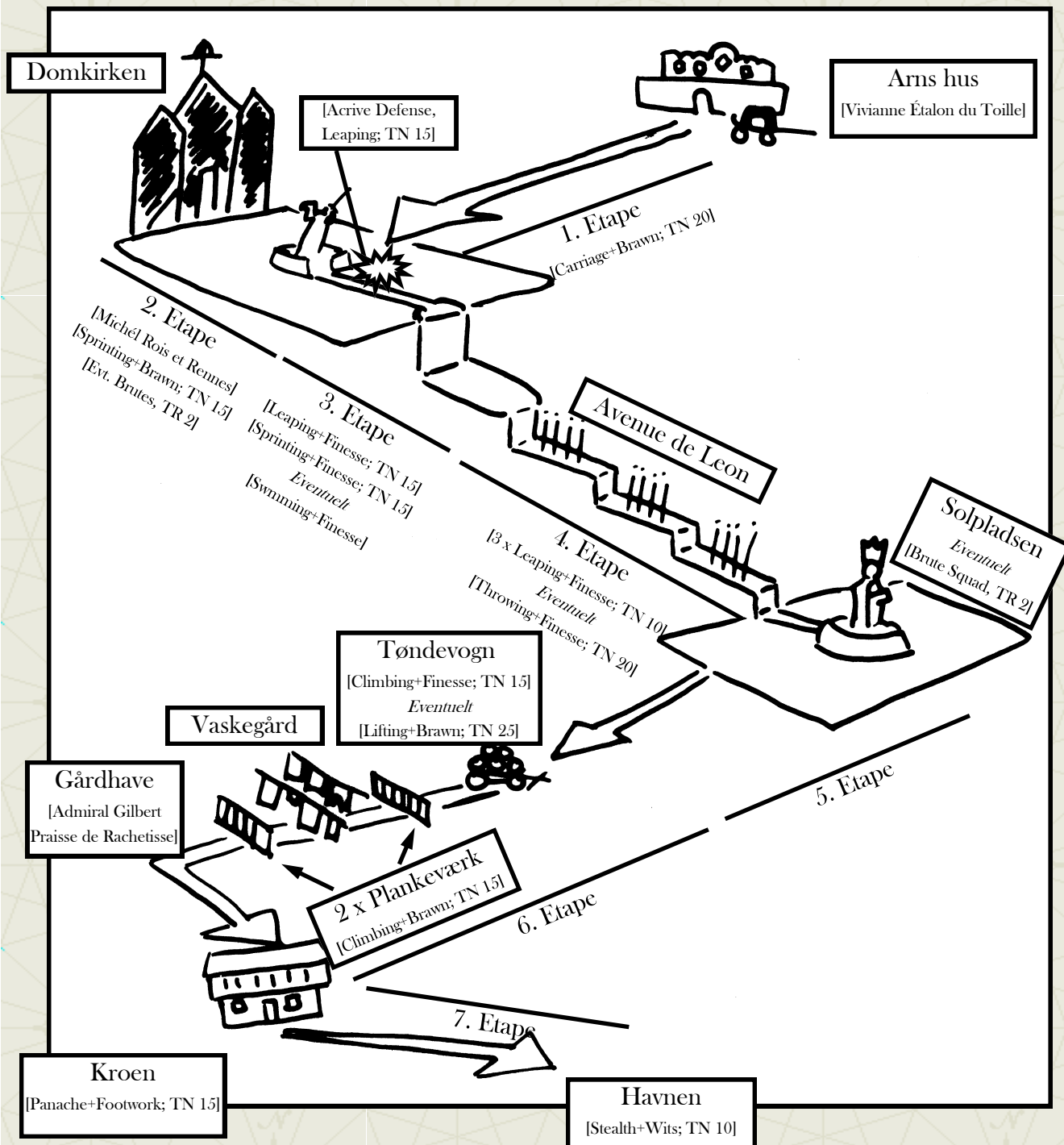


1. Akt, Scene 3

Jagt gennem byens gader

Vigtige regler:

1. For hver etape slår alle Sprinting+Finesse for at se hvem der er hurtigst.
2. Juanitta og Thérèse har +5 til alle deres TN, indtil de løser problemet med deres langs kjoler (fx Fashion+Brawn; TN 10)
3. Musketerne har svært ved at ramme fordi det er mørk og heltene løber af sted.
Derfor skyder de kun med Attack 6k2 (Damage 15).



