

Arvinger

Greger Taskenbads velkomst

Natten var over oss og vi satt alle samlet i spisestuen i det vakre gamle gårdshuset da herr Taskenbad kom inn i rommet, den gamle bestefaren var elegant kledd for anledningen. Han hadde en nydelig grønn sjakett jeg aldri har sett maken til som sto i fin kontrast til hans røde silkevest. Han hadde skjerf i halsen festet med en diamantknapp på størrelse med en lillefingernegl og han bar et lurt smil i sitt rynkete ansikt.



«Skål mine venner og velkommen til Ytterbøl Gård. Dette huset har vært i min families eie i generasjoner og dere mine små avkom er dets arvinger. Noen sier at det spøker her andre sier at gamle slektninger fra fordums tid gjemte smykkene sine i veggene. Hehe, jeg kan forsikre dere om at dette bare er myter og det står i stor kontrast til livets harde realitet. En realitet som gjelder dere alle. Jeg kan meddele at glasset dere alle tømte i dere nå nettopp var fylt med en meget potent gift. Enhver anstrengelse dere gjør vil hjelpe giften på vei gjennom årene deres. Motgiften er gjemt et sted på gården kjære barnebarn. Den som overlever arver gården og hele min rikdom. Lykke til!»

I *Arvinger* er alle under et sterkt press og mange vil omkomme på veien. Giften rollene har fått i seg tar mer tak for hver fysiske anstrengelse og spenningen bygges opp for hvert minutt. For å spille trenger du kun en kortstokk, en haug med vanlige sekssidede terninger, en spilleder og minst tre spillere. Rollene skal gjennomsøke Ytterbøl gård og overkomme hindringene de møter på veien for å finne en motgift eller miste livet.

Rollene:

Rollene er den rike Greger Taskenbads barnebarn. De kjenner hverandre lite eller ikke i det hele tatt, de er mellom atten og femti år og kommer fra forskjellige deler av landet eller verden. De har alle kommet til Ytterbøl gård etter å ha mottatt et brev med lovnad om utbetaling av forskudd på arv. Forutsetningen er at de møter i egen person på Greger Taskenbads gård, en gammel eiendom med en rik historie. Dette frister meget for det er en kjent sak at Greger Taskenbad er styrtrik, og at det ikke er snakk om millioner som skal deles ut, men milliarder.

Når du skal skape din egen rolle, ta utgangspunkt i noen du kunne tenke deg å portrettere. Og still deg selv en del forskjellige spørsmål. Hvordan ser rollen ut? Hva er rollen redd for? Hvor kommer rollen fra? Hva gleder rollen? Hva gjør rollen sint? Hva drømmer rollen om? Og ikke minst hvorfor er rollen interessert i Taskenbads arv?

Eksempler på roller:

Kareem Sadhiid

Eksentrisk, flamboyant og med en kjærlighet for raske biler. Kareem kommer opprinnelig fra Egypt, men har lært seg norsk av sin norskættede far. Kareem er 48 år gammel, slank, mørk i huden og tynn i håret. Klærne hans er sprakende og i et design man sjelden har sett maken til, han kremter mye og kikker ofte på klokken.

Anne-Lena Fornheim

Tykk, sur og med et mistenksomt blikk. Anne-Lena er 25 år og jobber deltid på Bamble skohus med ansvar for god hyllestruktur. Hun liker smørkremkaker og hagegnomer så lenge de ikke har blå luer, en farge hun ikke kan fordra. Kveldene bruker hun stort sett på å være kommentarfelt-troll når hun ikke er på klatrekurs eller har møte i vinklubben.

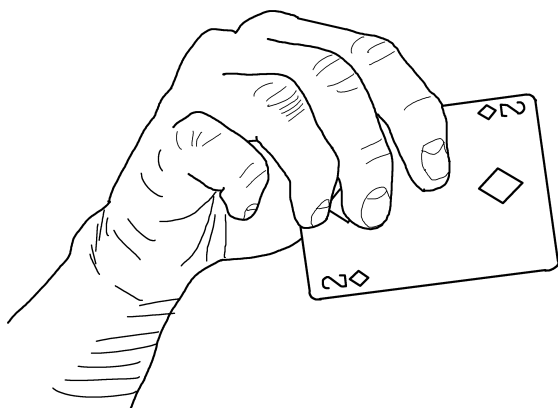
Derek Hausmeier

Spinkel, sprudlende og med en tykk, tysk aksent. Derek er 35 år, engasjert og jovial og lar aldri anledningen gå fra seg for å ta en fest. Han har en minigris som kjæledyr og han liker å ta på den forskjellige kostymer som står i stil til anledningen. Derek har også et brennende engasjement for miljøet, klimaet og planeten.

Regler:

I *Arvinger* blir handlingen ledet av en spilleleder og spillerne agerer på rundgang. Den yngste spilleren handler først og så fortsetter runden videre med klokka. Foran seg skal spillerne plassere en sekssidet terning hver gang rollen deres åpner en dør (eller vindu) eller gjør en fysisk anstrengelse. Dette representerer giftens grep om kroppen deres. Etterhvert skal flere terninger plasseres oppå denne helt til rollen har funnet motgiften eller tåret raser. Hver gang noen plasserer en terning på toppen av sitt terning-tårn går ordet til neste spiller.

I tillegg til terningene ligger det en kortstokk på bordet. Hver gang en spiller vil prøve på noe og resultatet ikke er gitt, trekkes et kort fra kortstokken og legges med ansiktssiden opp på bordet. Er kortet rødt lykkes spilleren og spillet fortsetter som før. Er kortet sort blir spilleren overrumplet av smerte, spilleren plasserer en terning på terning-tårnet og ordet går til neste spiller.



Når et tårn raser.

Terning-tårnet vil fort bygge seg opp høyere og høyere. Når et terning-tårn raser har giften tatt overhånd over kroppen og rollen dør. Ordet går så videre til neste spiller, men når det er den døde rollens tur igjen vil rollen komme tilbake som et gjenferd.

