

Godtfolk og kanaljer



Et swashbuckler scenarie
af Thomas Jakobsen / 1999

*"Hør vært," sagde han, "kan du ikke skaffe mig af med dette
afsindige menneske? Ærlig talt kan jeg jo ikke så godt slå ham
ihjel, men på den anden side generer han mig."*

*Rochefort om d'Artagnan.
Fra Alexander Dumas' "De tre musketerer"*

Forord

"Aldrig, aldrig siger jeg dig". Hendes stemme dirrer af ophidselse, hendes øjne optændt af selve helvedet flammer.

Baron d'Guile børster smudset af sin skulder - det var kun med en håndsbreds afstand, at hun ramte ved siden af med vasen.

Han smiler overlegent, spidser læberne som smager han på sine ord, og så lavt, at regnen mod ruderne næsten drukner hans stemme, lader han dem flyde over sine læber "min kære frøken, i morgen aften vil de rede deres familie fra skandalen, og gå til alters som min brud".

D'Guile bukker lavt, og vender sig mod døren. Som en strejftanke rammer ham, vender han rundt "de tror måske, at livet som min hustru er en skæbne være en døden, men tro mig, når jeg siger, at de intet kender til dødens smerte".

Udenfor i regnen står en ensom skikkelse på balkonen, iklædt sin grønne kappe og den halvmaske, der har sået skræk blandt egnens adelige. En tåre blandes med regnen, og med et, glider skikkelsen sammen med skyggerne.

Kære spillede, velkommen til Godtfolk og kanaljer.

Du holder i dine hænder min kærligheds-erklæring til en genre, der med underfundigt vid og store historier altid har gjort mig glag.

Scenariet er som så mange andre i tre akter, der følger en traditionel fortællestil der lader hovedpersonerne mødes med fortiden, nutiden og endelig valget om fremtiden.

Handlingen er ikke givet på forhånd, scenariet skal inspirere dig og spillerne - ikke fortælle jr hvad i skal gøre. Det er en spil-oplevelse, ikke et orienterings-løb.

Det er med fuld intention skrevet kort, for at give dig og spillerne rum til at folde jer ud - historien er beskrevet i synopsen, og med den lille oversigt på en side, burde du være rustet til at begynde spillet.

Scenariets stil kræver at spillerne er aktive i forhold til historien, og inviterer til improvisation og modspil.

Velkommen til. Jeg håber at I finder glæde i spillet - en for alle, og alle for en!

Thomas Jakobsen
Glostrup - september 1999

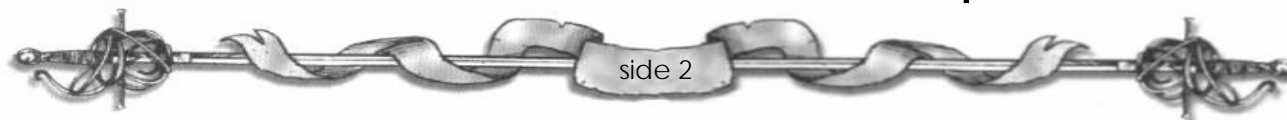
Indholdsfortegnelse

Synopsis	3
Spilpersonerne	4
Intrigernes spind	5
Bipersonerne og deres rænker	6
Historiens gang	8
Fredag: Baronens gæstebud	9
Lørdag: Baronens maskerade	12
Søndag: Baronens bryllupsdag?	15

Frankerriget	Appendiks 1
Baronens slot	Appendiks 2
Bergemont og omegn	Appendiks 3
Reglerne	Appendiks 4

**Spørgsmål?
Ring eller skriv:**
Thomas Jakobsen
Duevej 24
2600 Glostrup
43 45 70 35
thomas@trc.dk

Illustrationer lånt fra:
GURPS Scarlet Pimpernell og Swashbuckler © Steve Jackson
Games; 7th Sea © AEG; Tyndall © Arboris BV og Broeders;
Rosenborg © Rosenborg.



Synopsis

Således er scenen sat

Den romantiske intrige foregår i en tid, hvor kongens musketerer har travlt med at forsvare dronningens ære, kardinalens garde forfølger Frankerrigets fjender, alt i mens Kong Louis XIII selv ligger syg og hans førsteminister Kardinal Richeleu leder tropperne i borgerkrigen mod kongens lillebror hertugen af Orleans.

Det er ikke det historiske Frankrig, nok mere den verden vi så ofte har set på filmværket - blandet med en smule eventyr.

Du kan læse mere om verdenen i appendiks 1.

Baggrunden for historien

Efter en helt forfærdelig vinter, sidste sommers udbrud af den røde syge og de krigskatter borgerkrigen har medført, er den gode familie Bergemont på fallittens rand.

Alt håb synes ude, da familien modtager en invitation til at tilbringe et par dage hos naboen Baron d'Guile, der for tiden gæstes af den magtfulde biskop af Reims og dennes protegé Philippe de Vendome.

Hvis bare de husker at medbringe deres snilde, en smule vovemod og et hjerte på rette sted skal de nok klare den...

Hovedpersonerne

Historiens hovedpersoner er familien Bergemonts yngste generation, samt en fjern kusine og en god ven af familien. De har hver deres personlige mål (som i så mange andre intriger), og selvom det ikke er et sandsynligt udfald, er det muligt at de alle opnår deres mål. Mere oplagt er det, at scenariet udvikler sig til en konkurrence mellem hovedpersonerne, der hver især stræber efter at forbedre deres egen situation.

At intrigen er romantisk, dækker både over at kærligheden i sine i mange udformninger ofte viser sig. Desuden er der ikke tale om en morderisk intrige, hvor knive i ryggen og gift i morgenkaffen er den foretrukne form for interaktion mellem aktørene.

Spillelederens rolle i historien

Din rolle i scenariet er at holde styr på alle de intriger der opstår - og ikke mindst at lokke spillerne til at spille med, således at de er med til at give dig og de andre spillere modspil.

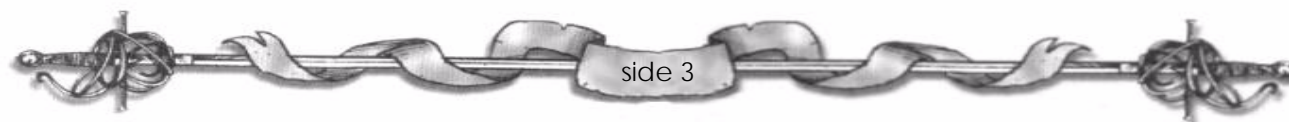
En anden og mere uvant rolle, må være selv at finde ud af hvad der sker...

Intrigernes net er nemlig ikke givet på forhånd, det er i høj grad spillerne der væver løs - og de har også hemmeligheder for dig, som du kan prøve at afsløre!

Spilpersonerne er nemlig ikke færdigskrevet når scenariet begynder, det er i stedet op til spillerne at komme lidt kød på det skellet, der udgør spilpersonerne.

Det foregår i praksis ved at hver spiller først får tildelt en rolle (hvordan I klare fordelingen af roller er op til jer selv), og dernæst lader vi tilfældigheden råde - hver spiller får lov til at trække de 3 elementer der mangler før end spilpersonen er færdig. Hvert element kommer fra 3 forskellige bunker med farvede kort - de gule kort (gule fordi det er falskhedens farve, og fordi det er her de skjulte dagsordener gemmer sig), en med grønne kort (grønne som spinat, fordi de lægger op til at spilpersonerne vitterlig træder godt og grundigt i spinaten) og til sidst de røde kort (en slags dommerens røde kort, der er plotkorts, der giver spilleren mulighed for at overtage spillelederens mulighed for at påvirke historiens gang).

