

Regler til 7th Sea

7th Sea reglerne er ikke frygtelig indviklede, og i scenariet har vi prøvet at gøre det endnu nemmere ved at undlade de meste snørklede kringlekroge, der er i reglerne. Og kender du lidt til fx Storyteller reglerne, bliver det forholdsvis nemt at lære 7th Sea reglerne.

De eneste terninger du skal bruge er d10, men dem skal du også bruge en del af.

Et kikk på et Character Sheet

Alle personer har fem Traits, der alle har en værdi på normalt 1-4 (hvor 2 er det normale for et almindeligt menneske):

Brawn - En kombination af personens styrke, stamina og udholdenhed.

Finesse - Er personens hurtighed, såvel som koordination og smidighed

Wits - Heltens charme, intelligens, og hvor hurtigt han kan reagere til uventede situationer.

Resolve - Er heltens beslutsomhed og viljestyrke. Det er også afgørende for hvor mange Dramatic Wounds helten kan tage.

Panache - Det der gør helten til noget særligt - hans stil. Udover at vise hvor godt heltens gerninger ser ud på film, er Panache også lig med antallet af Actions helten har i en runde.

Udover sine Traits har helten en række evner (Knacks), der er delt op i grupper (Skills). En Skill kan fx være Fencing, hvor det så hører to forskellige Knacks til: Attack (Fencing) og Parry (Fencing). Du har aldrig nogen værdi i en Skill, men i stedet et tal for hvor god du er til dine Knacks (fx 0 = ingen træning og 3 = bedre end middel).

Når du skal slå terninger, ser vi på hvor meget du har i din Knack+Trait.

Kaptajn Hallenbæk

Traits

Brawn	●●	Almindelig form
Finesse	●●●	Født på et skib
Wits	●●	Kaptajn af gavn
Resolve	●●●●	Sø- og festvant
Panache	●●●	Ligefrem og ærlig



De fem Traits alle personer har.
Hver ● svare til en terning.
Der er lille tekst til hver Trait, der siger lidt om hvor god helten er

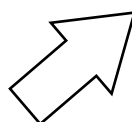
Fencing

Attack	●●
Parry	●●



To eksempler på Skills

Under hver Skill er der nogle forskellige Knacks, der er heltens evner.
Hver ● svare til en terning.



Sailor

Balance	●●●
Climbing	●●
Knotwork	●
Rigging	●

At slå terninger

Når du skal bruge en evne, tager du et antal terninger lig med heltens Knack + den relevante Trait, og slår dem. Du beholder så lige så mange terninger, som heltens har i sin Trait. Terningslag skrives altid efter formlen (Knack+Trait)K(Trait), hvor K er en forkortelse af "Keep" (fx 3k2, for en helt der har 1 i sin Knack og 2 i sin Trait).

Summen bruger du så for at se om heltens nu har klaret sit angreb.

Sværhedsgraden (= Target Number = TN) på almindelige slag afhænger enten af en evne hos en anden person (fx Parry (Fencing)) eller bestemmes af spillederen. Skal du fastsætte en sværhedsgrad, kan du bruge oversigten til højre.

Et eksempel: Hvis Kaptajn Hallenbæk skal bruge sin kårde, skal du slå et antal terninger lig med Attack (Fencing) + Finesse. Du beholder et antal terninger lig med Finesse. Disse terninger lægges sammen for totalen. Det skrives 5k3.

Hvis du slår en 10'er på en terning, eksploderer den. Det betyder at du må slå videre med samme terning, og lægge den nye værdi oveni summen (slår du en 10'er igen, bliver du bare ved).

Endnu et eksempel: Hallenbæk vil gerne klatre op af en meget stejl væg i regnvejr. Du slår hans Finesse + Climbing. Sværhedsgraden (TN) er 25 da væggen er både stejl og glat. Heltens har 3 i Finesse og 2 i Climbing - ialt 5 terninger. De slår 8, 4, 13 (10 + 3), 1 og 2. Du vælger selvfølgelig at beholde de 3 højeste (hans Finesse er 3). Det bliver 8+13 + 4 = 25, så Kaptajnen klarer det lige.

