

Kære spiller,
velkommen til.

Godtfolk & Kanaljer

Scenariet som I skal spille, er et romantisk intrige scenarie, og det er dit ansvar som spiller, at både du selv, de andre spillere og spillederen får det sjovt. Det er der jo ikke noget nyt i

Når du har læst lidt om din spilperson, får du udleveret tre kort af spillederen. Det er så din opgave, at skabe en sammenhæng mellem disse kort og din spilperson - først når det er gjort, er din spilperson færdig.

To af de tre kort du får, fortæller lidt mere om din spilpersons hemmeligheder, hvor det tredje er et plotkort. Plotkortet kan du bruge undervejs i scenariet, til at påvirke historien (men husk at spillederen har det sidste ord).

God fornøjelse med spillet, og giv nu de andre et godt modspil!

Thomas

Fleurette Bergemont

Sidste sommer var du den lykkeligste kvinde i hele Verden. Men så straffede Gud dig for dit hovmod, og tog din kærlighed fra dig.

Det var den sommer hvor den Røde Syge kom til Bretagne, og din forlovede Louis d' Graux døde som en af de første.

Nu skjuler du dine blå øjne bag det sorte slør. Dit tøj er altid sort, og det sker for sjældent at du smiler.

Den sidste tid, har du plejet din fader, der også blev ramt af den Røde Syge.

Din storebror Henri er vendt hjem fra Paris, hvor han har levet det søde liv ved hoffet. Din lillebror Joseph vil drage i krig, og kusine Jeanette vil flytte til Paris.

Robert-Pierre snakker også om at rejse, og selv drømmer du om at gå i kloster, hvor du kan hjælpe de syge.

Hvem skal tage sig af familiens gods? Nu hvor det viser sig, at skoven er belånt, og lande-vejsrøveren "Le Brigande" har stjålet de penge i skulle betale i skat.

Nogen må gøre noget...

Drikke vin (Dårlig) • Snige/Gemme (Dygtig) • Danse (Dygtig) • Lytte (Utrolig god)



Kære spiller,
velkommen til.

Godtfolk & Kanaljer

Scenariet som I skal spille, er et romantisk intrige scenarie, og det er dit ansvar som spiller, at både du selv, de andre spillere og spillederen får det sjovt. Det er der jo ikke noget nyt i

Når du har læst lidt om din spilperson, får du udleveret tre kort af spillederen. Det er så din opgave, at skabe en sammenhæng mellem disse kort og din spilperson - først når det er gjort, er din spilperson færdig.

To af de tre kort du får, fortæller lidt mere om din spilpersons hemmeligheder, hvor det tredje er et plotkort. Plotkortet kan du bruge undervejs i scenariet, til at påvirke historien (men husk at spillederen har det sidste ord).

God fornøjelse med spillet, og giv nu de andre et godt modspil!

Thomas

Henri Bergemont

Du er født til at arve din faders gods, og en dag være Greve af Bergemont.

De sidste par år har du levet livet i Paris, og troligt brugt de penge du fik hjemmefra, plus en smule til. Heldigvis er det nemt at snakke med pengeudlånerne, når man har et gods at stille i garanti.

Nu hvor det viser sig, at du ikke arver et rigt gods, men snarere en billet til gældsfængslet har du tænkt på at emigrerer til den Nye Verden. De siger jo, at der er

penge at tjene i Louisiana.

Din lillesøster Fleurette er blevet som en skygge af sig selv, efter hendes forlovede døde sidste sommer. Det var den Røde Syge. Og nu truer den med at tage livet af din fader.

Din lillebror Joseph drømmer om komme i krig, mens du absolut ikke skal nyde noget af den slags. Kusine Jeannette snakker om at flytte til Paris. Og Robert Pierre rejser sikkert også bort.

Inden længe er du alene med

Skydevåben (Dårlig) • Fægtning (Dygtig) • Drikke vin (Dygtig) • Danse (Utrolig god)



Kære spiller,
velkommen til.