De næste sider er helliget en præsentation af vores hovedpersoner, og de mange intriger de allerede fra starten af er roddet ud i.



Spilpersonerne

Scenariets hovedpersoner er bundet ind i et spindelvæv af intriger, og er travlt optaget af at mele deres egen kage - og ikke alle har rent mel i posen.

Familien Bergemont er ved historiens begyndelse slet og ret på spanden. Den gamle generation er efterhånden gået bort i takt med at vintrene bliver stadig koldere, og den røde syge hærgede sidste sommer. Kun den gamle greve af Bergemont er live - men han er syg, og ligger på sit dødsleje.

Den yngste generation er samlet, og oplever en fælles skyldfølelse og et behov for at rette op på situationen - der nu har sat dem i besiddelse af et belånt slot, stor skattegælg og ydmygende anklager om ikke at leve op til det ansvar der følger med slægtsnavnet.

Deres umiddelbare modstandere er deres nabo, Baron d'Guiles og dennes medsammensvorne, Biskoppen af Reims, der er ude på at slå deres klør i familien Bergemonts slot (der faktisk ikke er så ruineret som hovedpersonerne tror) - læs mere om bipersonerne på side 6.

Men selvom alle snakker om at redde familiens gods, så har hver af hovedpersonerne deres egne drømme om fremtiden - og de fleste overvejer at



overlade problemerne til de andre.

Henri Bergemont er den ældste af de tre Bergemont søskende.

Han er født til at arve familiens gods, og indtil sidste sommer levede han det søde liv i Paris

(hvor han har gjort sit for at sløse familiens penge bort). Nu hvor det viser sig, at det eneste han arver en tur i gælds fængsel, er han begyndt at tænke på at emigrere til Louisiana i Den Nye Verden.



Fleurette Bergemont er den sørgende søster.

Da den røde syge¹ kom til området, tog den som et af sine første ofre hendes forlovede.

Hun har længe drømt at oprette et hospital, der kan hjælpe de fattige der ikke har råd til lægehjælp. Skuffelsen over at familiens formue er svundet væk, har fået hende til at overveje at gå i kloster.



Joseph Bergemont den yngste i familien.

Han mindes sin barndom hvor han legede med Jeanette og Robert Pierre, og drømmer om at blive en rigtig helt, og at gøre tjeneste i et af de fine garderdekompagnier i Paris.



Jeanette Bergemont-Cruz er en fjern kusine, der som barn blev sendt ud til slægtninge på landet - hendes far var indvolveret i et komplott mod barnekongen.

De sidste år har hun været på boet på prøve i klosteret i Reims, og vil ikke tilbage.



Robert Pierre voksede op sammen med de andre som endnu en broder. Han er den uægte søn af en slægtning der er præst.

Uden ordentlige dåbspapirer er det umuligt at gøre karrier, så han drømmer om et liv på

de Syv Have.

1) Den røde syge; en modbydelig sygdom der minder en del om pesten fra Poes "Den røde døds maske".

Intrigernes spind

Da opskriften på scenariet er intrige på intrige på intrige, stopper ér det ikke nok, at hovedpersonerne har deres egne drømme om fremtiden - de skal også have skjulte dagsordene, og hemmelige tricks oppe i ærmet.

Og det er her, de farvede kort kommer ind i billedet.

Hver af hovedpersonerne har en (tilfældig) skjult dagsorden, der ikke nødvendigvis er forenelig med sine drømmen om fremtiden.

De har også et eller andet med i bagagen, der kan hjælpe dem (sikkert til at træde i spinaten), samt et "plot" kort der giver mulighed for at påvirke historien.

De skjulte dagsordener

Hver dagsorden deles tilfældigt ud mellem spillerne, der så selv har arbejdet med at stykke en sammenhængende historie ud af deres dagsorden, og den beskrivelse de har fået af spilpersonen.

Tricks i ærmet

Hver spilperson har et for de andre spilpersoner ukendt trick gemt oppe i ærmet - det kan sikkert bruges til at redde sig i en snæver situation, eller måske blot gøre en uheldig situation helt gal.

Plotkort

Kort der giver spilleren mulighed for at påvirke historien (er forklaret på side 8).

Dagsorden nr 1: "Le Brigande"

Spilpersonen er ingen ringere end den på egnen så kendte landevejsrøver "Le Brigande" - der som så mange andre idealiserede forbrydere stjæler fra de rige, og giver til bønder i armod.

Dagsorden nr 2: Dusørjæger

Spilpersonen er klar over, at der bag "Le Brigandes" maske gemmer sig en af de andre spilpersoner. Den udlovede dusør er jo ganske stor, og kan bruges til at realisere spilpersonens egne drømme.

Dagsorden nr 3: Konspiratoren

Spilpersonen er indtæt modstander af Kardinal Richelieu, og er derfor fortrolig med Gaston d'Orleans - og har medbragt et brev fra Gaston til dennes medsammensvorne Phillipe de Vendome.

Dagsorden nr 4: Bedrageren

Spilpersonen har med falske fuldmagter lånt sig til en større formue hos en pengeudlåner, men garanti i Bergemonts godsets jorde.

Dagsorden nr 5: Statens tjener

Spilpersonen er en af Kardinal Richelieus spioner, og opsat på at tjene Frankrig bedst muligt ved at afsløre Kongens og Kardinalens fjender.

Trick nr 1: Græsk kyndig

Spilpersonen kan læse og forstå oldgræsk - det samme sprog som blandt andet biskoppen af Reims skriver sine hemmelige noter på.

Trick nr 2: Fægtemesterens elev

Spilpersonen har i hemmelighed modtaget fægteundervisning af den ellers så fromme landsbypræst (der engang var musketer).

Trick nr 3: Kendskab til sortekunst

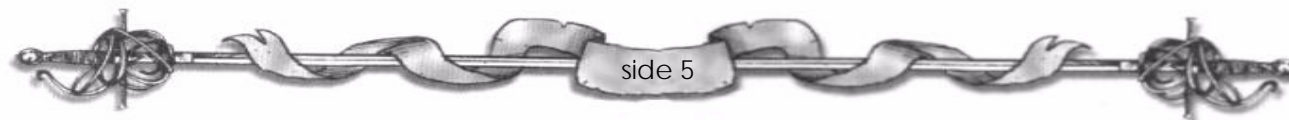
Spilpersonen har læst sig til forbudt viden om alskens sortekunst - men har ikke afprøvet sin viden i praksis (udover forsøget på at lave en kærlighedsdrik).

Trick nr 4: Dronningens velsignelse.

Spilpersonen har gjort Dronning Anne en tjeneste, og er blevet belønnet med en fin diamant ring.

Trick nr 5: Morder og frelser

Spilpersonen har tidligere frelst den unge Josephine (der også er Baron d'Guiles gæst), fra en skæbne værre end døden. Den formastelige herre var dog ingen andre end Christian d'Guiles, baronens broder.



Bipersonerne og deres rænker

Scenariet handler ikke kun om hovedpersonernes trængsler, men også om de folk der er omkring dem.

De vigtigste af bipersonerne har deres egne planer og mål, og de kan både vise sig som fjender og venner (nok mest det første...).



