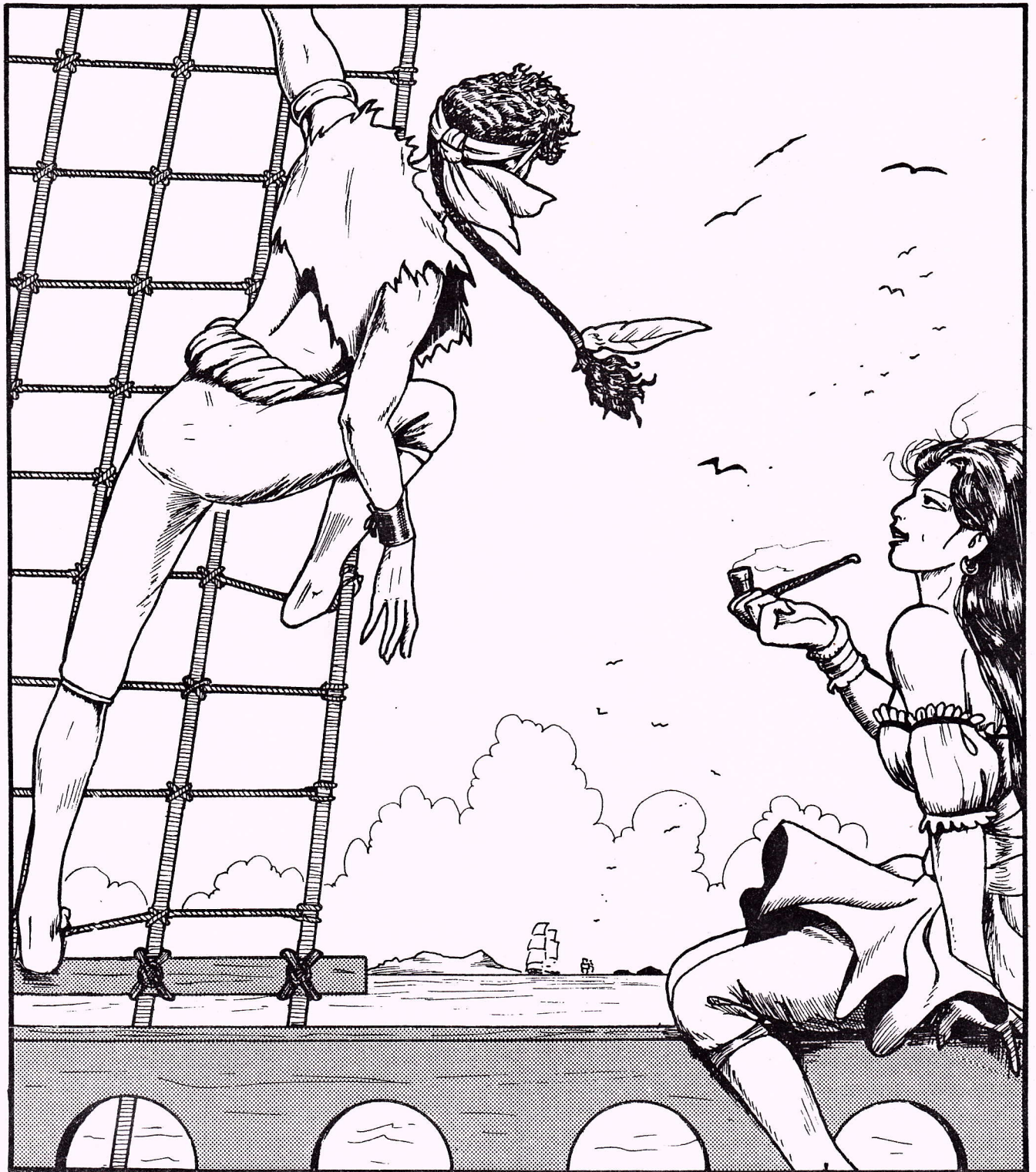


# Storm på Stillhetens Hav



Ett kval-AD&D-scenario för  
LinCon-89



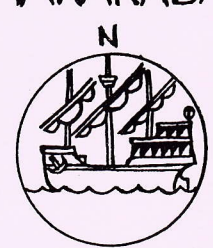
LUSITANSKA KUSTEN

MANDIBLARNNA

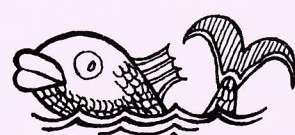
STILLHETENS HAV

POMPAELO,  
MANDIBLARNNA  
OCH  
MARARABA

0  
25  
50  
Kil



AVSCRYNT





# Till DM

## Bakgrund

Stillhetens Hav gör inte skäl för namnet. Länderna runt det ligger ständigt i konflikt med varandra, pirater och kapare gör vattnen osäkra. Över detta hav skall gruppen Fribrytarna ta sig och sin dyrbara last, prinsessan Badiat El-Djemel, oskadda.

De faror som väntar kan delas upp i en fem undergrupper:

### Problem ombord

Alla problem gruppen möter kommer att återspeglas i deras popularitet ombord. Missköter sig gruppen eller underskattar detta problem kan de få ett myteri på halsen. Se även under rubriken **Speciell mekanik**.

### Kalifens män

Precis som sultanen misstänker är kalif Abush-Schamat stark motståndare till giftermålet som ska skapa fred mellan två av länderna i området. Kalifen kommer att göra allt för att stoppa transporten. Se också **Politik**.

### Pirater

Piraterna i området hotar alla former av sjöfart. Ett av pirathövdingen Manolitos favorittrick är att placera ut spioner ombord på intet ont anande fartyg, ett av dem är Marie-Celéste.

### Slumpmöten

Dessutom finns rader med monster i vattnen, somliga av dessa kommer i fartygets väg.

### Pompaelos förbannelse

Ombord på Marie-Celéste finns en man som utgör ett stort hot mot den mäktiga ondska som under århundraden fått ett starkare och starkare grepp om Pompaelo. Detta är prinsessans gamle lärare och sultanens hovmagiker Ali Char. Då man närmar sig Pompaelo kommer denna mäktiga ondska märka hotet och agera.