3. Akt Scene 1 Biskoppens Dødsfælde

Mekanikken i fælden

Ved at hive i håndtaget ①, trækkes der i kabler, der får lågen ② til at åbne sig. Det får vandet til at løbe lang en sliske ③, der får et vandhjul til at dreje rundt ④. Så begynder det store hjul at dreje ⑤, hvilket efter tur trækker de seks bure ned under vandet ⑥.

Kæden

Heltene kan prøve at nå kæden, men den er tung [Brawn+Lifting; TN 20]. Kæden kan så bruges til at vikle om håndtaget ①, så fælden aldrig går i stå. Den kan også bruges til at vikle buret fast til det store hjuls aks, hvilket ødelægger buret.

Burene

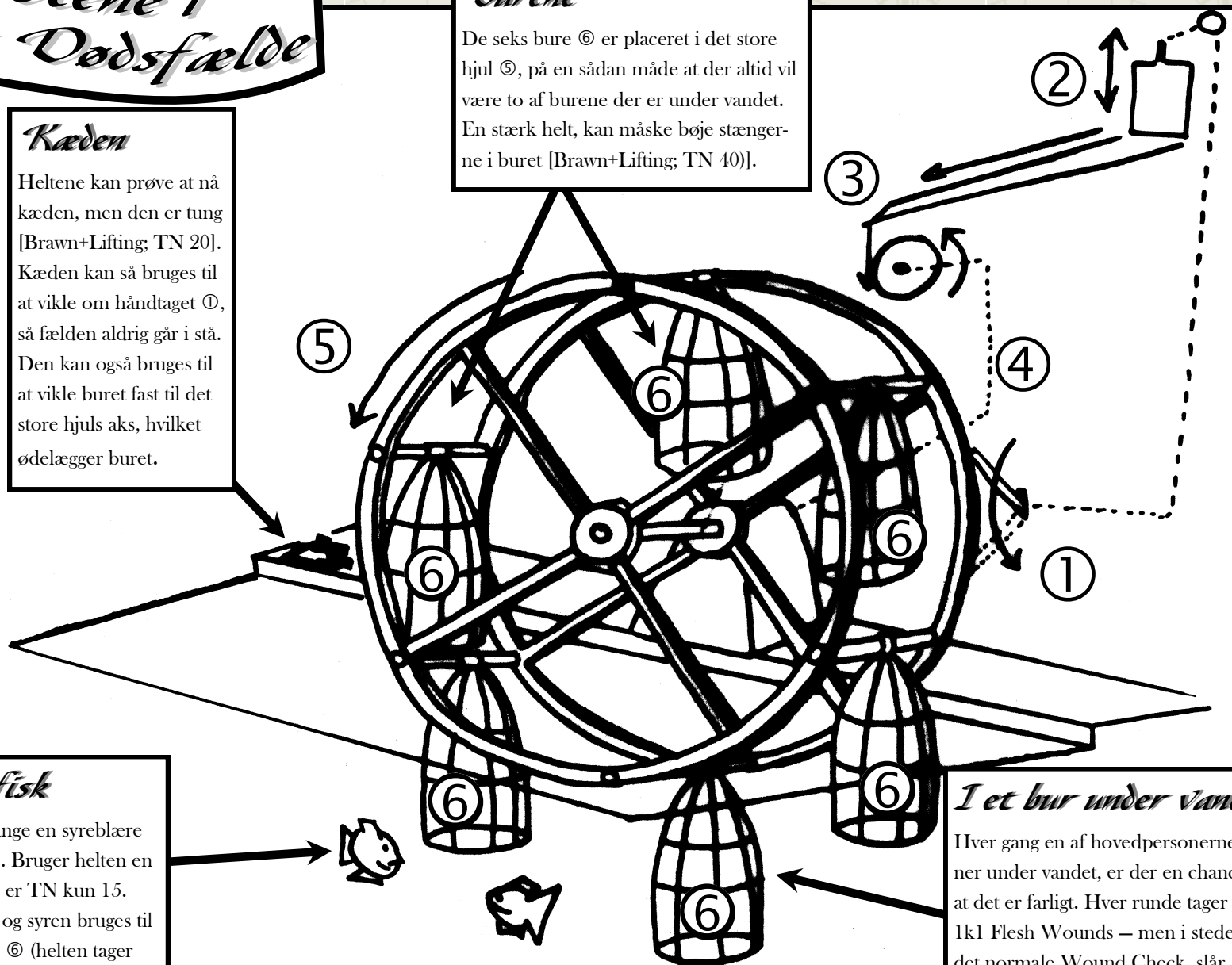
De seks bure ⑥ er placeret i det store hjul ⑤, på en sådan måde at der altid vil være to af burene der er under vandet. En stærk helt, kan måske bøje stængerne i buret [Brawn+Lifting; TN 40].