Baron Arnaud d'Guiles, historiens skurk. Han ønsker først og fremmest at få fingerene i Bergemont familiens gods (der ligger op til hans egne jorde), og har gjort sig umage for at bringe sine naboer i problemer.

Hans største slyngelstreg er, at han har stjålet de penge familien Bergemont har skulle betale i skat (og samtidig givet Le Brigande skylden for forbrydelsen).

Hans plan er at tilbyde familien Bergemont en løsning på deres problemer - ved at indgå et ægteskab med Fleurette eller Jeanette, hvor Henri mere eller mindre frivilligt giver Bergemont godset i medgift.

Han ønsker at hævne sin broders død, og gør livet sur for Josephine (som han giver skylden indtil andet er bevist).

Evner: Venlighed (Dårlig), Snige/gemme (Dygtig), Fægtning (Utrolig God), Slesk arrogance (Uovertruffen).



Jean-Baptiste de Bethune, er biskop af Reims, og den mest magtfulde mand i hele området. Hans ydre er præget af hans glæde for mand (han er ganske overvægtig) og de dertil hørende problemer med fordøjelsen (han ser altid

trist og bekymret ud) - alt i alt, et udseende der gør det alt for nemt at undervurderer ham.

Han er involveret i utallige intriger, der alle har det mål, at give ham mere magt over regionen.

Hans net af spioner er ganske vidtstrækt, og han har ved historiens begyndelse en viden om at "Le Brigande" holder til på Bergemont godset. Og det er alene hans ønske om at få sat en stopper for den utallige landevejsrøver der har bragt ham til slottet.

Han kender selvfølgelig til Baron d'Guiles planer, og har valgt at ignorere dem - medmindre de går godt, hvor han i så fald vil gøre krav på en del af kagen. Går noget galt, lader han Baronens stege i sit eget fedt.

Evner: Fordøjelse (Dårlig), Intriger (Uovertruffen).



Philippe de Vendome, biskoppens protege. Han er en aktiv fortaler for Gaston d'Orleans, og prøver ihærdigt at få biskoppen til åbent at støtte oprøret mod Kardinal Richelieu.

Han kender Jeanette Bergemont-Cruz fra hendes

tid ved kloster-hospitalet, hvor han var indlagt med et alvorligt sår fra en duel. Han er ganske betaget af hende, og hvis hun viser tegn på at gengælde hans følelser, er det ikke utænkeligt at hans loyalitet følger hans hjerte.

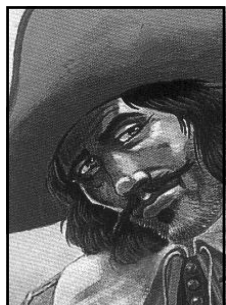
Evner: Dans (Dygtig), Fægtning (Dygtig), Skydning (Utrolig god).



Josephine Vachard, er historiens uskyldige skønmø. Hun står i gæld til Baron d'Guiles, og tør ikke trodse ham. Baronens broder, Christian, prøvede at voldtage hende, men måtte bøde med sit liv, da en af hovedpersonerne dræbte ham for at redde Josephine).

Josephine er taknemlig overfor sin fresler, men er bange for at sagen bliver kendt.

Evner: Kampevner (Dårlig), Uskyld (Dygtig).



Kaptajn Charles Juillard

En af kongens musketerer, der ikke vil lade noget komme i vejen for hans forsøg på at bevare Dronnings ære.

Han har reddet tre heste ihjel, for at nå frem til Bergemont godset, hvor

han har forstået at Dronnings diamant ring befinder sig. Kardinalen har i sin tid forræret ringen til Dronningen, og ønsker at se hende med den snarligst.

Dronningen nægter at kommenterer sagen, men hun mumlede Bergemont inden hun besvimele. Juillard kender Dronnings uvane med at forære sine smykker væk, og håber ikke at det vil blive alt for besværligt at få ringen tilbage (det drejer sig jo trods alt om Dronningens ære).

Han er lidt af en hidssig prop, og har gennem de sidste par været involveret i en snes dueller eller så.

Kaptajn Juillard kender så udemærket kardinalens håndlanger Kaptajn Groscanard - de har duelleret tre gange, to gange har Juillard vundet. De respekterer hinanden som værdige modstandere.

Evner: Undgå dueller (Dårlig), Fægtning (Ganske god), Ridning (Uovertruffen).



Kaptajn Yves Groscanard

En af Kardinal Richelieus trofaste gardister.

Han ser sig som Frankrigs tjener, og har lært at leve med, at Kongen ikke altid handler i landets bedste interesse (det har man i stedet

førsteminsteren til).

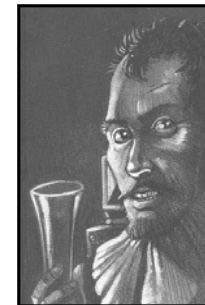
Nu hvor Kardinalen leder landets tropper i krig, er det uacceptabelt at familien Bergemont ikke har betalt deres skatter - og det er ikke hans problem at der huserer en landevejsrøver på egnen.

Han har hørt rigeligt om Baron d'Guiles og Biskoppen til ikke at stole på dem, og hvis han får chancen for at fremme sin egen karrierer ved at afsløre dem i noget lusk, vil det glæde ham.

Han starter som hovedpersonernes fjende (da han vil have de penge de ikke har), men kan ende som deres allierede (da det tjener hans egne interesser mere at afsløre forræderen end skaffe nogle penge).

Han respekterer Kaptajn Juillard, og har erkendt at de begge er modstandere af Frankrigs fjender.

Evner: Medfølelse (Dårlig), Intriger (Dygtig), Fægtning (Ganske god).



Grabiel Antoine

En af egnens købmænd. Han har investeret sine penge i handel med Den Nye Verden, men for nylig mistede han et skib på vej hjem fra Louisiana. Det har bragt ham i en økonomisk trængt

situationen, og han er kommet for at se om han kan finde sig en ny forretningspartner (Biskoppen vil ikke satse sine penge på så risikabelt et foretagne, Baron d'Guiles er umiddelbart interesseret - og måske en eller flere af hovedpersonerne kan fristes?).

Evner: Intriger (Dygtig).

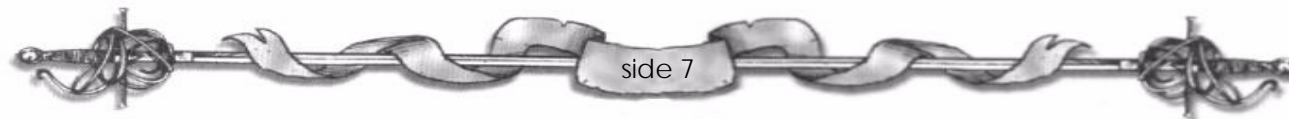


Fader Jerome

Den lokale landsbypræst. Engang var han en af kongens musketerer, men det er mange år siden. Han forlod korpset fordi han ikke brød sig om den nye konge. Nu lever han som landsbypræst, hvilket

han har det godt med. Han har i hemmelighed lært en af hovedpersonerne at fægte, og vil han slås for en retfærdig sag.

Evner: Fægtning (Utrolig god).



Historiens gang

Hvordan scenariet kommer til at forløbe er i høj grad overladt til spillerne, men det betyder ikke at der er visse rammer for historien.

Begyndelse

Historien tager sin begyndelse med hovedpersonernes ankomst til Baron d'Guiles slot, hvor de er inviteret til at blive et par dage (slottet er beskrevet i appendiks 2).