Gjenferd.

Gjenferd kan bevege seg gjennom opptil tre rom før turen går til neste spiller. Gjenferd er usynlig for de andre spillerne, de kan bevege seg gjennom vegger uten å snu kort. De kan også interagere med ting, men må da snu et kort for å se om de lykkes. Deres tur ender når de har snudd et kort.

Eksempler på gjenferdshandlinger

- Åpne noe eller flytte på noe
- Gjøre seg midlertidig synlig
- Hviske
- Fly mellom etasjer

Gjenferd kan ikke komme tilbake til livet, men de kan hjelpe eller hindre andre roller på sin vei. For å hjelpe eller hindre en rolle må gjenferdet komme seg til samme rom som rollen og lykkes når de snur et kort.

Måter gjenferd kan hindre en rolle

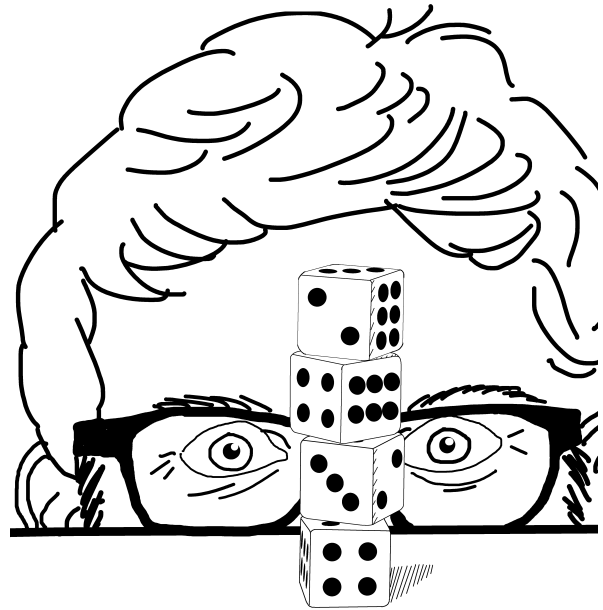
- Lukke dører (Lukkede dører fører til at rollene må lukke de opp igjen og dermed anstrenge seg)
- Rive eller skyve ting foran rollene slik at de må anstrenge seg
- Skremme rollene slik at de løper tilbake til rommet de kom fra

Måter gjenferd kan hjelpe en rolle

- Åpne dører
- Hviske hint om hvor motgift kan befinne seg
- Stagge gift (om gjenferdet vil bruke sin kraft fra dødsriket til å stagge giften i kroppen til en rolle må gjenferd-rollen trekke et kort, om trekket lykkes kan rollen fjerne en terning fra terning-tårnet sitt. Dette kan kun gjøres en gang per rolle, men flere gjenferd kan stagge giften hos samme rolle)

Når en rolle har funnet motgiften har denne rollen vunnet livet tilbake. En helbredet rolle trenger ikke å stable terninger lenger og kan bevege seg fritt. Faren er tilsynelatende over og arven er din!

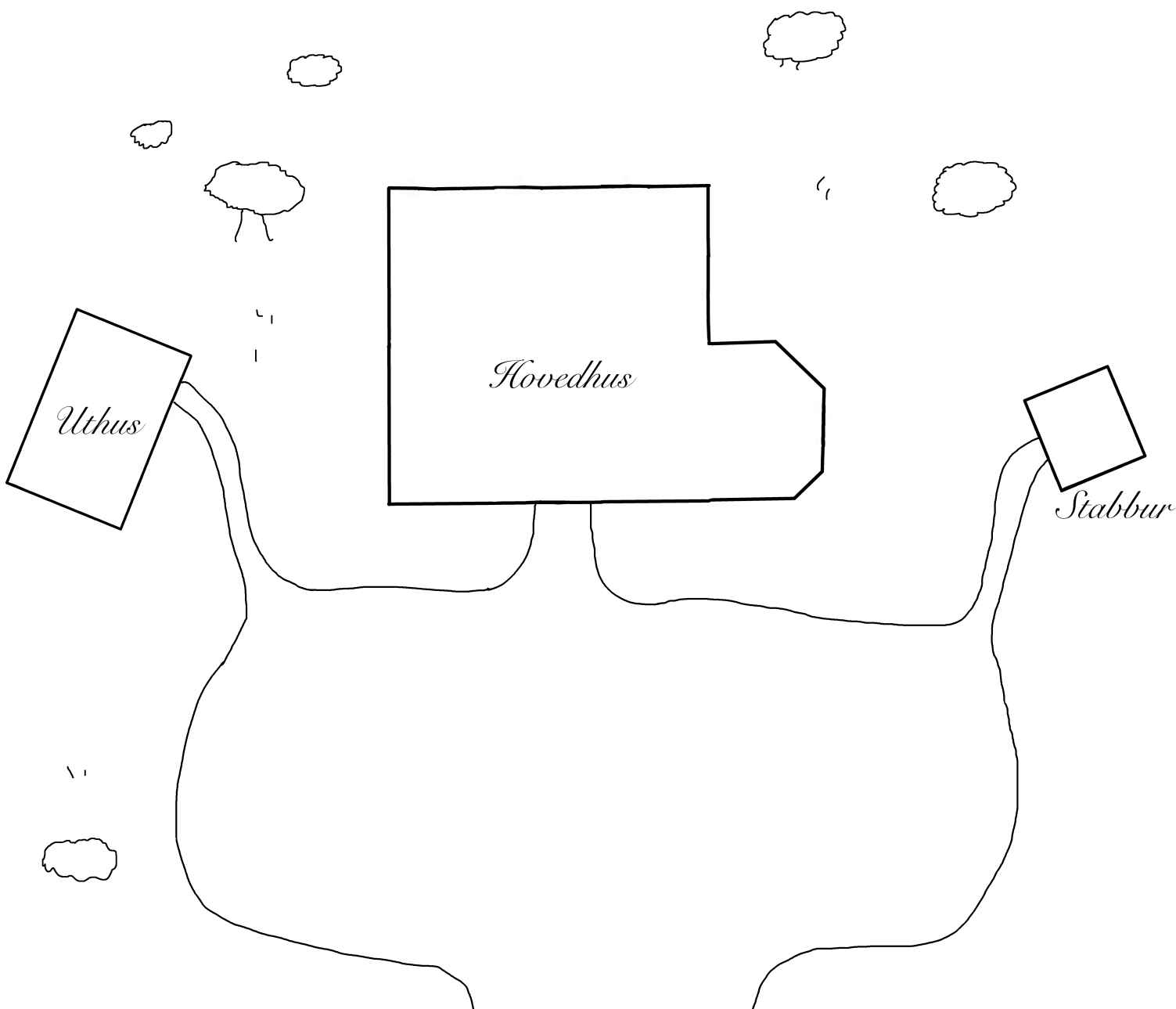
Dette er alt man trenger å vite for å være spiller i Arvinger, skal du spille spillet og ikke lede det kan du stoppe lesingen her. På de neste sidene kommer informasjon som er ment kun for spillederen og som vil gjøre spillet mindre morsomt dersom spillerne velger å kikke på det.