Prøver du at bruge en Knack som du ikke har, skal du lægge +10 til dit TN.

Kamp

Kamp hører der sig til i Swashbuckler rollespil, men heldigvis kommer heltene sjældent alvorligt til skade. For at holde styr på hver kamprunde, er de delt op i 10 faser/segmenter, hvor der tælles op fra 1 til 10.

Alle starter med at slå initiativ, hvilket betyder at slå et antal terninger lig med Panache (her slår du ikke videre på 10'er). Hver terning viser så, hvornår heltens må tage en Action. Panache svarer altså til hvor mange handlinger hver person har.

Nok et eksempel: Kaptajn Hallebæk er kommet op at slås med nogle vagter. Alle slår initiativ: Kaptajnen har 3 i Panache, og slår 1, 7, og 10 (så han må gøre noget i segment 1, 7 og 10). Vagterne slår samlet som en gruppe, og får 1 og 7 på deres initiativ.

Er der flere, der som i eksemplet, slår det samme i initiativ, afgør du hvem der er hurtigst, ved at se på det samlede initiativ slag (summen af alle terningerne). Højeste sum er hurtigst.

Vi fortsætter med eksemplet: I segment 7 vil både vagterne og Kaptajnen gøre noget. Hallenbæk har en total på 18, mens vagterne kun har 8. Kaptajnen må derfor handle før vagterne.

TN 5	Alle kan klare det
TN 10	Nemt
TN 15	Standard sværhedsgrad
TN 20	Svært
TN 25	Meget svært
TN 30	Helteagtigt
TN 40	Vil aldrig blive gentaget.
TN +10	Når du ikke har den rigtige Knack.

For at angribe, bruger du den Attack Knack, der svare til dit våben (fx Fencing, Pugalism eller Pistol). Sværhedsgraden afhænger så af modstanderens TN to be hit.

TN to be Hit - hvor svær du er at ramme, kan godt variere efter situationen. Normalt ser vi på personernes evne til at bevæge sig defensivt, hvilket styres af deres Footwork Knack.

Men vi bruger kun Footwork, når der ikke er en anden forsvars Knack, der er mere velegnet. Se oversigten over alle de forsvars Knacks der bliver brugt i scenariet, og hvornår de skal bruges.

Alle Forsvarsværdier og TNtbH er beregnet i scenariet, men hemmeligheden er egentlig blot, at tage værdien i personens Knack, gange med 5 og lægge 5 til oven i hatten (fx giver 2 i Footwork et TNtbH på 15, for $(\text{Knack} \times 5) + 5 = 15$).

<i>Forsvars Knack</i>	<i>Hvornår den skal bruges</i>
Footwork	Hvis der ikke er andet, der kan bruges.
Parry (våben)	Kan kun bruges, når du har våbenet i hånden.
Balance	Skal bruges, når du står på gyngende grund og ting i bevægelse (fx skibe og kareter i fart).
Climbing	Når du er i gang med at klatre rundt, og i forvejen bruger din Climb Knack.
Leaping	Når du er i fuldt spring.
Rolling	Når du ruller rundt på gulvet/dækket.
Swinging	Når du svinger rundt i reb og lysekroner.
Swimming	Hvis du skulle være faldet i vandet.

Skade

Når du rammer din modstander, afhænger den skade du giver ham af dit våben, og hvor stærk du er. Du slår altid et antal terninger svarende til din Brawn + et tal for våbenet. Antallet af terninger du beholder, afhænger ikke af en Trait men af våbenet. Når en kårde alene giver 2k2 i skade, skal du lægge $(\text{Brawn} \times k) + 0$ oveni.

Atter et eksempel: Hallenbæk fra før rammer en af vagterne med sin kårde, der giver 2k2 i skade. Derudover er hans Brawn 2. $\text{Weapon} + \text{Brawn} \times k = \text{Weapon}$ bliver til 4k2 i skade.