Slutning

Historien slutter efter et par dage, hvor der meget gerne skulle være sket en udvikling af de forskellige intriger. Det er nok ensbetydende med at et eller flere af følgende hændelsesforløb er realiseret: en eller flere af spilpersonerne er døde, har valgt at forlade egnen og/eller har formået at redde Bergemont godset, og bragt Baron d'Guiles til fald.

Historiens rammer

Handlingen er for så vidt begrænset til slottet og haven omkring det - men vælger spilpersonerne at forlade slottet, er der som sådan ikke noget til hindring for det (udover kravet om at improviserer lidt fra spillederens side - men der er hjælp at hente i appendiks 3, der fortæller lidt om egnen og Bergemont godset).

Historiens forløb

Vejen fra begyndelse til slutning er ikke fastlagt på forhånd, men der er stadigvæk en række begivenheder der ligger mere eller mindre uden for hovedpersonernes kontrol.

Går alt i store træk som Baron d'Guiles har planlagt, vil der den første dag være en middag. Inden middagen vil han minde hovedpersonerne om deres problemer, og efter middagen vil han kontakte den ældste Bergemont (Henri), og foreslå en løsning: Henri giver godset i medgift til enten Fleurette eller Jeannete.

Uanset hvad der sker her, vil Baron d'Guiles opsøge en af de unge damer, og fortælle hende at hun skal giftes om to dage (om hun vil det eller ej).

Tidligt om morgenen ankommer musketer-kaptajn Juillard.

Næste dag er der planlagt forskellige adspredelser, inden der om aften skal afholdes en mindre maskerade (hvor Baron d'Guiles vil offentliggøre forlovelsen).

I løbet af dagen ankommer Kardinalens garder-kaptajn Grosnard.

På den sidste dag skal der i følge planen afholdes bryllup, men det er tvivlsomt at det bliver til noget...

Spillernes plotkort

Ved scenariets begyndelse for hver af spillerne udleveret et plotkort, som de senere kan bruge til at påvirke historiens gang - de fem kort er:

Årvågen: Efter at spilleren har valgt at bringe kortet i spil, vil dennes spilperson automatisk opdage noget af betydning for historien ved først kommende chance (helt uden at skulle slå terninger).

Sjuske skurk: Tvinger en af skurkene til at opfører sig sjusket i den givne situation (sikkert noget med at han undervurderer hovedpersonerne). Kan også bruges til at fx en dør ikke er aflåst, eller en pistol er ladet dårligt.

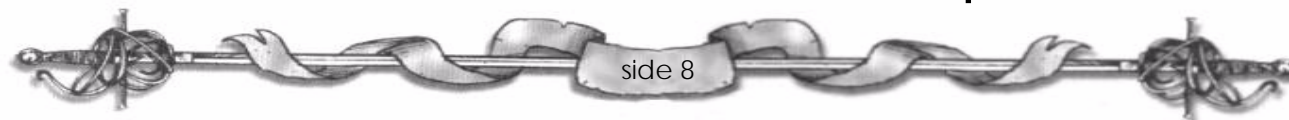
Amors pil: kan bruges til tvinge en person til at blive forelsket, i en anden person der er sammen med dem. Nok det kort, der kan have de mest uforudsetet virkninger.

Forveksling: betyder at en person, forveksler to personer med hinanden. Hvor længe forvekslingen vare, afhænger af situationen.

Skytsengel: nogen viser sig at være mere heldige end godt er. Om ikke andet, har de en venligt skytsengel.

Kortene kan kun bruges i tilfælde hvor det er plausibelt (fx bliver kaptajn Juillard næppe forelsket i Baron d'Guiles, og det er svært at forveksle Fleurette med Robert Pierre henover middagsbordet).

Bruger en spiller et kort på en uheldig måde, kan man enten annullerer kortet, lade det få effekt ved først kommende lejlighed eller lade spilleren tage det tilbage, og prøve igen senere.



Fredag: Baronens gæstebud

Scenariet starter ud med lidt rollespil, hvor der kan tales i rollerne, og folk får en chance for at finde sig til rette.

Hvis spillerne ikke kan komme igang, kan du bare springe lidt frem i handlingen - det vigtigste er at få spillerne i gang, og det burde Baron d'Guiles rænker nok kunne klare.

Scene 0: Spillerne introduceres

Tag dig tid til at snakke lidt med spillerne, og få delt spilpersonerne ud på fornuftig vis. Hvis det er nødvendigt, kan du give en hurtig introduktion til den verden historien foregår i (et hurtigt resume af indholdet i appendiks 1 og 3 er nok på sin plads).

Beskriv kort den aktuelle situation: den gamle greve ligger for døden, det er kommet frem at Bergemont godset er belånt, og landvejsrøveren "Le Brigande" har stjålet de penge der skulle betale skatterne. Og nu har naboen, der altid har været ude efter Bergemont godset, inviteret til et par dages besøg. Situationen er kritisk, og der er ikke mulighed for at sige nej tak nogle tilbud om hjælp (specielt ikke når Biskoppen af Reims også er gæst, for måske han kan hjælpe?).

Herfra er du på egen hånd. De følgende sider er kun forslag til scener, og hvordan scenariet spænder af betemmer spillerne.

Scene 1: Baron byder velkommen

Hovedpersonerne ankommer lidt over frokost til deres nabos slot, der ligger en halv times kørsel eller så fra Bergemont godset.

Ved ankomsten til slottet, bliver spillerne mødt af et par vagter, der stiller spørgsmål til hvem de er - de bliver dog hurtigt lukket ind, og får at vide, at den øgede sikkerhed skyldes at biskoppen af Reims er Baronens gæst.

Baron d'Guiles har netop rejst sig fra frokostbordet, og er på vej ud i haven for at få lidt frisk luft. Da han ser sine gæster ankomme, tilbyder han dem at de kan følge med ham, mens tjenestefolkene bærer deres bagage indenfor.

Rundturen i haven giver hovedpersonerne mulighed for at lære deres nabo at kende. Som spilleleder er det en oplagt mulighed til at få introduceret spillerne til Baron d'Guiles (og den stemmeføring, mimik, etc du bruger til at potraterer ham).

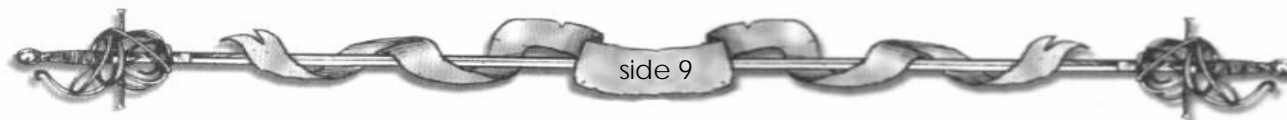
Lad endelige Baron fremstå som arrogant, og hans venlighed som påtaget. Når han spørger til deres problemer skyldes det ikke interesse for andet end at minde hovedpersonerne om dem.

Scene 2: Baronens hunde

Efter rundturen i haven, ønsker Baron d'Guiles at se til sine jagthunde (som han holder ganske meget af). Selvfølgelig får hovedpersonerne lov til at tage med hen forbi hundekennelen.

Her viser Baron sine hunde frem (nogle store sataner, med kort pels, kraftige kæber og masser af savl). Han fortæller begejstret om hvordan to af hans hunde dræbte et vildsvin i ugen før, og om hans planer om at bruge sine hunde til at opspore landevejsrøveren "Le Brigande".