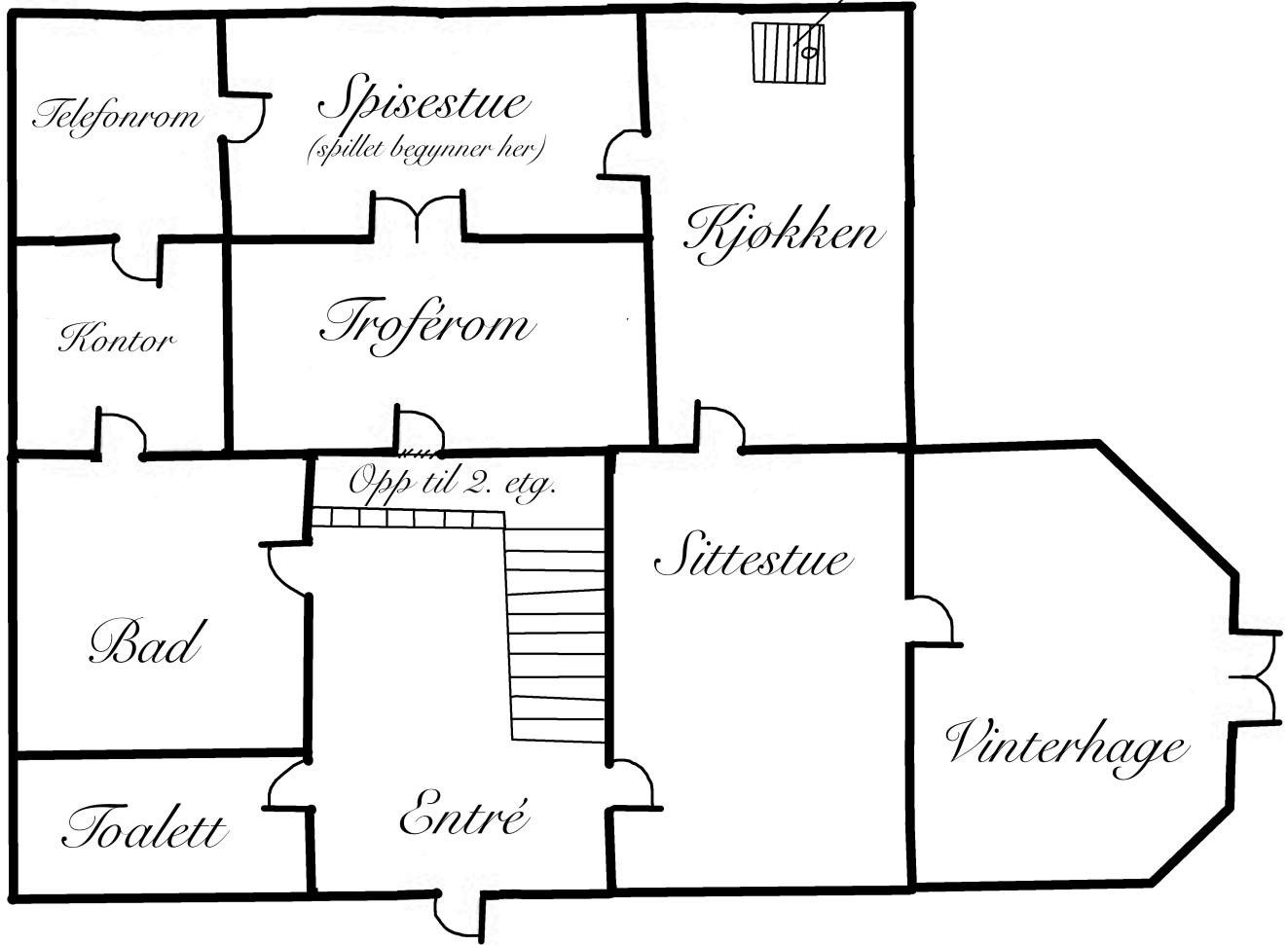
Spillederens verktøy:

Her følger en plantegning og beskrivelse av rommene på Ytterbøl gård, her vrirler det av gjenferd og kuriøse gjenstander, noen av dem liker seg best i spesielle rom og de fleste av dem liker å hjelpe de levnedde. Plantegningne og rombeskrivelsene er til for å kunne sette i gang å spille med det samme, men en spilleder kan også bare se på dette som et eksempel og må gjerne endre på rommene, planløsningen eller gjenstandene som befinner seg der og ikke minst hvor motgiften er gjemt. Mulighetene er endeløse, men husk på disse tre prinsippene.

