

PLOTS TIL SKYGGESPIL

Hestefolkets hævn:

En købmand kommer i stor hast og sælger hurtigt en af hestefolkets skatte. Den bliver solgt utrolig billigt, da han er på flugt. Senere ankommer en gruppe stammefolk der har været på jagt efter ham, de søger deres skat og begynder at overfalde folk. En af dem er i virkeligheden en høvdinge søn for en af de mægtigste stammer og hvis han dræbes kan det få store konsekvenser for kampagnen. Købmanden bliver tidligt en morgen fundet død foran en af byerne med pile i hele kroppen.

Formål:

Action og lidt diplomati til kampagnen (Stammefolkene kunne rejse sig og være vrede)

Skal bruges:

En købmand, spilles af monstergruppen.

En gruppe stammefolk, kunne evt. godt spilles af spillere.

Kryptens arv:

Ifølge en kildetekst på biblioteket findes der et sted i Nochhausen en gammel Kish-Ittisk krypt. En anden tekst fortæller om væsener der rejser sig fra deres grave for at hævne deres død forårsaget af Friedrich Löwe. Krypten er i virkeligheden fredelig men beskyttet af magi, og brydes magiens segl vil de døde rejse sig for at forsvare sig selv.

Formål:

Action og lidt investigation.

DUER IKKE KRÆVER ARRANGØR INDBLANDING

Skal bruges:

Udøde...

To kildetekster.

(Nogle grådige mennesker)

Mutanterne kommer!!:

To mutanter (halvt menneske/halvt dyr) hærger vejene, de er i virkeligheden sendt af Den sorte hånd for at skabe frygt og svække de våbenføre mennesker i Nochhausen så DSH kan tage over. De er disciplinerede og dygtige til guerillakrig.

Formål:

Action

Skal bruges:

To mutanter (monsterhold)

Sygdommen spreder sig:

DSH begynder også at sprede sygdomme (Belzecpest) for at svække befolkningen. De forgifter kroernes mad, vin etc..

Formål:

Give lægerne noget at lave.

Skal bruges:

Ikke meget

Profetien:

På biblioteket findes en ældgammel tekst der fortæller om verdens undergang, meget tyder på at den snart trækker op. (Der skal være en masse tegn). I virkeligheden er det en beskrivelse af den gamle krig.

Formål: Unknown.