Der opstår sikkert en mulighed for at vise hundenes evner, om ikke andet da Baron beder en af sine landsknægte trække i en slags læderharnisk og gå ind til hundene med en kæp. Det tager ikke hundene lang tid at overmande landsknægten (der ellers er lidt af slagsbroder), og først da Baron fløjter, trækker hundene sig tilbage - og landsknægten humper ud, med et bidsår eller tre, og en viden om, at hvis Baron ikke havde fløjtet, ville hund-ene have revet hans strube ud.



Scene 3: Møde med biskoppen af Reims

Afhængigt af hvad hovedpersonerne foretager sig, vil de på et eller andet tidspunkt møde Biskoppen af Reims. Når de ankommer til slottet, vil han sidde og spise frokost i den store stue (15) sammen med sin protegé Philippe de Vendome (her har også Baronens spist sin frokost).

Selv efter rundturen i haven, vil Biskoppen sidde og spise (han spiser langsomt, men også meget), mens Philippe har trukket sig tilbage til biblioteket.

Biskoppen er en flink mand, der ikke vil virke farlig på børn og retarderede - andre ved udemærket godt, at hans ydre bedrager. Han hilser venligt, tilbyder automatisk alle at tage en bid brød med, og vil ikke tale om andet end hvor fantastisk maden er, og om smerter han har i ryggen. Ethvert forsøg på at snakke om andet end mad eller Biskoppens heldbred, vil sikkert blive mødt med misbilligelse - for Biskoppen snakker aldrig forretninger hen over maden.

På den anden side, fatter han en hvis sympati for alle, der kan holdes hans madsnak ud (Baron d'Guiles er ikke så tålmodig en mand, og Philippe de Vendome undskylder sig gerne med sin uvidenhed om så kulturelle sager).

Scene 4: Møde med Philippe de Vendome

Den unge herre, er på mange måder Biskoppens modtykke - han intresserer sig ikke for mad, men har et godt øje til smukke kvinder (hvilket Biskoppen ikke har). Han er samtidig mere alvorlig, og udskyder aldrig noget til senere, der ligeså godt kan gøres med det samme.

Han genkender Jeanette fra hospitalet i Reims, og efter han har præsenteret sig, genkender hun også ham.

Det er ikke utænkeligt at en af spilpersonerne vil bruge lejligheden til, ganske uden finesse, at overdrage et hemmeligt brev fra Gaston d'Orleans til Philippe - sker det, vil hans reaktion afhænge af hvor diskret det foregår. Diskretion belønnes med Philipes respekt, åbenlyshed får ham til øjeblikkeligt at franægte sig brevet - og hvis der er risiko for at nogen udenforstående får fingre i brevet, vil han smide det i pejsen (og bagefter opsøge den formastelige budbringer, og sige vedkomne et par alvors-ord).



Scene 5: Møde med Josephine og Gabriel

Kort før middagstid, ankommer endnu to gæster til Baronens slot. Det er den unge frøkken Josephine og købmanden Gabriel Antoine. De er kørt den langa vej fra Reims, og er en smule trætte oven på turen.

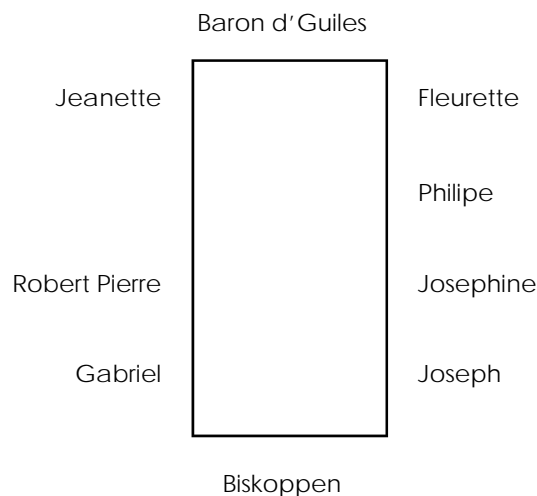
De vil sikkert hellere op på deres værelser og forfriske sig en smule inden middag, men har da et par høflige ord til de af vores hovedpersoner de møder - fx på deres vej gennem den store stue(15).

En af hovedpersonerne deler en ømtålig hemmelighed med Josephine (den helt igennem beklagelige sag med mordet på den lystne Christian d'Guiles), men indtil denne person selv nævner sagen, vil hun behandle alle som om det aldrig var hændt (hvilket hun da også ville foretrække).

Garbriel er også ude på at få hjælp fra Baronens, og hans forhold til hovedpersonerne afhænger af hvor nyttige de virker på ham - spørger de selv om hjælp, vil han kun være interesseret hvis du kan gøre ham en tjeneste til gengæld. Får han der i mod indtryk af at der er hjælp at hente, er han meget venlig og imødekommende.

Scene 6: Middag

Nu hvor der er så mange gæster, vil der blive dækket op til middag i festsalens ene ende. Middagen forløber efter al sandsynlighed stille og roligt, og hvor længe scenen er holdbar, afhænger af spillerne. Det kan måske være en fordel, at koncenterer sig om en spilperson af gangen, og så lade snakken gå lidt mellem denne person, og dennes bordherre/ borddame (se bordplanen nedenfor).



Scene 7: Baronens gifteplaner

Efter middagen vil Baron d'Guiles inviterer Henri til et glas cognac i Vinterstuen - hvis han afslår, insisterer Baronen (forsætter Henri med at afslå, vender Baronens sin opmærksomhed på Joseph, der sikkert er mere fornuftig).

I vinterstuen bliver der ganske rigtigt serveres cognac, men Baronens foreslår også en lille fægtedyst - bare i ren venskabelighed. Hvis Baronens får chancen, vil han gerne vise sine fægtekunster frem.

Går det hele efter Baronens hvoed, vil han mellem udfald med sin rapier, begynde at spørge til hvilken planer der er for at redde Bergemont slottet?

Han vil så tilbyde en løsning, han selv opfatter som ganske rimelig. Han bliver førstkomne søndag (det er om to dage) gift med enten Fleurette eller Jeanette (alt efter hvem af de to unge damer, der har gjort det bedste indtryk på Baronens under middagen). Og i medgift får han Bergemont godset. Udover at påtage sig skattegælden (han kender kun til de lån der er taget med sikkerhed i jorden, hvis nogen har fortalt ham om dem), lover han at forsætte med at betale de månedlige stipendiater der hidtil er blevet udbetalt til medlemmerne af familien Bergemont...

Scene 8: Baronens frieri

Efter samtalen med Henri (eller hvem det nu blev), vil Baron d'Guiles gøre sig klar til at fri til den udvalgte.

Han klæder sig i sit fineste tøj, og begiver sig ned til hendes værelse. Han medbringer en fin broche, der er en del af hans arvesmykker.

Baronen vil gøre sit bedste for at virke indtagne på den unge dame, og vil erklære sin kærlighed til hende (han lyver, medmindre nogen at brugt et plotkort), og give hende det fine smykke.

Medmindre hun er meget afvisende, vil han anmode om hendes hånd. Får han brug for at overtale hende, glemmer han alt om kærlighedens søde ord, og begynder i stedet at snakke om hendes mulighed for at redde familiens gode navn og rygte (men altså ikke gods). Siger hun nej, eller er på anden måde afvisende, vil han røve at true hende, og himle op med at det bliver svært at sige nej på søndag, når fogeden står klar til at hente folk afsted til gældsfængslet.