Når heltene er uheldige og bliver ramt, skal du slå et Wound Check (der er det samme som Brawn) mod skaden (Damage = TN for Wound Checks), for at se hvor alvorligt helten er ramt. Hvis du slår over den skade, han har fik, er der kun tale om en skramme eller flænge i tøjet. Skaden skrives så som Flesh Wounds, og har i første omgang ingen betydning. Klare du ikke slaget, tager helten et Dramatic Wound. Det er en alvorlig sag, da den slags sår først forsvinder efter scenariet. Småskrammer (Flesh Wounds) tælles sammen hver gang helten ta'r skade, og det er så summen af alle Flesh Wounds der er TN for Wound Checks. Flesh Wounds forsvinder med det samme, i det øjeblik helten tager et Dramatic Wound (og så begynder du forfra næste gang helten bliver skadet), eller indtil der er en pause fra kampen (populært sagt indtil filmen klipper videre til næste scene).

Sidste eksempel i denne omgang: Kaptajn Hallenbæk har nu gået gruelig meget igennem, og er blevet ramt af en vagt, der giver 12 i skade. Hallenbæk slår nu sit Wound Check mod TN 12, og klarer det. Skaden noteres som 12 Flesh Wounds. Kort tid efter i sammen kamp, får Kaptajnen 6 mere i skade. Det lægger han til de 12 Flesh Wound, og Hallenbæk har nu TN 18 på sit Wound Check. Hallenbæk klarer desværre ikke slaget, og mister derfor alle sine Flesh Wounds og får i stedet et Dramatic Wound. Hallenbæk må nu ømme sig resten af scenariet.

Hvor meget skade helte kan tåle, afhænger af deres Resolve. Når en helt har taget et antal Dramatic Wounds lig med hans Resolve, bliver han Crippled - hvilket betyder, at hans terninger ikke længere kan eksplodere (slå videre på 10'er). Når helten har taget et antal Dramatic Wounds lig med det dobbelte af hans Resolve, besvimer han. Helte kan normalt ikke dø af skade (de er jo helte). Undtagelsen er, hvis der er tale om skade, der logisk set vil lede til døde (fx fald fra en høj balkon eller druknedøden) - eller der er tale om skade påført helten direkte af en skurk. I scenariet er de eneste skurke med evne til at dræbe helte Admiral Gilbert Praise du Racheisse og Biskop Francisco Rios de Gallegos del Grenada.

Regler for bipersonerne

Som du måske lagde mærke til, handler regler indtil videre kun om hvordan heltene klarer sig gennem et scenarie. Det er simpelt hen fordi, der gælder andre regler for bipersonerne - heldigvis for at gøre det nemmere at være spilleleder. Alle bipersoner kan deles ind i en af tre kategorier alt efter hvor vigtige de er: der er skurke (Villians), håndlangere (Henchmen) og statister (Brutes).

Skurkene er de eneste blandt bipersonerne, der fortjener spillederens opmærksom i en sådan grad, at de har regler, der fungerer ligesom heltenes. De tager selv Dramatic Wounds, og kan dræbe heltene ved at give dem nok skade.

Håndlangeren - Skurkens højre hånd, og en af de modstandere der har en lidt vigtigere rolle end statisterne. De har sjældent særlig mange Skills og Knacks, og tager skade som helte og skurke. Normalt har de 2 i alle Traits. De kan kun tåle et antal Dramatic Wounds lig med deres Resolve, før de falder om (det er halvt så meget som heltene og skurkene kan tåle at få i skade).

For at det ikke skal være alt for nemt, er der nu også nogle andre personer, der nyder godt af samme regler som skurkens håndlangere – det er de bipersoner, der er så vigtige for handlingen, at de ikke blot er statister. Det er sjældent, at helte kommer i konflikt med dem. Skulle uheldet være ude, bruger de samme regler som Henchmen.