Godtfolk & Kanaler

Scenariet som I skal spille, er et romantisk intrige scenarie, og det er dit ansvar som spiller, at både du selv, de andre spillere og spillederen får det sjovt. Det er der jo ikke noget nyt i

Når du har læst lidt om din spilperson, får du udleveret tre kort af spillederen. Det er så din opgave, at skabe en sammenhæng mellem disse kort og din spilperson - først når det er gjort, er din spilperson færdig.

To af de tre kort du får, fortæller lidt mere om din spilpersons hemmeligheder, hvor det tredje er et plotkort. Plotkortet kan du bruge undervejs i scenariet, til at påvirke historien (men husk at spillederen har det sidste ord).

God fornøjelse med spillet, og giv nu de andre et godt modspil!

Thomas

Joseph Bergemont

Engang kunne du lege ubekymret med din kusine Jeanette og Robert Pierre.

Nu drager du nok snart i krig, for der at leve op til familiens gamle ære - og samtidig gøre dig fortjent til at komme ind i et af de fornemme garderkompagnier i Paris. Det skal ikke vare længe, inde du gør noget ved drengedrømmene og bliver en rigtig helt. En rigtig ridder, som dine forfædre!

Henri er vendt hjem fra Paris for at få orden på godset.

Din storesøster Fleurette har sørget siden den Røde Syge tog hendes forlovede, og siden ramte jeres fader.

Jeannette er vendt hjem, efter hun har boet på klosteret i Reims en tid. Og Robert Pierre drager sikkert også i krig, for at skabe sig navn og ære.

Nogen må holde familiens ære intakt, nu hvor det viser sig, at skoven er belånt, og lande-vejsrøveren "Le Brigande" har stjålet de penge i skulle betale i skat.

Og du er den rette...

Danse (Dårlig) • Fægtning (Dygtig) • Skydevåben (Dygtig) • Klatre (Utrolig god)



Kære spiller,
velkommen til.

Godtfolk & Kanaljer

Scenariet som I skal spille, er et romantisk intrige scenarie, og det er dit ansvar som spiller, at både du selv, de andre spillere og spillederen får det sjovt. Det er der jo ikke noget nyt i

Når du har læst lidt om din spilperson, får du udleveret tre kort af spillederen. Det er så din opgave, at skabe en sammenhæng mellem disse kort og din spilperson - først når det er gjort, er din spilperson færdig.

To af de tre kort du får, fortæller lidt mere om din spilpersons hemmeligheder, hvor det tredje er et plotkort. Plotkortet kan du bruge undervejs i scenariet, til at påvirke historien (men husk at spillederen har det sidste ord).

God fornøjelse med spillet, og giv nu de andre et godt modspil!

Thomas

Robert Pierre

Du er vokset op sammen med de andre, som endnu en bror eller fætter.

Men selvom du ganske rigtigt er familie, har du ikke familiens navn. For du er den uægte søn af en slægting, der har gjort karrierer inden for kirken. Så du står uden navn, og har ikke anden indtægt end den pose penge du af og til får tilsendt.

Det er umuligt for dig at gøre karriere i Kongens tjeneste uden ordentlige dåbspapirer, men du har overvejet at stå til søs, for at gøre lykke på de Syv Have.

Nu hvor Greven ligger for døden, er Henri er vendt hjem fra Paris. Joseph snakker om at drage i krig, mens kusine Jeanette vil flytte til Paris. Fleurette har sørget siden den Røde Syge tog hendes forlovede bort, og du tror hun vil gå i kloster.

Du mistænker dine slægtinge for at ville vende arvegodset ryggen nu hvor det er falitten nær, og skattepenge er blevet stjålet af "Le Brigande". Og du som ville gøre alt for at kunne bære familienavnet med ære. Noget må gøres...

Ærlighed (Dårlig) • Kaste (Dygtig) • Snige/Gemme (Dygtig) • Fægte (Utrolig god)



Kære spiller,
velkommen til.