Lørdag: Baronens maskerade

Scene 9: Musketerens ankomst

Tidligt om morgenen, lyder der tumult fra gårdspladsen foran slottet. Alle der undersøger sagen, ser den noget udkørte musketer-kaptajn Juillard vælte op af trappen, og straks begynde at spørge efter Bergemont. Han lader sig ikke affærdige med, at der ikke er en Bergemont, men flere - han vil møde dem alle. Nu!

Mens Julliard venter i en stue (12), kan hovedpersonerne gøre sig klar - flere af dem lider måske af dårlig samvittighed, og vil måske undlade at komme.

Julliard vil foregive at han er kommet for at hente de penge familien Bergemont skylder i skat - men hans egentlige mål er at finde ud af hvem der har fået Dronningens diamantring, og så få den tilbage.

Hvis der er nogen der bære ringen, vil han forslå at ringen kan afleveres som pant på at skattepengene nok skal komme - hvorefter han vil ridde med det samme.

Så nemt går det sikkert ikke den gode Kaptajn Julliard, og det er mere sandsynligt at han bliver på slottet et par dage, for at få fat på ringen.

Resten af dagen vil han dog bruge på at sove ud efter det lange ridt fra Paris.

Scene 10: Lang lørdag

Baronen vil tilbyde sin gæster forskellige former for underholdning i løbet af dagen - indendørstennis i festsalen (ruder er dækket til), billiard i den store stue (en slags bord-crocket), skak i biblioteket, en ridetur rundt i skoven (det regner dog en smule), eller måske en venskabelig fægtekamp i vinterstuen.



© GURPS Swashbuckler

I haven vil der i løbet af dagen blive gjort klar til fyrværkeri, og efter frokost, vil tjenestefolk begynde at gøre klar til bal i festsalen.

Der vil dufte af mad fra køkkenet i kælderen, og herske en smule forviring mens der bliver pyntet op og gjort rent.

Hvad de forskellige bipersoner laver i løbet af dagen, er ikke fastlagt - men Baronen har masser af tid til at være venlig mod sine gæster, Biskoppen vil helst foregive at være ligeglad (mens han prøver at lokek folk til at tale over sig), Philipé frisk på det meste (så længe der bare sker noget), Garbriel vil gerne fiske efter økonomisk hjælp og Josephine vil nok bare følge med som det tynde øl.

Der er god mulighed for travetur i have, hviske tiskan i biblioteket og måske en smule lusken rundt på slottet i ly af forvirringen.

Gør så meget ud af dagen som der er stemning for - men tæsk ikke langhalm på noget der ikke har spillernes interesse.

Scene 11: Den anden kaptajn ankommer

I løbet af dagen, sikkert efter frokost, ankommer Kaptajn Groscaud sammen med et halvt dusin gardister - en smule bekymret over de rygter han hørt om at han er blevet overhalet af Kaptajn Julliard.

Han vil med en høflig forsigtighed spørge efter arvingen til Bergemont godset, og lidt diskret prøve at forhøre sig om Kaptajn Julliards ærinde.

Han vil ikke bevidst afsløre at Kaptajn Julliard ikke er sendt afsted efter pengene, men der er en hvis chance for at han kommer til at gøre det alligevel. Når han at høre om Julliards forklaring, inden han får fortalt hvorfor han selv er kommet (hvilket jo skyldes de manglende skattepenge), vil han komme med en novet vag forklaring om at han leder efter landevejsrøveren "Le Brigande", der er til trussel for den offentlige ro og orden (og forøvrigt har stjålet penge der var tiltænkt statskassen).

Han er en dreven intrigemager, og vil gøre sit bedste for at afsløre så mange af de slyngelstreger der foregår som muligt.

Baron d'Guiles er en forsigtig mand, og betænker sig ikke med at indbyde Kardinalens folk til at blive på slottet (han vil ikke risikere at blive deres uven). Biskoppen virker ubekymret, men er i virkeligheden lidt nervøs for at Kardinalen har sendt sine folk for at anholde ham.

Scene 12: Maskerade

Baronen har indbudt små hundrede mennesker til maskerade, da han gerne vil gøre så mange opmærksomme på at han skal giftes (det er jo i det mindste hans plan).

Gæsterne ankommer efter mørkets frembrud, og der er sat fakler op langs slottets indkørsel.

Vores hovedpersoner har sikkert brugt lidt tid på at klæde sig på til fest, og kan ankomme direkte i festsalen ude at skulle hilse på Baronnen ved hovedindgangen som alle de andre gæster.

Maskeraden starter først rigtigt, da Baronnen gør sin entré i festsalen (efter at alle gæsterne er ankommet), via sin private stue (27). Der er et mindre orkester opstillet i festsalen vestlige ende, og en overdådig buffet er gjort klar i anretterværelset. Der er stillet stole op i salens østlige ende.

Under maskeraden vil bipersonerne opføre sig ganske forudsigeligt: de to Kaptajner vil våge over hinanden, hovedpersonerne og de andre bipersoner, mens de prøver at finde ud af hvad der sker. Biskoppen vil sidde i en stol, og fylde sig med mad og vin - som den stakkels Philippe får lov at hente og bringe fra buffeten (mens han stjæler sig til en dans når chancen byder sig).

Gabriel Antoine vil forsætte sin jagt efter en økonomisk redningsplanke. Josephine holder lav profil, men er tydeligvis foruroliget over Baronens planer.

Fader Jerome (der også er med som gæst) går stille rundt, mens han holder øje med de to garderkaptajner - hvis intriger naturligt nok har hans interesse.



© GURPS Swashbuckler

Baron d'Guiles ser frem til at skulle offentligøre sin forlovelse (igen ganske upåagtet hvad der tidligere er hændt), og har travlt med at sørge for de mange gæster. De af hovedpersonerne han opfatter som sine allierede, bruger han megen tid på at kræse om (for en kort stund formår han at undlade at hoverer over sin triumf).

Maskerade skal i følge planen vare til midnat, hvor der vil være fyrværkeri i haven. Kort før klokken slår 12, vil Baron tisse på musikken, og fra dansegulvet præsenterer sin forlovede. Han har medbragt et fint juvelbesat halssmykke, som han vil overraske sin kommende brud. Han vil tage enhver upassende opførsel ilde op, rød i hovedet af arrigskab trække sig tilbage med det samme.

Når klokken slår 12, begynder fyrværkeriet, og de fleste af gæsterne lader sig distraherer af det flotte show, mens de stimler sammen foran vinduerne.

Efter fyrværkeriet vil de fleste gæster begive sig hjem (det er en køretur på et på et par timer for de fleste).



© 7th Sea RPG

Statister

De mange gæster til maskeraden er stort set ikke andet end statister - kun Fader Jerome skiller sig ud fra mængden. Hvis vores hovedpersoner beslutter sig for at mingle, skal de være velkommen - og som belønning kan du drukne dem mere eller mindre irrelevant sladder (hent inspiration fra appendiks 1 og 3) og navne fra denne liste:

Herrer

Louis, Antoine, Paul, Yves, Gilbert, Jean, Jaques, Georges, André, Armand, Camile, Roland, Achille, Charles, Guliam, Michel, Denis og Simon

Damer

De fleste herrernavne med en *-ette* endelse, samt Marguriette, Lucille, Jeanne, Suzanne, Diane, Marie, Anne, Charlotte, Celine, Therese og Solange.

