: Fyrstens Sønner

Beskrivelse: Fyrsten er blevet syg, og vil udnævne en arving. Derfor sætter han sine sønner til en del prøver, som skal give dem noget at lave i løbet af scenariet, hvor de kæmper mod hinanden om at blive arving. Mens han er syg overtager Fyrstinden og rådgiverne ledelsen... han er ikke døende, men bare ikke ligeså aktiv.

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål: At spille sønnerne ud mod hinanden, og lade Van der Noch træde lidt i baggrunden.

Vanokoijs Komme

Scenarie/ Dag: 2

Rekvisitter:

Grupper: Vanokoijs Folk (Vanokoij),

Beskrivelse: Under ledelse af storpræst Vanokoij er en stor gruppe uthere ankommet til Nocchhausen for at hente de sidste overlevende Mechelburg-folk, og han vil finde ringen til sin herre, Svetjenko Severnaja. Hans herre, Severnaja, har allerede en ring, og ønsker at finde flere ringe, og han ved, at der er en i området. Severnaja regerer over Rukelgrad og har allerede en af de sorte ringe... og han vil have den her også.
De er også kommet for at jage flygtninge fra Uthien, og gøre klar til indtagelsen af Nochhausen. De vil forsøge at få støtte af utherne i området, og love dem, at den rette tro snart vil blive indført. The hard way...

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål: En stor fjende, der kan tæves i slutningen af scenariet. Splitter spillerne (for eller imod Vanokoij)

Byråd

Scenarie/ Dag: 1, lørdag

Rekvisitter:

Grupper:

Beskrivelse: Borgmestrene skal hver have et byråd på 5 personer, der støtter dem i at lede byen. Disse folk skal vælges/ genvælges for et år. Valget sker dagen efter sommerfesten.
Dette sker selvfølgelig med taler og den slags.

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål: At skabe konkurrence lørdag dag. Give folk noget at slås om.

Magikernes råd

Scenarie/ Dag: 2, lørdag

Rekvisitter:

Grupper:

Beskrivelse: Alle troldmænd indkaldes af Van Der Noch (evt. en troldmand) til Nochburg for at danne et råd af troldmænd, til at regulere magiens brug.
Den øverste troldmand skal bære titlen 'Stormester'. Hvis troldmændene har lyst kan de jo lave skoler og udnævne 'Skolemestre'.

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål:

De grå tyve

Scenarie/ Dag:

Rekvisitter:

Grupper:

Beskrivelse: Alle kender til dem, ingen kender dem...

Tyvene er de eneste, der kender deres leder, Sabutka (Utisk for Skurk).

Tyvene beskæftiger sig med: Lommetyveri, hæleri, information og indbrud.

Fordele: Alle tyve får informationer om 'lette mål', stikkere, hælere, sympatisører. Sikkerhed i antal, stort info-netværk. Aftale med Theodor Traute om at løslade de grå tyve. Sabutka betaler Traute for dette. Folk, der skader tyvene eller arbejder på deres område straffes... Hårdt. Ofte klarer Traute straffen for tyvene.

Ulemper: Mord er strengt forbudt. Fast betaling til gruppen. Folk, der ikke betaler, bliver fjernet...

Tyvene skal have et lovligt dækkerhvert for at blive optaget.

For at kunne optages skal man have to tyves og en leders godkendelse. Derefter præsenteres man for Theodor Traute og hans 'Sorte Garde'.

Blandt tyvene giver det status at bestjæle nærrige og ubehagelige mennesker, hvorimod folk ikke synes om en, hvis man bestjæler gavmilde folk, der selv giver til tiggere, fattige og kirken. (skal mest beskæftige sig med bestillingsarbejde – f.eks. At skaffe bestemte genstande)

De grå tyves ledere

Sabutka: Molin, Utisk handelsmand med speciale i luksusvarer

Petrin: Bokoj, Utisk skriver hos lederen af et adelshus

Zizanne, Madam Oraklus, seerske, helbrederske og spåkone i Nochburg

Etc... etc...