Statisterne løber næsten altid rundt i grupper, og er for det meste helt almindelige bøller, som arbejder for skurken og klare det grove arbejde. De kommer næsten altid i grupper af 6, og i reglerne kalder man sådan en gruppe for en Brute Squad. Brutes falder om, bare de bliver ramt, og kæmper du mod flere af dem på en gang, du kan vise dit værd som helt: Ved frivilligt at øge dit TN på angrebet med 5 (for hver ekstra Brute du gerne vil ramme), kan du angribe flere Brutes af gangen. Fejler du dit slag, rammer du slet ikke. Men klare du slaget, slår du flere modstander i gulvet med et angreb. Alle Brutes udgør en større eller mindre trussel der kan måles i TR (Threat Rating). Almindelige Brutes har TR 2, og de lidt mere standhaftige har 3 eller mere i TR.

Alle Brutes Squads handler i flok, og slår et antal terninger svarende til hvor mange de er i gruppen. De beholder et antal terninger svarende til deres TR. Det betyder at en fuldtallig TR 2 Brute Squad, slår 6k2 for at ramme. Antallet af terninger kan på enkelte Knack være færre eller flere, men så står det sammen med beskrivelsen af en Brute Squad.

Bliver heltene ramt af en Brute Squad får de skade afhængigt af våbenet (6 for sværd, 12 for store våben og 15 for skydevåben) + 6 ekstra point for hver 5 point Brute Squad'et klarede slaget med. TN for at ramme en Brute er hans (TR+1) x 5.

Musketerer: En særlige form for Brute Squads er Musketererne – Eliten i den Montaignesiske hær. De er dygtige, har TR4, og hver Brute slår for sig selv (i modsætning til normale Brute Squads, der slår samlet). De har TN 25 for at blive ramt. Når de angriber, har de 8k4 på at ramme, og giver skade som normale Brute Squads. Du må nok hellere minde spillerne om, at de ikke skal slås mod musketererne.

Huskeboks 1

Villians: kan dræbe heltene, og bruger samme regler som heltene.

Henchmen: bruger samme regler som heltene, men kan kun Dramatic Wound lig deres Resolve. Har 2 i alle Traits medmindre der står noget andet.

Brutes: kommer i grupper af seks. Slår en terning per mand, og beholder lig dere TR.



Brute Squad (TR2)

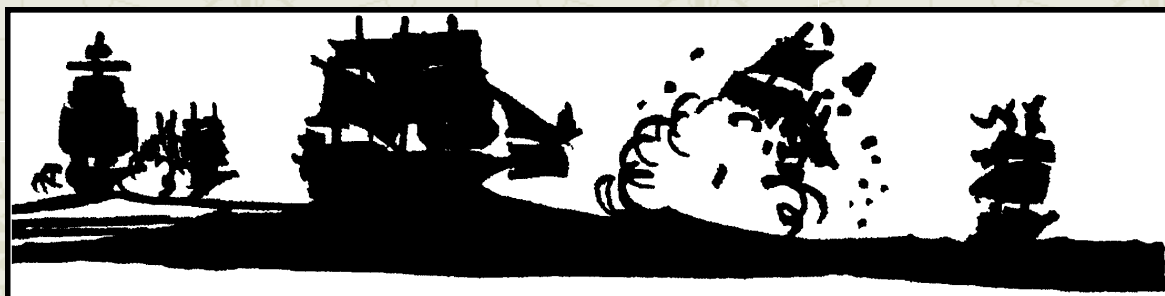
Angriber med 6k2. / TNtbH: 15
Giver 6 i skade + 6 per 5 over TN.
Stealth +1, Sprinting -1

Drama Dice

Alle Helte har et antal drama terninger svarende til deres laveste Trait. Det er helte terninger, og kan bruges af spillerne i løbet af scenariet. En drama terning bruges sammen med et slag, som en ekstra terning der må beholde (altså 1k1 bonus på slaget) - men dog ikke på skades slag. Spillerne må også gerne bruge en drama terningen, efter de har slået et slag, hvis de ikke er tilfredse med, hvad de har fået. Men det er for sent at bruge en drama terning, når spillederen har sagt om slaget er lykkedes eller ej.