Søndag: Baronens bryllupsdag?

Scene 11: Bryllupsklokker?

Der kan være hændt mangt og meget de første par dage, men går alting efter Baronens hoved, skal han giftes søndag formiddag.

Fader Jerome vil være til stede for at foretage vielsen (den slags tager en biskop ikke af), og der vil være et par gæster fra gårdsdagens maskerade til stede, der har overnattet på en nærliggende landevejskro.

Der er gjort klar til vielsen i festsalen, emn om det ender med et lykkeligt bryllup, eller en duel henover bryllupskagen er nu ganske uvist.

Jeg har ikke skrevet nogen fast slutning til scenariet, for hvordan pokker skulle jeg kunne vide hvor spillerne leder historien hen?

Måske er vores hovedpersoner allerede stukket af med Baronens skattekiste?

Der er også mange andre muligheder - måske bevæger scenariet sig ikke længere end til maskeraden? Måske slutter det før?

Det er dit ansvar som spilleleder, at bringe fortællingen til ende for denne gang. Slipper hovedpersonerne væk, eller går de til grunde? Er der stemning for en klimatisk slutscene med kamp, blod og sorg - eller slutter scenariet med forræderi og den enkeltes kamp for overlevelse?

Ingen slutning er umiddelbart at foretrække for en anden. Nogen gange skal der slutes af med en kamp, andre gange med begyndelsen til en ny rejse. Det er ikke altid det vigtigste hvor man kommer hen, men hvordan man kom derhen.

Jeg håber nu blot i al beskedenhed, at tiden er fløjet afsted for jer alle - og at der har været rigelig med underholdning til inspirerer til andet rollespil i den kommende vinter.



© 7th Sea RPG

Frankerriget

Verdenen er splittet og mange steder hæрге krige, pest og hungersnød. Frankerriget er ingen undtagelse, og bag scenen finder vi en hånduld personer der trækker i trådene.

Kong Louis Bourbon XIII regerer over et af de mægtigste riger i verdenen. Men hans magt hviler på et usikkert grundlag: hans ret til tronen stammer fra Henri III der vandt en borgerkrig mod tre andre slægtninge - for blot senere at blive snigmyrdet. Dennes søn Kongens fader, Henri IV samlede riget - og med Nantes Ediktet, der sikrede huegenoterne visse rettigheder, fik han stoppet de interne borgerkrige. Han blev myrdet af en katolsk fanatikker.

Louis XIII har været konge siden han fyldte 9 år, og i sin regeringstid har han hidtil arbejdet på at sikre kongeriget, ved at fjerne stadig flere beføjelser fra adlen.

Gaston Jean Baptiste d'Orleans er kongens yngre broder. Han taler adlens sag, og modarbejder Richeleus forsøg på at underminere adlen. Han har et par gange været indvolveret i direkte kupforsøg mod Kongen - i et forsøg på at få væltet Richelieu - men er altid sluppet godt fra det (det samme kan ikke siges om hans medsammensvorne).

Anne af Østrig er Frankerrigets dronning. Hun lever bag hofets mure, og er ikke vellidt af folket. Hun har endnu ikke født kongen en arving, og det siges hun har en affærer med Kardinal Richelieu (for et par år siden gik der tilsvarende rygter om en englænder).

Armand Jean du Plessis, kardinal og hertug af Richelieu. Kongens førsteminister, hærleder og ven. Han er modstander af kirkens magt over staten, og arbejder indædt for at sikrer kongens magt.

Der går rygter om hans affære med dronningemoderen Marie Medici, et forhold med dronning Anne samt usædelige forhold til hans niece Marie-Madelaide de Combalet.

Hans spioner er alle steder, og han har kontrollen over nøglerne til Bastilien.

Frankerriget har sin hovedstad i Paris (der med 400.000 indbyggere er verdens største by).

Det består af en række hertugdømmer, der tilsammen danner et tronfællesskab.

Folket er Europas talrigeste med over 17 mill. indbyggere, hvoraf de fleste lever i stor fattigdom.

Den udbredte fattigdom skyldes årtiers borgerkrige, og de store skatter der skal betales til både konge, kirke og adel.

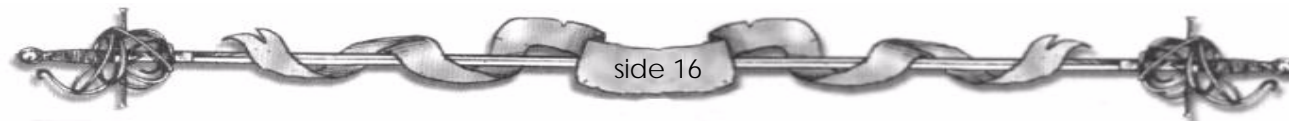
De fleste frankere er katolikker, men der også et betydeligt mindretal (omkring 10%) der er protestanter (de fleste er hugenoter).

Loven forfordeler adlen, og giver hånds- og halsret over fæstebønderne. Protestanter er ikke ligestillet med katolikker.

Forbrydere straffes med brændmærkning (utugt), prygling (tyveri) eller døden (mord, brandstiftelse og højforræderi).



Møntfød	Værdi
Sou	kr. 2,50
Livre (sølv) : 20 sous	kr. 50,-
Ecu : 5 livres	kr. 250,-
Pistol : 10 livres, 2 escudo	kr. 500,-
Louisdore (guld) : 20 livres	kr. 1000,-



Baronens slot

Baron d'Guiles bor i et fint slot, der ligger flot placeret ved ukanten af en mindre park, og med udsigt over en ganske flot have.

Ved slottet ligger en række bygninger, der huser tjenestefolk, stalde, en hunde kennel en barrak til soldater og de bygninger der bruges til opbevaring af korn.

Omkring slottet og dets have går en mur, og ved hovedporten såvel som de to mindre porte vil der altid være en vagt eller to.

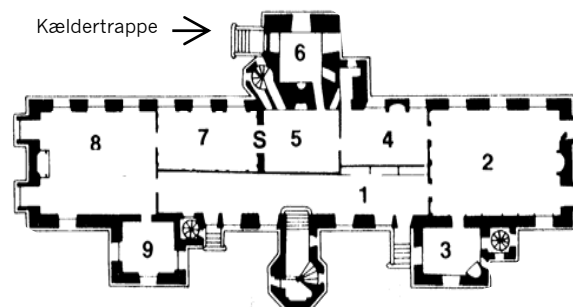
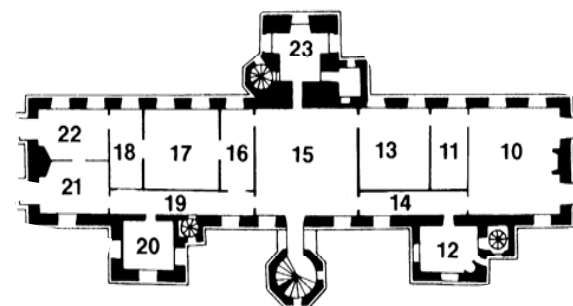
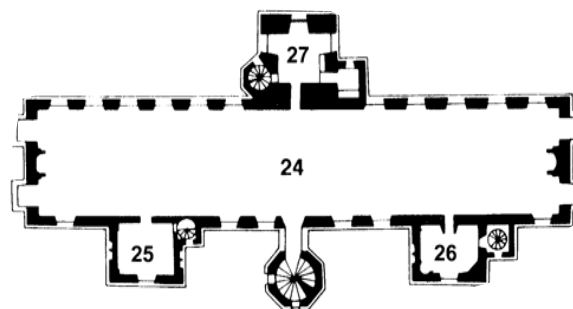
Hovedpersonerne vil sikkert kun intresserer sig for selve slottet, så derfor er det den eneste bygning der er beskrevet nærmere - skulle de gå på opdagelse, kan man springe let henover det.

