Eventyret:

Du har i flere år, sommer og vinter, vandret rundt i verden

. Du har kun det tøj, du går i, en vandrestav, en rygsæk og nogle ganske få penge. Sensommerdagen er ved at gå på hæld. Solen går snart ned, men du er tæt på landsbyen, hvor nogle af dine venner bor. Her regner du med at få en hyggelig aften og en god nats søvn, før du fortsætter din rejse. Ganske rigtigt. Efter en varm velkomst, et hyggeligt (og meget lækkert) måltid sætter I jer til rette i stuen. Dine venner vil jo gerne høre nyt fra den store verden og hvad du selv har oplevet. Det er langsomt blevet mørkere og i skæret af lyset fra en tændt pejs, bliver du overtalt til at fortælle om dengang, at du løste gåden om Det forbandede hus. Du fortæller, hvordan

du stod foran døren ind til huset. En egetræsdør, er er lukket, og ... ...

Du prøver at åbne døren, men finder ud af den er låst. Du har hørt fra folk i området at huset indeholder et magisk våben med kræfter ingen hidtil har set.

For at åbne døren bliver du nødt til at finde nøglen i området. Huset ligger i en skov, og det er ved at blive mørkt. Du kigger mod huset der ligger nord, til øst for dig er der en brønd, vest er der et skur, syd er stien du kom fra.

Brønden har intet vand i sig, men en spand du kan bruge for at hejse dig selv ned. Brønden er dog helt mørk, så du har brug for en lyskilde før du kan finde ud af hvad der er dernede.

Skuret har en skovl, en lanterne og et rustent sværd.

For at komme videre skal du samle lanternen op og derefter gå tilbage til brønden og hejse dig ned i den. Der finder du en mystisk nøgle. Nøglen hører til døren og du er nu kommet ind i det forbandede hus.

Du kommer ind og kan intet se, medmindre du tænder din lanterne.

Da du tænder lanternen, ser du oppe i loftet, at der hænger en lyskilde der er slukket. Du kan vælge at tænde lyskilden ved hjælp af din lanterne, eller fortsætte i mørke. Dog skal du tænde lyskilden for at kunne fortsætte.

Da du tænder lyskilden, ser du til nord en kiste, du tænker dig til at sværdet er i den. Kisten er dog låst af en magisk barriere.

Til vest er der en dør, den dør fører ned i kælderen hvor du hører en svag lyd.

Til øst er der et bord. Dette bord er der et gammelt dokument” Hvis du ønsker adgang til kisten og dets indhold, skal du først bryde den magiske barrierer. Jeg har kastet besværgelsen, og bundet den til en…… ” Resten af dokumentet er revet i stykker.

Du drager i kælderen og ser noget blod på væggen, kun oplyst af din lanterne.

Nede i kælderen er et enkelt stearinlys tændt, lyden er blevet højere, og du ser en gammel mand i hjørnet af rummet.

Han stiller dig en gåde. Hvis du svarer rigtigt forsvinder han i en stor flamme der lyser hele kælderen helt op. Du kan også vælge at forlade samtalen, hvis du ikke er sikker på svaret, eller spørge ind til hans historie (han er en gammel mand, hvor en anden vampyr bed ham, og kastede forbandelsen på ham, så han er tvunget til at vente indtil en værdig person kan sætte ham fri (spilleren) eller besejre ham i kamp)

Hvis du derimod svarer forkert, viser det sig at han i virkeligheden er en vampyr, og du skal nu kæmpe mod ham.

Hvis du svarer rigtigt eller besejrer ham i kamp, låses kisten op, og sværdet er dit.

for many years, summers and winters, you have wandered around the world. You only have the clothes you are wearing, a wandering stick, a backpack and a few coins. The late summer day is about to end. The sun is coming down soon, and you are close to a village, where some of your friends live. You expect a nice evening and a good nights sleep, before you continue your adventure. Indeed, after a warm welcome, a nice (and very delicious) meal, you sit in the room. Your friends want to hear news from the big world, and what you have experienced. It´s slowly getting darker and you are from a lit fireplace, telling about the time you solved the riddle of the cursed house. You tell, how you stood in front of the door to the house. An Oaktree door, which is closed, and… …

You try to open the door, but it´s locked. You overheard some people in the area tell the house contains a magic weapon with powers never seen before.

You look around. You are standing in a forest. The house is north of you. To the east of you is a well. To the west is a shed, south is the road you came from.

The well has no water, but a bucket you could use to lower yourself into it. The well is totally dark, and you can´t see what´s in it. You need a light source, to find out what´s down there.

The shed has a shovel, a lantern and a rusty sword.

For you to progress, you need to find the key in the well, using the lantern to see it. The key unlocks the door to the cursed house.

You enter and can´t see anything without your lantern. You turn on the lantern and find another lightsource, which could light the entire room up.

North is a chest with a magic sealing.

To the west is a door. The door leads down to the basement, where a faint sound is coming from.

To the east is a table. On the table lies an old paper. “if you wish to access the chest, and its wonders, you need to break the magic seal. I cast a powerful spell to keep the weak from getting the sword.” Besides the paper is a health potion.

You go down the basement and see some blood on the wall. The room is dark and only your lantern and a candle are lighting the room up. The sound you heard is getting louder, and you see an old man stand in corner of the room.

He gives you a riddle. If you answer correct, he will disappear in a big flame. If you answer wrong he will show what he really is, a vampire, cursed by another vampire to protect the sword. If you win in a fight, the seal to the chest will be broken, and the sword is yours.