Kapittel 25

Kidnappingen

25.1 Grevskabet

Dette foregår i grevskabet Falaron sør i Langue'Oi. Greven, Richard, har en borg som ligger ensomt til ved elven. Om lag fire kilometer sør for borgen, ligger landsbyen Loressin.

Greven har i mange år hatt en konflikt med enke-marquise Saissa de la Roche.

Grevens oldefar, grev François, brevvekslet i lang tid med en magus, Louis av Jerbiton. De gjorde flere reiser sammen, og de delte sin store lidenskap for kunst. I Norditalien kjøpte Louis en vakker hvit springer, en sjakkbrikke, og begge de to husket godt legenden om den. Louis anbefalte greven å kjøpe et stort veggteppe, som han var meget fornøyd med. Greven fikk også av Louis en magisk brevkniv. Grev Richard har fremdeles disse brevene og brevkniven.

25.2 Forspill

Offsus har i løpet av dagen, før gruppen kommer, kidnappet grevens datter, Anne-Louise, fra tårnet der hun har sittet og lest.

25.2.0.1 Eventyret

Scene I: Ankomst Solen er i ferd med å gå ned. Dere har fått høre at der ligger en landsby her i området. Dere skulle kunne nå den i god tid før solnedgang, men nu har dere begynt å tvile.

Det er fremdeles ganske varmt, men kanskje en smule lummert. Himmelen er klar over dere, og bare godværsskyer bidrar til en rød solnedgang.

Litt Perception avslører mørke skyer i øst.

Plutselig hører dere rop bak dere. Det er en ung mann som kommer løpende med en pergamentrull i hånden. Han spør om dere skal til landsbyen. Han ber dere ta med rullen og gi den til greven.

Scene II: Spøkelsesstormen Dere har akkurat sett mannen forsvinne den veien han kom, når dere merker at det blir mørkere, og dere hører et enormt drønn fra øst. Mørke skyer har kommet i veien for solen, og i øst er skyene enda mørkere.

Efter hvert som dere fortsetter tiltar uværet. Det begynner å regne tett, og snart er det mørkt. I et av lynglimtene ser dere skyggen av en borg mot horisonten, men det er ennu et godt stykke igjen.

Efter hvert begynner dere å se enorme skikkelser fly i luften. Dere tenker straks ånder. Det kan synes som om vinden taler til dere. (Elemental.)

Scene III: Greven og brevet Greven kan ikke lese, og med mindre gruppen gjør det klart at de kun er budbringere, så vil han be dem lese det opp for seg. Ellers må ha tilkalle en skriver.

Uansett vil han ta innholdet med redsel og fortvilelse og straks anklage gruppen. Deres sjebne avhenger av deres forsvar. Brevet krever tre pund foruten grev François brever og brevkniv i løsepenger for prinsessen.

Gruppen må gjerne tilby seg å berge prinsessen. De vil i alle fall bli spurt ut om deres forfatning med bortføringen.

Brevet forteller hvordan løsepengene skal overleveres. Man skal dra et stykke nordover. Krysse elven på at gammelt vadested (ingen enkel ferd), og dra oppover i fjellene gjennom den store skogen der. Løsesummen skal legges på en karakteristisk, hvit sten.

Greven er nesten alene på gården. Sønnen er på besøk hos baron Corneus av Perlice med mange av mennene. De eneste som er tilbake er hovmesteren, Thosa, en rådgiver, Gontrand; kokken, en kokkepike, Anne-Christine, og to gutter som hjelper på kjøkkenet.

Scene IV: Skogen Skogen er et mørkt og skummelt sted. Der er ustanselige lyder, og tiggere møter dem og ber om penger. De ser svært forkomne ut, med forvridde ansikter og tomme blikk. De fleste er snare til å forsvinne, men med litt pågåenhet kan gruppen få spurt ut noen. De sier at noe skjedde her forleden dag (dagen før prinsessen ble bortført). De kan fortelle om et mystisk sted og en vismann som kan bringe ny innsikt.

De viser til et blindspor og en tøff demon som har slått seg ned.

Den nedre delen av skogen har en demonisk aura på 2, mens den øvre har en magisk aura på 2.

Scene V: Demonen **Størrelse:** +2
Diabolsk kraft: 24
Kropp: OK/0/-1/-1/-3/-5/-5/fordrevet
Soak: +20
Kamp: *Skjold og Pisk* Init +9, Atk +8, Def +10

Tazaron er en middels mektig krigsdemon. Han fremstår som slange fra livet og ned, mens overkroppen er som et menneske, væpnet med skjold og pisk.

Pisken er flettet i menneskehud, og små fingerknokler er bundet i enden. Alle Tazarons krefter ligger i denne pisken, som er enormt magisk (10te magnitude), med seks ruter corpusvis i knoklene og fire ruter perdovis i skjeftet.

Krefter

Forkrøple (PeCo 30) 8p.

Brenne (CrIg 20) 3p. gjør +18 i skade

Smerte (PeCo 15) 1p. offeret lammes med mindre han triller 9+ på stamina.

Scene VI: Knarken **Aura:** 3
Grunnegenskaber: Int 0
Ferdigheter: Folk Magic 3, Herbalism 0, Craft Charm 4

Lenger oppe møter gruppen en gammel knark som går omkring og plukker sopp og blomster. Han snakker med lav og hes stemme og spør hvorfor de er kommet. Hvis de forteller, tilbyr han seg å hjelpe, ellers forsøker han å fiske og bløffe.

Han inviterer til hytten sin, og forteller nogen skrøner. Han tilbyr seg å selge en magisk amulett, som han påstår skal kunne hjelpe dem. Dette er dog svindel, og når de forsøker å bruke amuletten, vil de fremkalle en epilepsiånd.

Hvis gruppen overmanner mannen vil de finne et enkelt arbeidssted hvor han har drevet sine heksekunster. Der er rikelig med urter og preparater, og en del av det inneholder vis. De finner også et utvalg i amuletter, trefigurer og eliksirer, og en del av det har ulike magiske egenskaper.

- Chalcedonius i kjede om mannens hals (1r. Im) [HM61].
- 2 stk. Conium (@ 1r. Co) [HM66].
- 2 stk. Asbestos (@ 1r. Ig) [HM].
- 1 stk. Iris [HM]
- Et teppe forhekset med *Light Sleeper* (Charm +1 dyd).
- Amulet med en epilepsiånd (SM 16)
- En flaske som binder 10 ulcer-ånder (SM 9)
- 3 stk. Papaver (1 r. Me) [HM67].
- Dødningeskalle
- En tunika med *Tough* (Charm +1 dyd) som gir +3 i soak.

Scene VII: Stenen Når det nærmer seg solnedgang, finner de stenen, og de legger pengene og dolken på den. Pengene forsvinner raskt, mens dolken blir liggende flere minutter. Det er Offsus som plukker opp tingene magisk. Det skal være mulig å spore ham, særlig med en gang. Brevene klarer han ikke fjerne, så de blir hentet av en vindelemental, som også kan fortelle dem at de skal følge stien videre.

Scene VIII: Prinsessen Hvis gruppen fortsetter, finner de prinsessen. Hun er bundet i hendene og hengt opp i et tre, fullstendig livløs. Hun har tydeligvis blitt pisket, men hun er i live.

Scene IX: Offsi skjulested Offsus har slått seg ned i en gammel, forlatt stenkjeller. Hvis man åpner døren, reiser der seg straks en elemental av jord fra bakken og angriper.