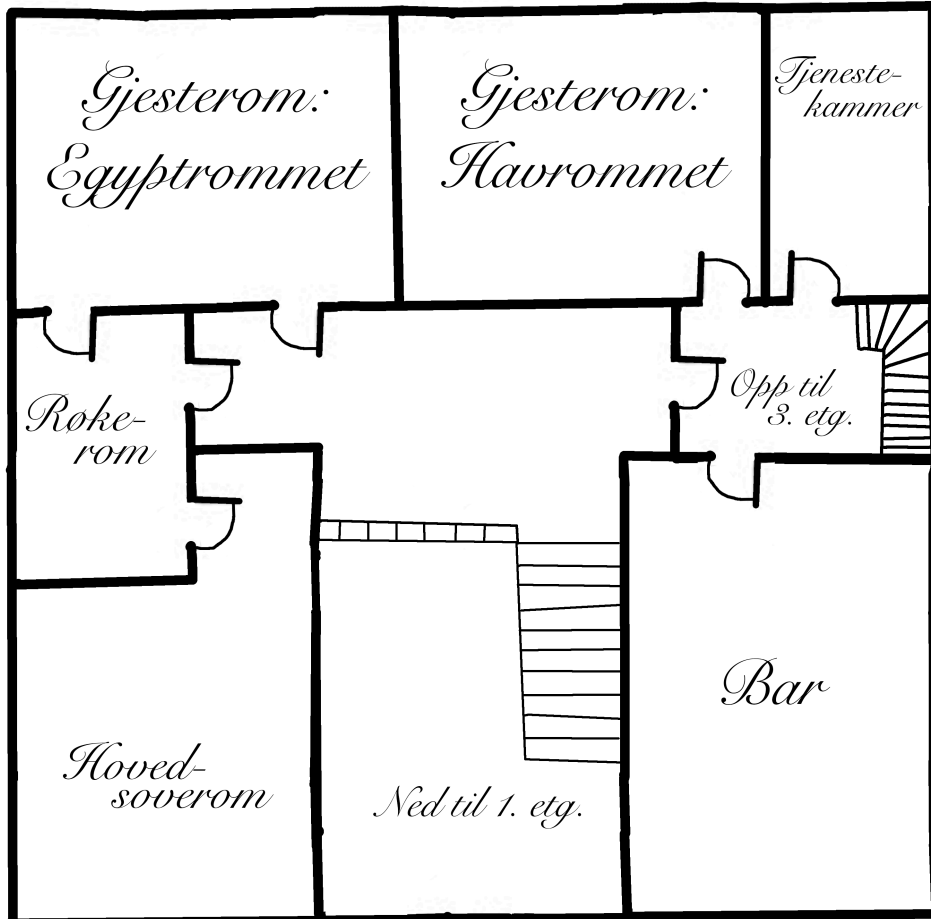
- Gjem alltid motgiften et nytt sted
- Legg igjen spor og hint til motgiftens plassering i så mange rom som mulig
- Husk at alt for mange rom kan gjøre spillet for vanskelig



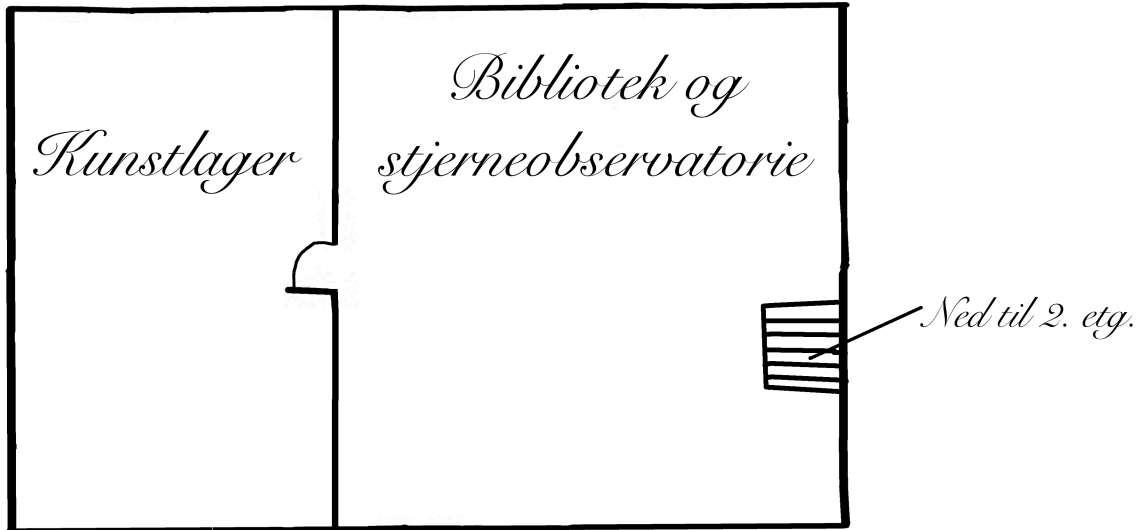
1. Etg.



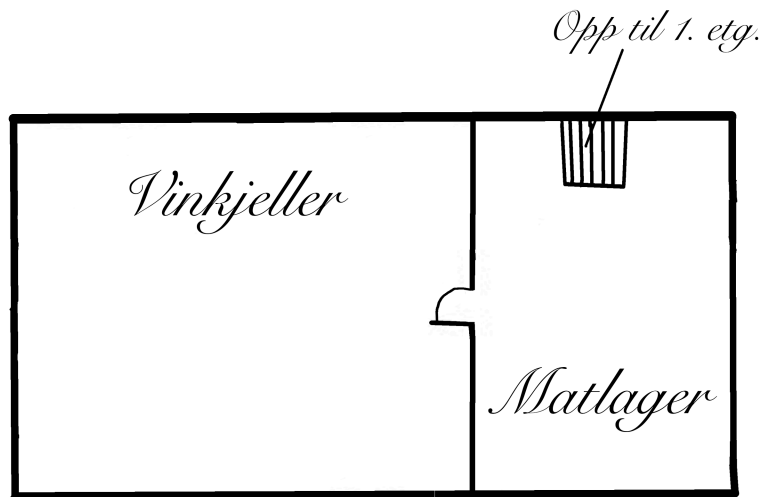
2. Etg.