Syreblære fisk

Helte kan prøve at fange en syreblære fisk [Finesse, TN 30]. Bruger helten en skjorte eller lignende er TN kun 15. Fisken kan slås ihjel, og syren bruges til at ætse et hul i buret ⑥ (helten tager selv 1k1 i skade fra syren).

I et bur under vandet

Hver gang en af hovedpersonerne havner under vandet, er der en chance for at det er farligt. Hver runde tager helten 1k1 Flesh Wounds – men i stedet for det normale Wound Check, slår Resolve mod TN = Flesh Wounds.



Hvad heltene ved om Gillian

Ruud van Hallenbæk

Hvad du ved om piraten Gillian.

Siden du var barn, har du hørt historier om ham, og de har sjældent været rare. Han plyndrede gemmen sin levetid skibe fra alle hjørne af Théa, og var på evig flugt, i en verden, hvor hans eneste ven var en papegøje.

Gillian begyndte sin karrierer i Caribien, hvor han hurtigt blev kendt, efter det lykkedes ham at stjæle en guldlast fra en Castiliansk galeon

Juanita Torr s de Castillo

Hvad du ved om piraten Gillian.

Han var en af de værste pirater, der nogensinde har sejlet p  de Syv Have. Engang var du ombord p  et skib, der i tre dage blev jagtet over havet af Gillians skib.

Du har h rt, at han flere gange s nkede et skib efter det havde str get flaget, og ladet hans pirater t mme lasten. De heldige gik s  ned med skibet, resten blev solgt som slaver til hedninge langs Halvm ne Kysten.

Benjamin R siker

Hvad du ved om piraten Gillian.

Gillian var en af de rigeste pirater, der nogensinde har sejlet p  de Syv Have, og for sit bytte har han if lge rygterne opf rt et slot – med en hel fl j alene til hans papeg je – i et fjernt land, hvor kun de m rkl dede hedninge bor.

I snart sagt alle havne du har bes gt, har du h rt rygter om Gillians st rste skat, byttet fra en Castiliansk galeon, som han skulle have gemt af vejen til d rlige tider. Det var det rov, der gjorde Gillian kendt.

Mikael Lorenz

Hvad du ved om piraten Gillian.

Krigen til havs er ikke anderledes, end den er p  land. Begge steder er der talrige r vere, der benytter sig af krigens lovl shed til at berige sig.

Gillian skulle efter sigende v re en af de værste pirater, og hvis historierne ellers er sande, skulle han have tjent flere penge, end nogle af Fyrsterne hjemme i Eisen har. Selvf lgelig er det forkert at dr be uskyldige, men tanken om de mange penge der er at hente ved at v re pirat, har nu altid lydt tillokkende.

Devaroux

Hvad du ved om piraten Gillian.

Manden var en modbydelig slavehandler, der tjente gode penge p  at s lge sine f nger til slavehandlerne langs Halvm ne Kysten. Det passer dig fint, at han blev h ngt, og da det skete ved middagstid i dag, stod du blandt m ngden. Du lagde m rke til Montaigneserne havde udsat ham for s  mange forh r, at han stort set ikke var ved bevidsthed, mens han blev h ngt sammen med sine m nd.

Th r s  Gilbrimont 

Hvad du ved om piraten Gillian.

Du har l st om hans ugerninger, og hvordan han h ldte okseblod i havet for at lokke hajer til, inden han lod sine f nger g r planken ud. Han tjente en del penge p  at s lge Syrnth artefakter til griske samlere. Artefakter som han stjal fra  rlige skattej gere .