Enkelte af heltene har en særlige Arcana kaldet Virtue. Den kan aktiveres ved at bruge drama terninger. Der står i spilpersonernes beskrivelser hvordan det fungerer.

Som spilleleder står det dig frit for, at give spillerne ekstra drama terninger i løbet af scenariet for godt rollespil.



Kamp mellem skibe

Skibe slås stort set som personer, og har de sammen Traits — et par småting har ændret navn (fx Flesh Wounds = Superficiel Hits). Når et skib skal lave et Hull Check, foregår det med Resolve (og ikke med Brawn som hos personer), og når et skib får Critical Hits mister det også point i en Trait. Skibets kaptajn bestemmer hvilken Trait der går ned, medmindre at modstanderen har lavet et Called Shot (+15 til TNtbH). Så bestemmer modstanderen hvor skaden sker. Der er et handout der forklarer de andre regler der er for kamp mellem skibe, sammen med reglerne for de skibe der er i scenariet.

Der er også lavet et handout for heltenes skib Gryffon, hvor dets Traits også står. Skibet har ikke nogen Knacks, men til alle slag, er det muligt at lægge en af heltenes Knack oven i en Trait, som om det var en Knack på skibet (det giver bonus på antallet af terninger, der skal slås, men ikke beholdes).

Gryffon er takket være heltenes Knacks meget bedre end et tilsvarende skib, og de to Montaignesiske fregatter der optræder i scenariet, er nok kun farlige sammen, eller hvis de får hjælp fra Admiralen flagskib.

Når et skib begynder at synke (får 0 i Resolve), har skibstømreren en lille chance for at rede skibet. Du må som spilleleder vælge et TN, der tager højde for hvor hårdt skadet skibet er (normalt er det Critical Hits x 5).

Huskeboks 2

Brawn (= Cannons)

Finesse (= Crew)

Resolve (= Hull)

Wits (= Rudder)

Panache (= Sails)

Attack: Crew + Leadership K Crew

Damage: Cannons + Gunnery K Cannons

Hull Check: Hull + Carpenter K Hull

TNtbH: Rudder x 5

Active Defense: Rudder + Pilot K Rudder

Movement: Rudder + Pilot K Rudder

Manoeuvre: Sails + Rigging K Sails

Initiative: Sails K Sails

Lister over Skills og Knacks

Her er en liste over alle de Skills og Knack der er med i scenariet.

- | | | | |
|-----------------------|-------------------------|-------------------|-------------------|
| <i>Artist</i> | Flute | <i>Merchant</i> | Appraising |
| <i>Athelete</i> | Break Fall | | Black Smith |
| | Castillian Bullfighting | | Haggling |
| | Footwork | | Sailmaker |
| | Lifting | <i>Performer</i> | Actor |
| | Rolling | | Dancing |
| | Sprinting | <i>Pugilisme</i> | Attack |
| | Throwing | <i>Sailor</i> | Balance |
| <i>Captain</i> | Leadership | | Carpenter |
| <i>Courtier</i> | Dancing | | Carthography |
| | Etiquette | | Climbing |
| | Fashion | | Gunnery |
| | Gossip | | Knotwork |
| | Oratory | | Pilot |
| | Seduction | | Navigation |
| | Sincerity | | Rigging |
| | Singing | | Swimming |
| <i>Criminal</i> | Bribery | | Swinging |
| | Disguise | <i>Scholar</i> | History |
| | Forgery | | Math |
| | Gambling | | Philosophy |
| | Lock | | Research |
| | Shadowing | | Syrnth |
| | Stealth | <i>Servant</i> | Carriage |
| <i>Dirty Fighting</i> | Kick | | Etiquette |
| | Throat Strike | | Unobstrusive |
| <i>Firearms</i> | Attack | <i>Streetwise</i> | Intimidation |
| <i>Heavy Weapons</i> | Attack/Parry | | Scrounging |
| <i>Knife</i> | Attack/Parry | | Socialising |
| | Throwing | | Street Navigation |
| | | <i>Wrestling</i> | Attack |
| | | | Escape |
| | | | Grapple |