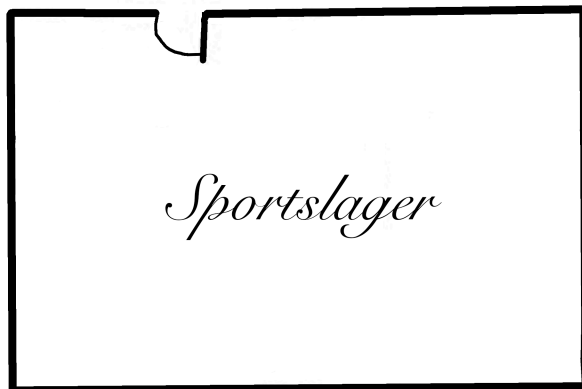
3. Etg.



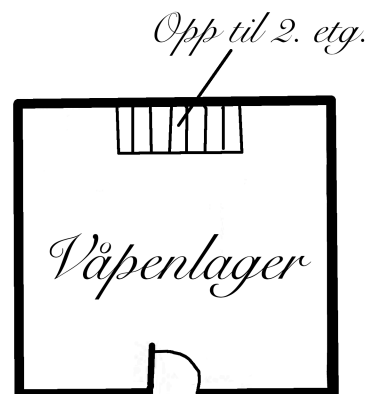
Kjeller



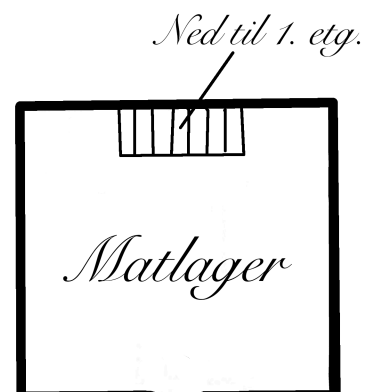
Uthus



Stabbur
1. etg.



Stabbur
2. etg.



1.Etg.

Spisesalen:

Spillerne begynner alltid i spisesalen hvor de har blitt forgiftet. Det er en enkel sal med tre utganger. Et stort spisebord dekket til middag med fasan, honningmarinert løk og myntegele står i midten av rommet. På veggene er det store malerier av landskap og et maleri av selve gården hvor man ser selve gården, stabburet og uthuset tydelig. Det er også vinduer der med utsyn over hagen. Greger Taskenbad var i rommet med rollene i introduksjonen, men går ut til troférommet og lukker dørene etter seg før rollene rekker å reagere. Om en rolle velger å styrte så fort de kan etter herr Taskenbad vil de akkurat se døren fra troférommet til entréen bli lukket når de kommer inn der. Styrter de videre inn i entréen vil de se at herr Taskenbad er forsvunnet. En oppmerksom spiller vil med litt hell kunne høre en merkelig lyd over seg som minner om lyden av noen som rister en skinnfell, men det er det hele.

Telefonrommet:

I telefonrommet er det enkel dekor og et vindu med utsikt til hagen. På et elegant lite bord med en liten skuff står en gammel telefon med messingdetaljer.

Det finnes en meget gammel notatbok i skuffen med telefon-nummere til forskjellige rederier som ikke eksisterer lenger. Ett av telefonnummerene er til ytterbøl sportssforretning med et notat ved siden av «Husk våpenskap til stabburet»

Kontoret:

På kontoret står det et mahogni skrivebord med masse papirer flytende rundt. Det er også flere bokhyller der med gamle bøker. Det er en liten bok der med tittelen «gift og syrer». Det er et papir med en liste over alle Taskenbads barnebarn. Det ligger en liten lapp der hvor det står «Husk cigarer til Greger». Ellers er det bare skrivesaker å finne. I bokhyllene er det mange klassikere, blant dem; Greven av Monte Cristo, Wuthering Heights, Dracula, Forbrytelse og Straff, Illiaden, Odysseen osv. Kontoret har vindu ut mot uthuset.

Bad:

Badet er stort med et romslig badekar, dyre fliser, en stor vask og et eget sminkebord med forskjellige krukker og flasker. Det ligger en svak fuktig damp i lufta selv om det ved første øyekast ikke er noen her inne.

En som har øynene med seg vil se at det ligger en slags gjennomskinnelig skikkelse i badekaret omgitt av skum. Skikkelsen er åpenbart ikke av denne verden og sitter der i stillhet og blar i en bok mens den bader.

Spillere som stiller dette spøkelset spørsmål vil se at det løfter hånden og peker mot sminkebordet. På sminkebordet ligger det forskjellige smykker i en haug som om de nylig har blitt tømt ut av et smykkeskrin. Det er også støvmerker etter et skrin på kanten av bordet. Om noen prøver å ta på spøkelset vil hånden deres kun treffe luft.

Oppmerksomme spillere vil også merke seg at det ikke er noe spill i dette rommet, noe som virker litt upraktisk.

Toalett:

Den som åpner denne døra vil bli møtt av synet av gjenferdet til en eldre kvinne som sitter på toalettet. I det døren blir åpnet skriker hun av full hals og stopper ikke før døren er lukket. Det er ellers ingenting av interesse i rommet annet enn at det tydeligvis er et påkostet rom slik som resten av huset. Toalettet har et bittelite vindu bak sisternen med utsyn mot uthuset.

Troférom:

Dette rommet har store dyreboder høyt oppe på veggene. Det er hoder fra antilope, elg, bjørn, hjort, tiger, bøffel og sebra. Det er også en hylle der full av pokaler fra rideturneringer, skyting, polo, tennis og fekting. Det står et par vakre barokkstoler der inne, men rommet er fritt for dekor utenom dette.

Spillere som ser oppi pokalene vil finne en liten flaske med Fernet Branca. En spiller som drikker denne vil føle seg litt bedre og kan fjerne en terning fra terning-tårnet sitt, men dette er ikke selve motgiften så spilleren er fortsatt forgiftet på lik linje med de andre.