Det gode skib Gryffon

Kaptajn: Ruud van Hallenbæk

Styrmand: Juanita Torr s de Castillo

Kanoner: Mikael Lorenz

Topsmatros: Devaroux

Skibst mrer: Benjamin R siker

Ombygget hvalfangerskib, 50 fods skonnert, to master.

Bes tningen er p  50 m nd og kvinder.

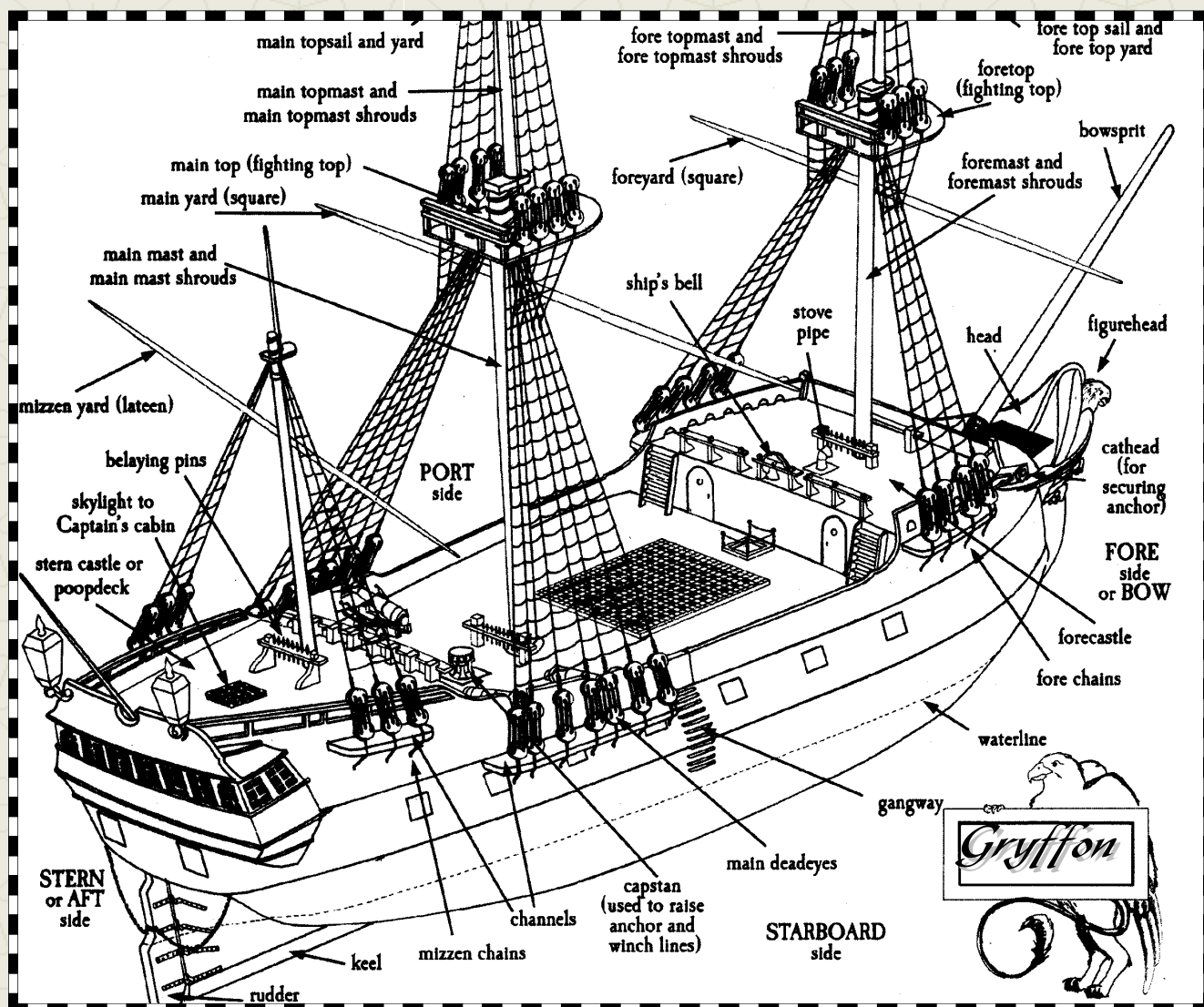
En langb d (12  rer), to rob de (4  rer), 15 9-punds kanoner (kanond kket),

4 12-punds kanoner (p  d kket), 4 1-punds drejekanoner (r lingen).