Godtfolk & Kanaljer

Scenariet som I skal spille, er et romantisk intrige scenarie, og det er dit ansvar som spiller, at både du selv, de andre spillere og spillederen får det sjovt. Det er der jo ikke noget nyt i

Når du har læst lidt om din spilperson, får du udleveret tre kort af spillederen. Det er så din opgave, at skabe en sammenhæng mellem disse kort og din spilperson - først når det er gjort, er din spilperson færdig.

To af de tre kort du får, fortæller lidt mere om din spilpersons hemmeligheder, hvor det tredje er et plotkort. Plotkortet kan du bruge undervejs i scenariet, til at påvirke historien (men husk at spillederen har det sidste ord).

God fornøjelse med spillet, og giv nu de andre et godt modspil!

Thomas

Jeanette Bergemont-Cruz

Du er vokset op blandt dine slægtninge på landet, langt fra din mor i Paris.

Dit liv kunne nok være bedre, men også meget værre. Din far var involveret i et komplot mod Kongen, og endte på skafottet. Så sendte din mor dig til Bretagne, og giftede sig kort efter på ny.

Det sidste år har du boet på klosteret i Reims, hvor du hjalp til på hospitalet.

Heldigvis var det kun på prøve, for det strenge klosterliv taltaler dig ikke. I stedet drømmer du om at flytte til Paris.

Henri er vendt hjem fra Paris, hvor han har været ved hoffet - han kan sikkert hjælpe dig til rette i byen. Fleurette har været i sorg siden hendes forlovede døde, og nu vil hun gå i kloster - du forstår hende ikke. Joseph har planer om at melde sig til krigen, og Robert-Pierre snakker også om at rejse væk

Men hvis der ikke er nogen til at tage sig af godset, er der heller ingen til at dække dine udgifter i Paris!

Nogen må gøre noget...

Selvkontrol (Dårlig) • Danse (Dygtig) • Medicin (Dygtig) • Undvige (Utrolig god)



DE GULE KORT

Le Brigande

Du er ingen ringere end den på egnen så kendte landevejsrøver "Le Brigande" - der har ry for at stjæle fra de rige, og giver til bønder i armod.

Du ved med sikkerhed, at du ikke stjal de skattepenge der nu truer med at ruinerer Bergemont godset - men hvem var det så?

Og selvom folk på egnen er glade for at sige, du giver alt hvad du stjæler til folk i nød, behøver det ikke være sandt...

Dusørjægeren

En tidlig morgen så du "Le Brigande" forsvinde ind i stalden på Bergemont Godset, og du har siden regnet ud, at det er en slægtning der gemmer sig bag landevejs-røverens maske!

Du ved at Biskoppen af Reims har udlovet en stor dusør for tilfange-tagelsen af "Le Brigande" - men hidtil har blodets bånd været stærkere end dit behov for penge..

Men nu hvor "Le Brigande" har stjålet skattepengene, er blodets bånd svækket...

Konspiratoren

Du opfatter dig som en del af den gamle franske adel, som den neder-drægtige Kardinal Richelieu vil udryde.

Derfor støtter du naturligvis Gaston d'Orleans og dennes kamp mod Kardinalen (det er ikke Kongen du er modstander af!).

Du er Gastons fortrolige, og har i din bagage et brev fra Gaston til dennes medsammensvorne Phillipe de Vendome.

Bedrageren

Dit behov for penge, har været større end du har kunne tilfredsstille med de småbeløb du har til rådighed.

Det sidste års tid, har du med falske fuldmagter fra den døende Greve ånt sdg til en større formue hos en pengeudlåner, med garanti i Bergemonts godsets jorde.

Pengene er for længst borte, og selvom du havde dem, ville renter stadigvæk være enorme.

Statens tjener

Du er en tro undersåt af den franske Konge, og dit hjerte banker for Frankrig.

Derfor ved du også, at Kongens førsteminister og nære ven Kardinal Richelieu er den prægigste mand i Frankrig - for Frankrigs fjender, er hans fjender.