Prøver en spiller å ta på dyreholdene (rollen må da stå på en stol), kommer hodet til liv og vil gjøre et type nikk hvor det hever haken oppover (som et stille hint om at motgiften befinner seg høyere opp i etasjene).

Kjøkken:

På kjøkkenet er det varmt og det lukter av maten som nettop ble servert. Bortsett fra restene av ingredienser til middagen som ligger på kjøkkenbenken er det meget ryddig her inne. Overflatene er stort sett av stål eller rene hvite fliser og en spiller som har øynene med seg vil oppdage at kjøkkenet nok sjelden blir brukt utenom denne anledningen. Det er også en åpen lem i gulvet i kjelleren og man kan høre nynning der nede fra.

Sittestue:

I sittestuen er det så stille at man kan høre et hår treffe gulvet om man slapp det. Det er en presserende og unaturlig stillhet og en rolle som befinner seg i dette rommet vil ikke klare å være her lenge av gangen uten å føle galskapen flomme over seg. Rommet er vakkert møblert i barokk stil med tunge møbler, vaser og et stort bilde av Greger Taskenbad iført jaktutstyr. Bildet er malt på en slik måte at øynene virker til å følge deg rundt i rommet. Det står også en stor klokke plassert i hjørnet av stuen og det er ingen vinduer der inne.

Spillere som søker rundt i dette rommet vil oppdage at klokken har stoppet og viserne peker på klokken tolv. Hvis noen interagerer med bildet av Taskenbad vil de høre en lyd fra etasjen over. (Det finnes et tvillingbilde i baren i etasjen over, hvis noen har endret på bildet i sittestuen vil bildet i baren være behandlet på samme måte. Dette er et meget diskret hint om Taskenbads kunstinteresse og at det kanskje kan lønne seg å søke oppover i etasjene)

Vinterhage:

I vinterhagen er det fullt av planter og vekster, det føles nesten litt som å gå inn i en jungel. I motsetning til sittestuen er det en ganske behagelig atmosfære her inne og man kan høre flaksingen av sommerfugler og summingen fra små insekter innimellom bladene. Går en spiller lenger inn i vinterhagen vil lyden av småprat trenge ut mellom bladene og gjenferdene av tre fine fruer vil komme til syne. De sitter i fine kjoler og drikker te og sladrer ved et lite bord ved utgangen til hagen. Gjennom glassdørene kan man se hagen utenfor og konturene av stabburet lenger borte. Fruene er pent kledd, men ansiktene deres er i forskjellige grader av forråtnelse, de ser ikke ut til å bry seg om dette og snakker uaffektert med hverandre.

En spiller som vil snakke med gjenferdene blir møtt med stor iver og plapring. De stiller mange spørsmål om hvor rollen kommer fra og hvor klesplaggene til rollen har blitt kjøpt. Hvis spilleren får inn et ord mellom spørsmålene deres kan de finne ut noe av det fruene vet om situasjonen. Fruene vet at Taskenbad er en ivrig kunstsamler og at han har det meste av kunsten sin plassert oppe på loftet, selv om de synes det er en skam.

De har hørt om forgiftningen og synes det er fryktelig, men veldig spennende.

De vet ikke hvor motgiften er gjemt, men de er ganske sikre på at det ikke er i denne etasjen.

De synes herr Taskenbad holder seg meget godt, og de synes ikke han har aldret en dag etter hans dannelsesreiser på kontinentet.

Entré:

Dette er det første rommet man kommer inn i når man entrer huset. Det er dominert av rød fløyel og gulldetaljer. Vakre landskapsmalerier og portretter henger på veggene og flesteparten av de i trappen opp mot 2.etg. Roller som kommer inn i dette rommet vil umiddelbart merke at jakkene som dere hang fra dere på stumtjeneren ikke er der lenger og skålen på bordet ved døren hvor alle la bilnøklerne sine er tom.

2.etg.

Mellomgang:

Annen etasje har oppgang via en trapp fra entréen og det første man kommer til er en mellomgang med tre dører. Det er et gelender mot utgangsdøren som gjør at man kan se ned i første etasje og konversere med de der nede om man vil. Det er to barokkstoler der og et stort og majestetisk bilde av en okse i mellomgangen, men ellers lite som peker seg ut.

Røkerommet:

I røkerommet ligger det til enhver tid en dis av tungt parfymert pipetobakk, sigarrøyk og sigarett-tåke. Alt man ser i rommet er konturen av tunge, fløyelsdraperte møbler og i røyken er det en stemme. Ingen kropp er å se i rommet uansett hvor mye karakterene leter, og skulle de klare å fjerne røyken vil stemmen forsvinne med den.

Stemmen taler med en mørk og rusten bergensdialekt og konverserer gledelig med enhver som kommer inn i røkerommet. Stemmen tilhører gjenferdet av Alfonso von Bjørgvin som elsker en god sigar og er god venn av herr Taskenbad.

Stemmen vil være behjelpelig med å forklare at han har hatt mange gode samtaler med herren av huset og har fått med seg at motgiften spillerne leter etter ligger i et lite skrin av dyprødt treverk.

Hovedsoverom:

Dette rommet er stummende mørkt og vindusløst, men i det svake lyset fra røkerommet kan man se konturene av et stearinlys og kanten av et nattbord. En rolle som kjenner på nattbordet (eller på annet vis får tent lyset) får med seg at det ligger en fyrstikkeske der og en bok (Mørkets Elsker av J.R. Ward) Midt i rommet står en stor himmelseng, veggene er dekket med mørkeblå tapet, men det er ellers ingenting her inne. På vei ut av døren vil rollene merke at døren har et hengsle og en åpen hengelås på innsiden.