Setting Guide til » Théa «

7th Sea er et swashbuckler rollespil, der foregår i en verden der hedder Théa - en verden der ikke er så forskellig fra vor egen. Bevares geografien er ikke den samme, flere ting hedder noget andet, og udviklingen er gået en smule hurtigere - og så er trolddom og mørkevæsner ganske ægte i Théa. Du kan kort sige om Théa, at det er som vores verden bare anderledes.

Det meste af det, du kan læse her, er ikke strengt nødvendigt for at spille scenariet. Det er en beskrivelse af fortællingens ramme – den verden historien foregår i. Du behøver ikke kunne det til fingerspidserne, men vi er sikre på, at en smule viden om Théa, er med til at gøre scenariet levende (og forklare et par ting, der ellers nok vil virke lidt uldne).

Tiden

Året er 1668, hvilket giver et godt indtryk af hvordan Théa ser ud. Kalenderen minder meget om vores, selvom folk i Théa måler tiden efter hvornår den Tredje Profet levede.

Udviklingen har fulgt stort set samme spor som her på jorden, men takket være trolddom og en kirke der har haft tradition for at støtte videnskaben, er udviklingen gået hurtigere.

Verdenen ser i det daglige ud som i diverse pirat- og musketerfilm.

Geografi

Théa har indtil videre kun et kontinent, men hvad der venter bag horisonten, er jo en anden sag. Kontinentets vestlige del består af fire nationer, der alle har en tydelige inspirationskilde i et land fra vores verden: Montaigne (Frankrig), Castille (Spanien), Eisen (Tyske Fyrstedømmer) og Vodacce (Italienske Bystater). På et par øer mod nord ligger Avalon (de Britiske Øer) og lidt mod nord-øst et par andre øer kaldet Vendel (en blanding af to Østersø kulturer: Vikinger og Hansestater).

Eisen er hærget af 30 års religionskrig mellem den Vaticinske Kirke og Objektionisterne, og landet er splittet mellem Fyrster, der alle har drømme om at samle riget. Det er et gråt og dystert land, hvor fattigdom, mørkevæsner og diktatur dominerer.

Montaigne er ledet af Le Empereur Leon, der åbent har trådt frem som troldmand. Det har selvfølgelig givet ballade med Kirken. Han mistænkes ganske berettiget for at have dræbt Kardinalen af Montaigne samt lederen af den Vaticinske Kirke (Hierophanten). Montaigne er i krig med Castille.

Castille er den Vaticinske Kirkes hovedsæde, og har i mange år nyt godt af den velstand og videnskab Vaticiner Kirken bragte til landet. Nu er der en drenge-konge på tronen, landet

styres i stor stil af Kriken (der selv bliver styret af Inkvisitionen). Landet er i krig med Montaigne, og lider for tiden det ene nederlag efter det andet (næsten halvdelen af landet er besat, og i kolonierne falder den ene by efter den anden i hænderne på Montaigneserne).

Vodacce er splittet mellem bystater, hvor giftmord og politik går hånd i hånd. Machiavelli ville være stolt af landets Fyrster, der alle som en følger budet om at målet (magt) helliger midlet (giftmord, afpresning og hvad der nu byder sig af muligheder).

Avalon øerne er dækket af tåge, og der går rygter om at den nye dronning Elaine har vækket det gamle Elfolk til live. Rygter om Gralen, riddere og mystisk trolddom får de fleste til at lade øerne passe sig selv - og det har Avaloneserne det fint med.