Traute Theodor Traute er kaptajn i Nochburgs bygarde og lader tyvene slippe for straf – mod betaling.

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål: At give tyvene en organisation og et hierarki.

Skatmestrenes reform

Scenarie/ Dag: 1+2, søndag

Rekvisitter: Indkaldelse til mødet, tidligere skattereform.

Grupper: Skatmestrene fra de 3 byer

Beskrivelse: Skatmestrene mødes i Zheremsdorf for at diskutere en ny skattereform. Dette er noget, der sker en gang om året – og som regel spiller kraftige personlige interesser ind.

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål:

Sorte penge

Scenarie/ Dag:

Rekvisitter:

Grupper: Pirater (lille), Dusørjægere (lille), Agenter (lille)

Beskrivelse: En gruppe serconske pirater har overfaldet en af Uthiens galejer og stjålet et svimlende beløb i uthiske Kreblinka (som er uthiske mønter, der er 500 Kolek værd hver)

Problemet er nu, at pengene ikke bare kan bruges eller veksles, da hver enhed er MANGE penge værd – og kun rigmænd ligger inde med en sådan sum.

Det Uthiske Forbund har sendt dusørjægere og agenter efter gruppen.

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål:

Hap Lokus Højpræsts fald

Scenarie/ Dag:

Rekvisitter:

Grupper: Enkeltpersoner

Beskrivelse: CMC bliver dræbt i slutningen af det første scenarie.

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål:

Slavernes frigivelse

Scenarie/ Dag: 1+2

Rekvisitter:

Grupper: Enkeltpersoner

Beskrivelse: En lobby ønsker slaveriet ophævet og slaverne frigivet.

Der er et møde blandt serconere og uthere i Zheremsdorf, hvor en af rigmændene agiterer for slaveriets ophævelse. Samtidig er der en folkebevægelse.

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål: At give konflikt mellem serconere og uthere. Isfolket støttet måske den ene side, måske den anden.

Diplomaternes problemer

Scenarie/ Dag: Alle

Rekvisitter: Breve med problemer og forespørgsler.

Grupper: Diplomaterne

Beskrivelse: De nærmeste nabobyer og -områder har sendt diplomater til området. Disse skal komme med en strøm af breve til byerne, Burgmeistrene og Van der Noch. Det er meningen med dette plot, at skabe illusionen af en verden udenfor spilområdet.

Uethisk diplomat fra Rukelgrad skriver til Van der Noch: Der er blevet stjålet en del guld, hvornår bliver det fundet...

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål:

Okkultisternes tempel & Fyrstindens ring

Scenarie/ Dag: 1+2

Rekvisitter: Pavillontelt (holdes i reserve, så det kan købes), et magisk sværd, Fyrstindens ring med mana og en dæmonsjæl, bogen: Ritualer til rejser i landet på den anden side , Scroll med Fremkalde dæmon, Røgpulver og rødt lys.

Grupper: Dæmonkulten Sha-In's disciple (lille)

Beskrivelse: For seks måneder siden blev en af Fyrstindens ringe stjålet af en simple klatretyv ved navn Sigwald. Denne ringe indeholdt en dæmonsjæl og en mængde mana. Tyven gav denne ring til sine venner, der opdagede, at dæmonen kunne tale med dem gennem drømme. De besluttede sig for at fremkalde dæmonen.

Desværre blev tyven Sigwald fanget af Traute. Da han nægtede at fortælle, hvor ringen var blev han pisket til døde på torvet.

Tyvens venner ønsker nu at skaffe et hus, som de kan bruge til tempel for "den femte serconske gud Sha-In", der ikke er så flink, som man skulle tro...

Når huset er skaffet og templet bygget skal de i første omgang holde deres afguderi hemmeligt og siden forsøge at vinde tilhængere til deres gud.