Slottet er disponeret således: i underetagen ligger de private gemakker. Mod øst vinterstuen (2), Baronens skrivestue (3), og sengekammeret (5). Vestenden vil blive indrettet til baronessen når d'Guiles bliver gift, men er indtil videre indrettet til gæsteværelser.

Førstesalen er forbeholdt gæsteværelser, samt et mindre bibliotek. Tredjesal er domineret den store festsal.

I kælderen (der ikke er med på kortet), findes der køkken, vinkammer, et par fangehuller, våbenkammer og Baronens vægte.

Der er kun en hemmelig dør indtegnet - der er sikkert flere hvis der er nødvendigt...



Rosenborg slot (ill. fra Rosenborg af Mogens Bencard)

1 Forstue med rustninger, hjortegevire og andre prydsgenstanden. Der er adgang til trappetårnet.

2 Vinterstuen er fint udsmykket med træpaneler. På vægene hænger Baronens omfattende samling af fægtevåben, gulvet bliver ofte ryddet til fægtesal, og bag et af panelerne er Baronens hemmelige skatkammer (hvor blandt andet familien Bergemonts skattepenge befinder sig). Om natten sover to af baronens jagthunde i vinterstuen.

3 Baronens skrivestue har en pult med hans segl, skriveredskaber og regnskaber.

4 Privat stue til et stille måltid eller et privat møde.

5 Baronens sengekammer hvor himmelsengen fylder.

6 Badeværelse og toilet.

7 Baronessens værelse. For tiden det gæsteværelse hvor Biskoppen af Reims bor.

8 Baronessens stue. Møbler dækket af hvidt klæde.

9 Baronessens systue. For tiden gæsteværelse for Philippe de Vendome.

10, 11, 13, 17, 20, 21 og 22 Gæsteværelser.

12, 16 og 18 Stuer.

14 og 19 Mellemgange.

15 Den store stue.

23 Biblioteket med en digtsamling og bøger om krigshistorie og fægtning.

24 Festsalen med lysekroner under loftet.

25 Anretter værelse med trappe ned til køkkenet.

26 Kammer til sølvtøj, glas og anden service. Er altid aflåst. Trappen leder ned til vinkælderen.

27 Privat kammer hvortil Baronens kan trække sig tilbage under festen hvis han skulle have lyst til det.

Bergemont godset og omegn

Bretagne har gennem generationer været hjemstavn for familien Bergemont. Bretagnehalvøen strækker sig ud i Atlanterhavet, hvor nordkysten er ud mod den Engelske Kanal og sydkysten mod Biscay Bugten.

Bretagne adskiller sig fra det resterende Frankrig på grund af sin keltiske arv, der stadig holdes ved hævd i det små.

Vejret er forholdsvis mildt, og langs kysten er det ikke frostvej mere end et par dage om året.

Landet er præget af det landbrug der trives i det milde klima - tidlige grøntsager og frugter - samt vidtstrakte skovområder. Langs kysten er der stolte fiskeritraditioner, og egnsretterne er præget af fangsten af torsk, østers, hummer og tun.

Reims er regionens hovedstad, det kulturelle center og hjemsted for egnens eneste universitet.

Hertugen af Reims nyder livet ved hoffet i Paris, mens Biskoppen af Reims langsomt udbygger sin magt over området.

Biskoppens bestræbelser på uafhængighed af den franske trone er i overensstemmelse med en gammel tradition på egnen, hvor man frem til midten af 1500 tallet havde små 500 års uafhængighed som et selvstændigt

hertugdømme mellem Frankrig og England.

Bergemont godset ligger omkring 15 kilometer øst for Reims, og har forpagtet sine landbrugsjord ud til et par landsbyer, mens der bruges pligtarbejde til at drive godsets skove.

Selve herregården er ikke så prangende som Baron d'Guiles slot, og minder mere om kombination af en stor bondegård og en gammel middelalderborg.



Vigtige folk

Jean-Baptiste de Bethune, biskop af Reims, en magtfuld mand, der i følge rygterne støtter Gaston d'Orleans kamp mod kardinal Richelieu.

Der er talrige rygter om hans planer om at befæste sine landområder, og rejse en privat hær, for at løsrive sig fra Kardinalens indflydelse.

Baron Arnaud d'Guiles, er nabo til Bergemont godset, og hans familie har i generationer været indblandet i forskellige nabostridigheder.

Han har ry for at være en udspekuleret rad, der ikke har plads til anden kærlighed end den han har overfor sine jagthunde.

Grabiel Antoine

En af egnens købmænd. Han har investeret mange penge i handelsskibe der sejler mellem Frankrig og kolonierne i den nye verden.

Greven af Bergemont

Tjente i sine yngre dage kongen på slagmarken, blev senere en velholdt og populær herremand. Ligger nu for døden, ramt af den Røde Syge.

Noter til reglerne

Her er en kort gennemgang af reglerne på en halv side, der med fordel kan kopieres og gives til spillerne. Jeg tror ikke der er plads til nogen uklarheder, reglerne er nemme og gå til. De er inspireret af Castle Falkenstein (som jeg holder meget af), og behovet for at have lidt tilfældighed med i rollespil, hvis der skal være velfungerende action.

Du kan med fordel gøre reglerne mere fleksible, og i udfaldet af handlinger se på en kombination af spilpersonernes evner og spillernes terningslag - fx er det rimeligt at antage, at Robert Pierre sagtens kan overvinde en stuepige i en kamp, selvom han slår fire, og hun seks. Som tommelfingerregel kan man lægge følgende tal til evnerne, når man skal vurdere graden af succes:

- Dårlig: -1
- Almindeligt god: 0
- Dygtig: +1
- Ganske god: +2
- Utrolig god: +3
- Uovertruffen: +4



© 7th Sea RPG

Regler

Til Godtfolk og kanaljer har jeg brugt regelsystemet 2D, der er et lille og nemt regelsystem. Man bruger to almindelige terninger, og går i al enkelthed ud på at opnå den højeste værdi. Eller på godt gammelt dags rollespilssprog: højt er godt. Når man slår sine to terninger, er det normalt den højeste af de to, der er resultatet.

Slår man to ens, lægger man terningerne samme (12 er det bedste resultat, og slår man to enere er den helt galt).

2D deler alle spilpersonens evner op i kategorier der har betydning for hvordan man slår terningerne:

Dårlig: er ens svage side(r). Man vælger altid den laveste terning.

Almindeligt god: det er dem som man ikke gør noget særligt ud af.

Dygtig: Bedre en blot almindeligt god. Man må slå et slag om per spil.

Ganske God: Endnu bedre. Man må slå tre slag om per spil.

Utrolig god: Så godt som perfekt. Man må slå fem slag om per spil.

Uovertruffen: Så bliver man ikke bedre. Man må altid slå om.

Derudover skal man bare bruge sund fornuft, og ikke udnytte systemets svaghed men dets styrke.

Det er selvfølgelig ikke verdens bedste regelsystem - det er både overfladisk og unuanceret. Men i det mindste er det nemt.