Vendel er delt i to. Købmandsstænderne er ved at tage magten over landet, samtidig med at de er ved at få handelsmonopol over det nord-vestlige Théa. Disse moderne købmænd står i skarp kontrast til de gammeldags folk, Vestenmannavnjar, der dyrker runer og sejler i langbåde - Vestenmannavnjar folkets tid er ved at rinde ud, men de har valgt at trække sig ud af verdenshistorien kæmpende til sidste mand mod de nye tider.



Trolddom og overnaturlige fænomener

Trolddom er en del af hverdagen i Théa, for siden de ældste tider har flere af adelsfamilierne holdt fast i magten takket være trolddomskræfter i deres slægtsblod. Kirken har på den anden side erklæret at trolddom er kættersk, og ligefrem til skade for menneskeheden. De fleste troldmænd har derfor levet et meget diskret liv, og bønderne har i smug hvisket om adelens sortekunst.

I Montaigne vakte det derfor opsigt da Le Empereur valgte at smide diskretionen over bord, og gladeligt fortalte om sine trolddomsevner. Siden er trolddom kommet på mode blandt adlen i Montaigne.

Heksejægere har ellers fået udryddet de fleste trolddomsslægter i Eisen og Castille, og først for nylig er trolddommen vågnet fra sin dvale i Avalon. I Vodacce har det alle dage været kendt, at kvinderne havde kontrol med skæbne-trådene - men ingen har turde gøre noget ved det.

Den eneste trolddom der optræder i scenariet, er den Montaignesiske Porté trolddom, der er en form for blodmagi. Porté magere har evnen til at binde et magisk bånd mellem sig selv og en ting, ved at bruge deres eget blod. Samtidig har de evnen til at rive virkeligheden åben, hvilket bedst kan beskrives som de river et åbent hul i luften, hvorfra der løber blod ud langs kanterne. Gennem disse huller, eller Porté, kan de trække ting, de har bundet til sig selv med blod. Dytige Porté magere kan også selv gå ind i disse huller, og komme ud igen der hvor de har mærket en ting med deres blod.

Porté magi er ikke særlig magtfuld sammenlignet med Fireballs og Charm Person, men i en verden hvor det er den eneste måde at rejse hurtigt fra sted til sted, er det meget nyttigt. Og tænk på de mange muligheder for at begå sindrige forbrydelser, denne trolddom åbner mulighed for...

Ulempen ved Porté magi er, at det efterlader blodige pletter alle steder. Og det blod mageren ustandsligt får på hænderne, bliver til stadighed sværre at vaske af. Det siges at det ved hoffet i Montaigne, er på mode at dyppe hænderne i rødt blæk, således at Le Empereur ikke er den eneste med røde fingrer.

For at spille scenariet, behøver du ikke vide meget mere om Porté Trolddom, og da den eneste der kan bruge det, er hovedskurken Admiral Gilbert Praise de Rachtisse, kan du læse lidt mere om hans evner i appendikset til scenariet.



Syrnth

Menneskene er ikke de eneste der har levet i Théa. I en fjern fortid var en avanceret civilisation hersker over verdenen, men hvem de var, og hvorfor de ikke længere er i verdenen, er der ingen der ved. Deres navn står kun tilbage – de var Syrnth. Der kan drages en parallel til vores egen verdens myter om Atlantis og tabte kontinenter som Mu og R'lyeh.

Selvom der ikke er mange spor tilbage fra den svundne tid, er der Syrnth ruiner spredt over det meste af Théa. De fleste steder er de kun bevaret som murbrokker, andre steder mere intakte i huler og katakomber under jordens overflade. Med enkelte mellemrum dukker enkelte artefakter op, og vidner om, at Syrnth tidens teknologi var mere avanceret end nutidens. De fleste Syrnth artefakter har magiske egenskaber, og er ofte uforudsigelige i hvad de gør. For de fleste folk, er Syrnth mystisk, fascinerende og farligt.

Det eneste Syrnth artefakt der optræder i scenariet, finder hovedpersonerne sammen med resten af Gillians Skat. Det er en kugle, der i størrelse og vægt minder om en bowlingkugle. Den fungerer i det store hele som en storm-generator, hvilket jo er meget praktisk, hvis man ellers lige er klar over, at det er det den gør.