De er fanatiske tilbedere af denne "femte gud" og vil forsøge at tilkalde hende. Til dette skal de bruge bogen; Ritualer til rejser i landet på den anden side (som Bodovaris Grævling ejer), ringen med dæmonsjælen, et vilkårligt magisk sværd, en magiker (minimum mana 10) de skal ofre og en Scroll med Fremkalde dæmon (Bliver først sat i spil på lørdagen under SS).

Når de fremkalder dæmonen går hun ud af kontrol. Dræber den ledende præst og drikker hans blod. Derefter forsvinder hun... i røg og rødt lys.

NPC'er: Dæmonpigen Sha-In, en overbringer af Scroll med frembringe dæmon.

Rolletillæg: Fyrstinden & Traute, Dæmonkulten, Bodovaris Grævling

Formål:

Panavas Mønt

Scenarie/ Dag: 1/1

Rekvisitter: Panavas magiske mønt

NPC:

Grupper: Panavas Tempel, D'Em, De øvrige templer

Beskrivelse: En tyv (vilkårlig spiller) brød ind i Panavas tempel og stjal Panavas Mønt. Hvis denne mønt ikke kan fremvises midt på dagen efter midsommer må Panavas højpræst afgive sin tittel.

De øvrige templer har fået nys om dette – og vil forhindre Panavas præster i at genfinde mønten.

Formål:

Rolletillæg:

Tempelherrens komme

Scenarie/ Dag:

Rekvisitter:

Grupper:

Beskrivelse: Ledere af templerne kommer for at inspicere dem (de har en skjult dagsorden – hovedplottet)

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål:

Krofatter

Scenarie/ Dag:

Rekvisitter:

Grupper:

Beskrivelse: Nogle folk har en idé om, at de gerne vil starte en kro.

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål:

Husbyggerne

Scenarie/ Dag:

Rekvisitter: En lille kærre, et par pavillontelte

Grupper:

Beskrivelse: En del af monstergruppen rejser rundt med en kærre og tilbyder folk, at bygge nye huse. De taler om arkitektur og render rundt med byggeplaner og lægger vandrør.
Dette plot kan også laves med Pierro de la Prut (udtales "De La Pro" – han tæver alle, der udtaler det forkert).

NPC'er:

Rolletillæg:

Formål: At få nye huse ind i spillet. At give folk noget at bruge penge på.

Plotideer af Claus

Præsten, der køber kirken

En bagmand finansierer en uthisk præst, som forsørger at købe sig til magten. For derefter at kunne frigive slaverne i Nocchhausen, og afsløre at han fik penge fra bagmanden. Bagmanden bliver så hyldet af serconerne og får en titel som Waldgraf, håber han på.

Romeo og Julie

Anna Wolfenburg (der skal giftes ind i Sakaali-huset) elsker i virkeligheden en anden, nemlig Pierro de la Prut. Hun klager over, at hun skal giftes bort, og plager ustandseligt sin fader om hun ikke må få Pierro. Han siger imidlertid nej, men hun håber på, at noget vil ske så de kan være sammen. Hun sniger sig tit væk for at bruge tid sammen med ham, selvom hendes "vagter" først skal rystes af.

Pierro de la Prut hyrer så nogle folk til at stjæle uniformer fra Wolfenburgs garde, hyrer nogle til at tage dem på, og får dem til at angrib Sakaali. Når Sakaali-folkene ser dette, vil de ophæve giftemålet, så Pierro, der hyrede folkene, kan gifte sig med Sakaali-brudgommen.

Den falske diplomat

En serconer udgiver sig for at være uthisk diplomat fra Rukelgrad, og kræver at Van der Noch overgiver sig til Utherne i Rukelgrad. Han er fra Mechelburg, og forsøger at drage Van der Noch ind i krigen på Mechelburgs side.

Lærlingen

En af Troldmandens gamle lærlinge vil få ham sat i miskredit. Han har skrevet et brev, hvori der står, at Troldmanden er allieret med Rukelgrad og vil få herredømmet over Nochhausen, hvis han hjælper Rukelgrad. Han har selv underskrevet det, (Grævlingens navn) og hyrer en tilfældig person til at have fundet det.

