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.