Gjesterom - Egyptrommet:

En svak lukt av eksotisk røkelse treffer rollens nese når døren til dette rommet åpnes. Rommet er gjennomført og nydelig dekorert som for en egyptisk adelig. Det er et hieroglyfmønster i en bord nederst på tapetet, sengen har silkeputer i gullfarge og sorte og hvitdraperte gardiner henger foran vinduet. Søylar er satt opp langs veggene og en stor fullfigur Anubis-statue vokter over en nydelig hvit divan i hjørnet av rommet, den er sort med lendeklede og detaljer av gull med et strengt sjakalanpsikt på toppen .

Roller som entrer dette rommet og har tatt inn alt dette vil høre Anubis stemme i hodet. Statuen i hjørnet beveger seg ikke, men det er tydelig at det er der stemmen kommer fra.

Anubis har dette å si: «Velkommen som gjest her i faraoenes rike, måtte natten gi deg hvile og ørkenens hvirken gjøre dine drømmer myke og skiftende som ørkenens sand.»

Spør spillere om Taskenbad vil Anubis svare:

«Jeg har veiet hans hjerte og det er ikke godt, han er ikke ønsket hos meg»

Spør spillerne om hvor motgiften er gjemt vil Anubis svare:

«Taskenbads hjerte fortalte meg at han holder seg selv høyt og vil gjemme sine hemmeligheter høyt også»

Andre spørsmål stilt til Anubis vil gi korte og kryptiske svar gjerne med Egyptisk preg.

Gjesterom - Havrommet:

Blå vegger, dunkle hjørner og en svak eim av saltvann møter en rolle som går inn i dette rommet. En umiddelbar følelse av å være under vann følger med en når man er her inne. I taket kan man se bunnen av en båt og veggene prydes av forskjellige typer eksotisk fisk. På en bokhylle kan man se kopier av 'Den gamle mannen og havet', 'Moby Dick' og 'En verdensomseiling under havet'. En gyngestol står plassert ved et lite bord ved sengen. På bordet er en liten pipe som det fortsatt gløder litt av sammen med et glass whiskey. En rolle som beveger seg lenger inn i rommet vil oppdage at gyngestolen gynger av seg selv. Etterhvert vil en stemme komme fra gyngestolen og med en raspende og jovial stemme klart preget av et langt liv på sjøen spørre om rollen vil dele en historie. Deler rollen en historie vil gjenferdet av en gammel sjømann bli mer og mer synlig i gyngestolen. Etter en historie er delt vil sjømannen gjerne være behjelpelig med informasjon om motgiftens gjemmede. Sjømannen ler ofte og knytter informasjonen han gir sammen med anekdoter fra sjømannslivet.

Sjømannen vet dette om Taskenbad og hans motgift:

- Hah, kjenner jeg ham rett har han sikkert gjemt motgiften sammen med kunstsamlingen sin oppe på loftet. Det ville vært likt ham, den gamle samleren klarer ikke holde seg unna de smørierene.
- Du vet gamle Taskenbad har nok flere hemmeligheter enn man kan skue ved første øyekast. Noen ganger sverger jeg på at han forsvinner i løse luften.
- Håh, noen sjømann er han nok ikke, Taskenbad. Nei, han liker seg her i landlige omgivelser. Han tar med seg noen hit i ny og ne, men som du sikkert merker selv er det ikke alle som kommer hjem igjen, håhå.

Tjenestekammer:

I dette rommet kilder tjeneren til som også fungerer som husets kokk. Ingen er i rommet når en rolle kommer inn der, men kan finne en enkel seng, et nattbord, et skap med to dresser, arbeidsklær og et sett hverdagsklær. På nattbordet ligger det en lapp hvor det står; Husk å handle mat og datoen i dag. Ellers er det ingenting annet å finne i rommet bortsett fra en ganske ny flaske vin under sengen.

Oppgang til tredje etasje:

Dette rommet er opplyst av en vakker lysekrone og fungerer som et mellomkammer hvor man kan henge fra seg dressjakker og sjal på en stumtjener før man går inn i baren. Det er også en trapp i dette rommet som fører opp til tredje etasje. Når man står i dette rommet kan det høres latter musikk og god stemning fra baren ved siden av.

Bar:

Selv om man hørte latter, småprat og musikk fra baren når man var i rommet ved siden av er det dørgende stille når man kommer inn i baren. Dette er et stilig rom med flere sittegrupper og en flott bar som strekker seg langs hele den ene vegg. Det er et stort bilde på den ene vegg av herr Taskenbad kledd i bunad sittende på en tønne foran en gammel seter. (Det finnes et tvillingbilde i sittestuen i første etasje. Hvis noen har endret på bildet i sittestuen vil bildet i baren være behandlet på samme måte). Stillheten i dette rommet er meget merkbar, men ikke trykkende, den står bare i stor kontrast til forventningen man har før man går inn. Under baren kan man finne oppskriften på noen forskjellige drinker og en flaske rom, en flaske whiskey og en flaske cognac. Det ser ikke ut som flaskene har blitt rørt på lenge. Det er også en skuff bak baren og i denne ligger to små flasker med Fernet Branca. En spiller som drikker en av disse vil føle seg litt bedre og kan fjerne en terning fra terning-tårnet sitt for hver flaske de drikker, men dette er ikke selve motgiften så spilleren er fortsatt forgiftet på lik linje med de andre.

3.etg.

Bibliotek og stjerneobservatorium:

Når man går opp trappen fra andre etasje kommer man rett inn i et mørkt rom, kun opplyst av månelysen ovenfra. Langs veggene er det bokhyller fulle med bøker fra gulv til tak, men det mest prominente med rommet er den svære stjernebikkerten som er plassert under et takvindu midt i rommet. Ved siden av bikkerten står en vakker stol og et lite bord.