S rlige detaljer:

Skibets r r er lidt for lille til dets st rrelse.

Skroget er forst rket med det bedste fyrretr  fra Vendels nordligste skove.



Det gode skib Gryffon

Brawn.....2 [+ Lorenz' Gunnery knack]
(Ildkræft; hvor mange kanoner og hvor store de er)

Drama Dice....2
(Kan bruges på alle slag, Thérèse bestemmer hvornår)

Finesse3 [+ Torrès' Leadership knack]
(Besætning; hvor dygtig besætningen er og om der er rigeligt med folk ombord)

Superficial Hits:

Critical Hits:
(Hvert Critical Hit koster 1 point i en Trait, og efter Resolve x 2 Hits (= 10) begynder skibet at synke).

Resolve.....4+1 [+ Røsikers Carpenter knack]
(Skoget; hvad skibet kan tåle inden det går ned)

Modifications

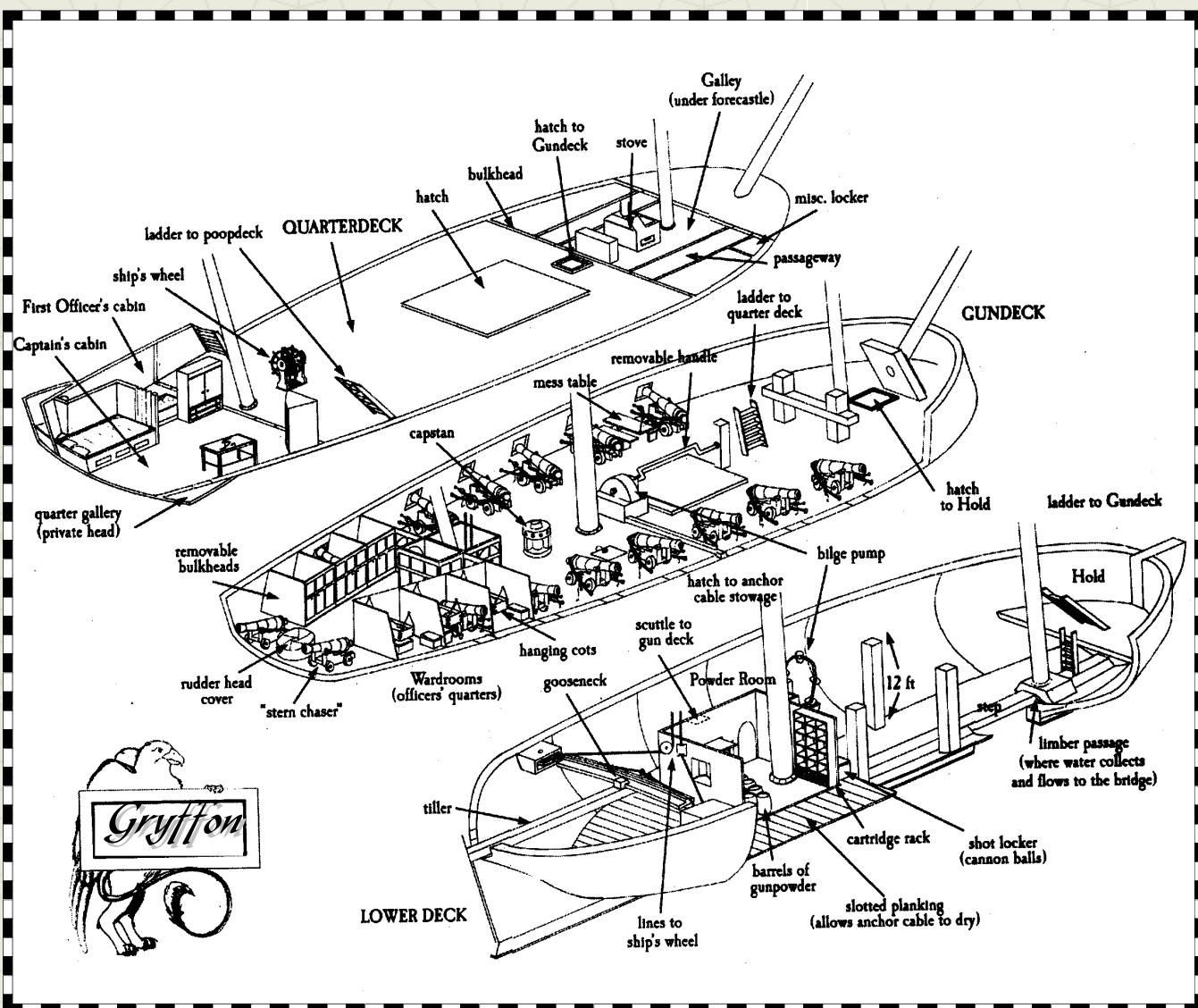
Sturdy Hull (forstærket skrog der giver +1 til Resolve).