Tyvenes Trick

En mand kommer løbende ind i Nochburg. Han råber, at en af Kish-Itternes skatte er blevet fundet, og at den bevogtes af 10 trolde, og at han vil give 10 Sølvfalke til den, som bringer ham skatten. Den findes selvfølgelig ikke, og der er ingen trolde. Han er en con-man, der arbejder for tyvelauget, fordi mens alle er ude og lede efter monstre og skatte, så ribber tyvene alt hvad de kan finde...

Fupbrev om kidnapning

En mand beordrer en skriver til at skrive et brev. I brevet skal der stå, at Löwenberg-overhovedet har betalt for at få kidnappet Fyrstinden. Brevet plantes på en fra Ridder Rawkals følge (sammen med en ring), og manden betaler nogle fra Heltenes Laug for at overmande ham, og gennemsøge ham..."Fordi han har stjålet min ring."

Hvad der sker bagefter, kommer helt an på, hvordan folkene fra Heltenes Laug reagerer. Giver de manden brevet, får han det taget til en skriver (en anden end ham han brugte!!!), og får det læst højt (mens Heltenes Laug-gutterne er i nærheden).

Tyv udnytter fuldskab

En tyv i fint tøj har nogle falske mønter. Han sidder nede på en af kroerne, og udvælger sig en person fra Sakaali, der er godt fuld. Så siger han, at for en skilling vil han synge en sang for den fulde. Hvis han får en skilling, planter han et par af sine falske mønter på manden, og råber op til forsamling. 'Falskmønteri!'. Hvis nogen undersøger sagen, viser han den falske mønt frem, ser forurettet ud, og forsøger at få nogen til at gennemsøge den fulde mand (som endnu ikke burde have anet uråd!). De vil så finde nogle falske mønter på ham, og skurken (den rigtige falskmønter) vil himle op om at Sakaali tydeligvis forfalsker deres mønter. Han er betalt af Wolfenburg, som helst ser Sakaali lide lidt...

Fanatisme Isfolk

En gruppe Isfolk mener, at det kun er runerne, der er ægte, rene skrifter. Derfor skal al skrift forbydes eller fjernes. De ønsker at nedskrive manernes historier i en stor bog, og brænde andre alle bøger af.

Kampen om Novonojarsk

Engang for længe siden stjal Grævlingen en bog fra hovedtemplet i Uthos. Denne bog var Novonojarsk, der kendes som "Den Forbudte Bog". Den kaldes dette fordi Uthiens øverste præster har forbudt mennesket at se på den. Derfor er Grævlingen MEGET upopulær i Uthien, specielt inde i hovedstaden.

Nogle uthere er ude for at skaffe den, men de må ikke kontakte utherne i Nochhausen, da ingen uther (ud over de højeste) må se den.

Jaeger: Prime Target

De Grå Tyve vil hyre nogle til at tage Thorkild Jaeger til fange, og sælge ham som slave til Ovdovan Borzji. Thorkild og hans "Heltenes Laug" er hæmmende for tyvenes indtjening, og derfor vil de have ham væk. Ikke slået ihjel, for det vil kun styrke "Lauget", men solgt som slave, så Lauget i stedet kan bruge deres kræfter på at bekriige Borzji.

Tarons hemmelighed

Taron, den gamle svagelige mand der arbejder på "Dragens Klo", er en gammel lommetyv, og i sine unge dage stjal han en af de meget berygtede ringe med sort mana. Han er meget ældre end man skulle tro, og arbejder på værtshuset for at blande sig med mængden. Han er næsten 150 år gammel, og ønsker kun at få fred. Han tør dog ikke tage sin ring af, fordi han frygter at alderen så vil ramme ham som et slag i ansigtet. Han forsøger at være anonym, og arbejder på 'Kloen, og prøver på at skjule sin hemmelighed.