Du har længe arbejdet i det skjulte som Kardinalens øjne og øre, og tjent Frankrig ved at afsløre Kongens og Kardinalens fjender.

DE GRØNNE KORT

αβχδεφγηηθικλμνοπρ (Græsk kyndig)

Et eller andet sted på livets vej, har du fået lært oldgræsk. Nu til dags, er der ikke så mange der bruger det til andet end at skrive private breve.

For dig er det nærmest en hobby, og du bruger en del tid på at løse rebuser på oldgræsk.

ny evne:

Oldgræsk (Ganske god)

Fægtemesterens Elev

Ikke så langt fra Bergemont godset ligger en landsby. Bevares, det gør der så mange steder, men her er det fader Jerome der er landsbypræst.

Du kender Fader Jerome ganske godt, og har lært hans hemmelighed at kende - engang var han Kongens musketer.

Fader Jerome har lært dig at fægte.

ny evne:

Fægtning (en tak bedre)

Kendskab til sortekunst

Folket i Bretagne har gamle rødder, og du har lært nogle af de gamle kelitske hemmeligheder at kende.

Det er en viden, der nemt kan bringe en på bålet for hedenskab og trolldomskunst, så du forstår at holde det hemmeligt.

Du ved hvordan man blander en kærlighedsdrik, og hvordan man fordriver spøgelse og onde ånder.

ny evne:

Sortekunst (Ganske god)

Dronningens velsignelse

Ved julestid, for snart et år siden, kom du ridne langs vejen, og mødte et selskab af unge damer der var faret vild.

Du ledte dem på rette spor, og da i kom til en landevejskro, afslørede en af damerne sig som Dronning Anne.

Hun gav dig en diamantring som tak for hjælpen, og mod dit ord om aldrig at nævne jeres møde.

Senere hørte du at Kardinal Richelieu havde været gæst på kroen...

Morder og frelser

Du har denne sommer begået et mord.

Det skete en dag, du hørte råb om hjælp fra skoven, og da du nåede frem, så du en mand, der prøvede at voldtage en ung kvinde. Du samlede en tung gren op, og slog manden i nakken. Desværre nok lidt for hårdt...

Den unge dame viste sig at være Josephine Vachard, den formastelige herre var dog ingen andre end Christian d'Guiles, baronens broder.

DE RØDE KORT

Årvågen

Du kan spille dette kort når du har lyst.

Efter at du har spillet kortet, vil din spilperson automatisk opdage noget af betydning for historien ved først kommende chance (helt uden at skulle slå terninger).

Måske er det et hemmeligt tegn du opdager, måske en skygge i mørket?

Sjuske skurk

Nogle skurke lære det aldrig. Altid vil de undervurdere deres modstander!

Når du spiller dette kort, tvinger du en af skurkene til at opføre sig sjusket i den givne situation.

Kan udover den klassiske scene hvor skurken afslører sin plan, fx også bruges til at finde en eller altid aflåst dør åben, eller en pistol der viser sig at være ladet dårligt.

Amors pil

De små amoriner skyder med skarpt, når du spiller dette kort.

Med andre ord kan du tvinge en person til at blive forelsket, i en anden person der er sammen med dem.

Men pas på, det kan have de mest uforudsetet virkninger.

Forveksling

Hvordan det end spænder af, er det altid nogen der tror de ser nogen - og så viser det sig, at det var en anden.

Når du spiller dette kort, kan du sikre dig at der netop sker en forveksling.

Måske er der nogen der bevist prøver at udgive sig for en anden, måske er det en ren tilfældighed?

Kortet er dit, men spil det varsomt.

Skytsengel

Du kan spille dette kort, når der er en person som du har lyst til at redde ud af fedtefadet.

Du får rollen som skytsengel, og kan i dine bestræbelser på at redde din udsete, gribe end med noget nær guddommelig magt.

Der er ikke tale om de helt store mirakler, men lidt har nu også ret...