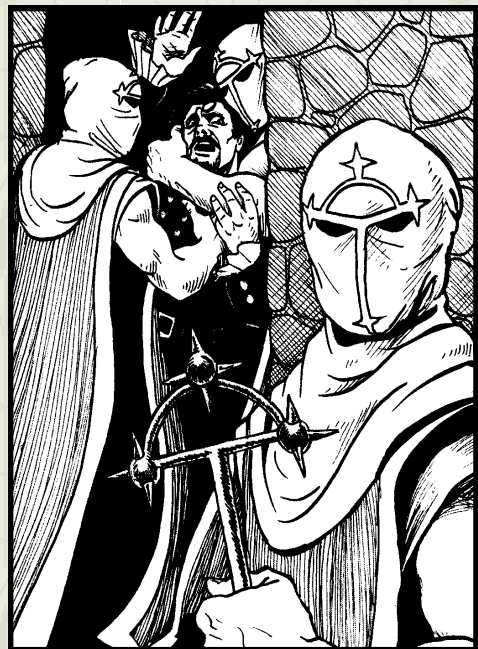
Religion

Kirken følger en tro, der minder meget om kristendom, og den gud der bliver tilbedt hedder Theus. Den store gamle kirke, med traditioner tilbage til den Første Profet hedder den Vaticinske Kirke. Der har de sidste små 40 år været et internt opgør i kirken, og der er kommet en protestbevægelse kaldet Objektionisterne. De har anklaget Vaticinerne for at være kommet for langt væk fra Profeternes Bud, og det har blandt andet resulteret i en 30 år lang religionskrig i Eisen.

Den Vaticinske Kirke er yderligere svækket af, at dens leder, Hierophanten, er død, og det ikke har været muligt at vælge en ny, fordi der mangler en kardinal (der er forsvundet), og det kræver et fuldt Kardinal Råd at vælge en ny Hierophant.

I stedet er magten i Vaticiner Kirken ved at glide Kardinalerne af hænde, for i stedet at havne hos Inkvisitionen, der kun svarer til Hierophanten (og når han er død, så...).

Inkvisitionen er begyndt på et rædsels regimente, hvor de første ofre er videnskabsfolk og alle der kan mistænkes for at have trolddom i blodet. Det første er en ny politik i forhold til tidligere, hvor kirken traditionel har støttet videnskaben. Det andet er en gammel



tradition, der nu blot bliver håndhævet mere strengt.

Objektionisterne har ikke rigtigt fået fodfæstet igen efter 30 års krig, men er så småt ved at begynde at sprede sig. Inkquisitionens hårde linie er med til at styrke Objektionisterne.

I fjerne dele af Théa anerkender folk slet ikke Theus. Højt mod nord snakker shamanerne stadig om runernes magt, og mod øst er ingen kræfter stærkere end Mathuska - moder natur.

Der er ikke meget af dette, der er vigtigt for scenariet, men netop den Vaticinske Kirkes og i særdeleshed Inkquisitionens hårde metoder, er med til at gøre Biskoppen af Grenada, til den skurk han er.

Søfart

Indtil koloniseringen af Caribien begyndte, var de fleste skib i Théa på et teknisk stade der kan sammenlignes med middelalderen - skibene holdt sig i det store hele langs kysten, og de største krigsskibe var galejerne. I takt med at det blev attraktivt at krydse havet og sejle til Caribien, udviklede skibene sig også. Det er blevet de store sejskibes tid, og de største flådefartøjer har tre kanon-dæk og fire master.

Navigation er til gengæld ikke så moderne endda. Videnskaben har for længst indført et magnetisk kompas, og ellers afhænger det af navigatørens evne til at finde vej med hjælp fra himmellegemerne. Kun den Montaignesiske flåde har kort, der er afmærket med længdegrader, da de kan bruge Porté magere til at bestemme et præcist klokkeslæt - hvor alle an-