Wits3 [+ Hallenbæks Pilot knack]
(Køl; skibets hastighed, hvor godt det ligger i vandet)

Flaws

Small Rudder (roret er for lille til skibets størrelse, derfor kan terninger ikke 'eksplodere' på Wits slag).

Panache3 [+ Devaroux Rigging knack]
(Sejl; manøvredugtighed, hvor hurtigt skibet kan vende og dreje)



Kamp mellem skibe

Søslag

Inden søslaget begynder, finder du ud af hvor langt de andre skibe er fra heltenes skib (10 er en prik på horisonten, 0 er ræling mod ræling) - for det meste er det 4-5.

Når søslaget begynder, bruger du kamprunder.

Hver runde begynder med at skibene slår deres initiativ (Sails).

I hvert segment kan skibene så prøve at:

(1) ændre afstanden mellem sig selv og et andet skib,
(2) affyre kanonerne eller (3) borde/vædre et andet skib.

(1) Hvert af de to skib slår Movement, vinder det skib der har turen, ændres afstanden med 1.

(2) Skibet slår Attack mod det andet skibs TNtbH, og får +5 til deres TN for hver 'afstand' fjenden er over 4. Og +5 på deres terninger, for hver 'afstand' fjenden er under 2 (max +10 for afstand 0). Affyres kanonerne på afstand 0, giver de +1k1 i skade.

(3) Er afstanden 0, kan kaptajnen forsøge at borde, ved at slå Manouvre mod det andet skibs Manouvre. Lykkedes det, udbryder der kamp på dækket.

Kamp mellem de to besætninger, kan simuleres ved at give hvert skib et antal Brute Squads (TR 2) lig dets Crew.

Prøver kaptajnen at vædre det andet skib, foregår det på samme måde, men begge skibe tager skade lig med Hull K Hull for det skib der vædrer.

L' Audace

Cannons	4	Damage.....	4k4
Crew	3	Attack.....	7k3
Hull	3	Hull Check	3k3
Rudder	4	Active Defense	4k4
Sails	2	Manouvre	2k2
TN to be Hit.....	20	Initiative	2k2
		Movement	4k4

Prow Ram (+1 Ctr to other ship, self -1 Crit).

Boarding Party (5 Musketeer Brute Squads, TR 4).

La Superbe

Cannons	3	Damage.....	6k3
Crew	3	Attack.....	3k3
Hull	2	Hull Check	2k2
Rudder	4	Active Defense	4k4
Sails	2	Manouvre	2k2
TN to be Hit.....	20	Initiative	2k2
		Movement	4k4

L' Heroïne

Cannons	3	Damage.....	3k3
Crew	3	Attack.....	3k3
Hull	2	Hull Check	2k2
Rudder	4	Active Defense	4k4
Sails	2	Manouvre	2k2
TN to be Hit.....	20	Initiative	2k2
		Movement	6k4

Gryffon

Cannons	2	Damage.....	5k2
Crew	3	Attack.....	6k3
Hull	5	Hull Check	9k5
Rudder	3	Active Defense	6k3
Sails	3	Manouvre	7k3
TN to be Hit.....	15	Initiative	3k3
		Movement	6k3

Small Rudder (Rudder kan ikke 'eksplodere').