Kunstlager:

Dette rommet er fullt av store og nydelige malerier av kjente kunstnere. Noen bilder er små og står i åpne kasser, mens andre står stilt opp etter vegg eller inntil solide stativer med hvite laken over seg. Veggene er også prydet med nydelige malerier og du forstår at dette er et rom som holder på Taskenbads lidenskap. Det er ganske stille i rommet bortsett fra en flaggermus som virrer rundt mellom takbjelkene i ny og ne og den svake lyden av en begynnende fest fra baren i etasjen under. En rolle som leter gjennom dette rommet vil finne et nydelig smykkeskrin i dyprødt treverk som inneholder tre små flasker med glinsende blå væske. Om en rolle velger å drikke innholdet i en av de små flaskene vil giften være motvirket og rollen er reddet. Etter dette kan man sette i gang fasen som avslutter spillet.

Kjeller

Matlager:

I matlageret står husets tjener og nynner mens han legger det som er igjen av ingrediensene til kveldens middag i sine respektive hyller. Tjeneren er stilig kledd med et forkle over klærne for å beskytte seg mot søl. Han vil bli overrasket om noen snakker til ham og han er meget konfliktsky. Om en rolle vil snakke med tjeneren vil han si at han ikke vet noe, men om han blir litt presset vil han avsløre at Taskenbad nok har gjemt motgiften i huset et sted og ikke i uthuset eller stabburet. Andre ting tjeneren kan avsløre om han blir presset hardt:

- Han har ikke fått beskjed om å lage mat til herren i huset på mange, mange år, herren kommer bare ned for en flaske vin i ny og ne.
- Han vet at giften rollene har fått servert fungerer akkurat slik som Taskenbad har beskrevet. Den eneste motgiften er den han har gjemt, men Fernet Branca kan stagge giften noe. Dessverre har han ikke noe tilgjengelig. Kanskje det finnes noe i baren.
- Han sier selv han er uskyldig og kun gjør det Taskenbad ber ham om.

Vil en rolle presse ham ytterligere vil det kreve en fysisk anstrengelse og dermed en terning mer på terning-tårnet, men velger en rolle å gjøre det kan spillederen velge å gi rollen en mer utførlig beskrivelse av layouten av hus og bygninger på gården.

Vinkjeller:

Dette rommet er opplyst av en lysekrone av smijern og det er vinflasker som dekker hele den ene vegg. Det er ikke merkelapper på noen av dem annet enn årstall skrevet på med tusj. Om en spiller velger å smake på en av de vil de oppdage at det ikke smaker som vin i det hele tatt. Det er mer en sterk metallisk smak som minner om den smaken man fikk i munnen sist rollen bet seg i tungen. Velger en rolle å analysere dette nærmere vil de uten tvil forstå at flaskene inneholder blod.

Uthus

Sportslager:

I dette rommet kan man se restene av Taskenbads mange sportsinteresser. Det er ridesaler her inne, polo-utstyr, hjelmer brukt i fekting sammen med konkurransekårder, Tennis racketer er det her samt mye påkostet utstyr til croquet, bocca og andre spill og idretter. En rolle som gjennomser dette rommet vil finne et brev sammen med et nydelig, ubrukt golfsett.

I brevet står det: Takk for tiden vi hadde sammen Greger, jeg trodde du ville elske meg like mye som vi elsket golfspillene vi spilte sammen, men jeg skjønner at jeg, en stakkars kvinne av kjøtt og blod, aldri vil kunne konkurrere med kjærligheten du har for kunstsamlingen du har på loftet. Her har du en gave for å minnes våre lange turer over greenen. -Din Hortensia

Stabbur 1.etg.

Våpenlager:

I våpenlageret er veggene fulle av Taskenbads meget eksotiske våpensamling. Det er en hagle der, flere patroner og en jaktrifle. Det er også en armbrøst der som er vakkert dekorert og med sølvbolter som hører til. Det finnes også en morgenstjerne, en vikingøks og et langsverd der inne. Midt i rommet ser det ut til å ha blitt laget plass til et våpenskap, men foreløpig er ingenting av dette innelåst.

Stabbur 2.etg.

Matlager II:

Det henger spekeskinker og pølser fra taket her, men det ser ikke ut til at det har vært spist av disse på veldig mange år. Hele rommet lukter gammelt og muggent og det ser ikke ut til at det har vært i bruk på lang, lang tid. I hjørnet står en liten benk med en oppskåret pølse på, et lite glass og en stor flaske Fernet Branca. Flasken er nesten tom, men det er igjen en liten klunk nede i bunnen. En spiller som drikker dette vil føle seg litt bedre og kan fjerne en terning fra terning-tårnet sitt, men dette er ikke selve motgiften så spilleren er fortsatt forgiftet på lik linje med de andre.

Avslutning av spillet:

Å avslutte spillet 'Arvinger' kan gjøres på forskjellige måter. Motgiften ligger i et lite skrin med tre små flasker i, det er altså nok motgift til at tre roller kan bli helbredet, men om finneren vil dele er en annen sak, arven må tross alt fordeles mellom med de gjenlevende.

Når en rolle har funnet motgiften og drukket den er arven sikret og en vinner er kåret. Har de andre rollene dødd kan rollen som drakk motgiften motta hele arven selv og dette kan spillederen velge om gjøres ved et møte med Taskenbad eller i brev form. Rollen som fant motgiften fant tre flasker så de kan velge å redde to andre arvinger om de har mulighet til det eller til å beholde hele arven selv og ikke dele på motgiften.

Observante roller vil kanskje også oppdage at det er noe merkelig med herr Taskenbad selv. Han er ikke en vanlig dødelig, men en vandød vampyrisk skikkelse som kan gjøre seg om til en flaggermus. Gjenferdene i huset er hans tidligere offer. Flaggermusen på kunstlageret er Taskenbad selv som spionerer på arvingene mens de famler rundt i huset. Taskenbad kan ikke skades av annet enn armbrøsten med sølvpiler som befinner seg i våpenlageret.

Om en spiller skulle klare å drepe Taskenbad i tillegg til å få i seg motgiften vil all heder og ære i denne verden tilfalle vedkommende og med en slik bragd bør denne spilleren være den som leder neste runde med Arvinger.