I finalscenariot, "Bröllop i svart" kommer Fribrytarna att bli tvungna att konfrontera denna sekelgamla

krypande ondska för att rädda prinsessan och hennes trolovade undan ett fruktansvärt öde!

## Politik

Sultan Kasin es-Sandalani av Mararaba vill genom giftermålet mellan hans syster, prinsessan Badiat El-Djemel och prinsen av Pompaelo föra dessa två länder närmare varandra.

Kalifen Abush-Schamat, ansvarig för sultanens kaparflotta, har alla orsaker att ogilla giftermålet. Sultanen misstänker att kalifen kommer att göra allt för att stoppa giftermålet. Han har också svårt att lita på sina marinofficerare. Därför har valet av transport fallit på den lilla karacken Marie-Celéste med hemmahamn i Apache.

## Speciell mekanik

För att hantera gruppens popularitet ombord och för att hantera skeppsstriderna använder vi en del **speciell mekanik**. Det är viktigt att DM ser över dessa ordentligt i förväg då de inte är någon vanlig del av AD&D.

### Popularitet

Till scenariot hör ett speciellt popularitetsblad. Beroende av gruppens aktioner kommer deras popularitet att öka resp. minska bland Marie-Celéstes passagerare.

### Skeppsstrider

Med på äventyrarnas skepp finns en rad matrosar, soldater och NPC's. För att inte strider skall ta oändligt lång tid finns det för varje strid en lathund som anger hur många *Hit Points* skada som ges och tas per *round* av matrosar, soldater m fl som deltar i striden. Betona gärna effekten av att sända matrosar mot välbeväpnade soldater och pirater.

### Döden och NPC's

I scenariot finns en mängd NPC's. En del av dessa har en stor betydelse för scenariot och för kvalscenariot.

Undvik därför att låta dessa dö "i onödan". Dessa är:

Ali Char  
Badiat  
Bernadino  
Isadora  
Jules Grevy

## Historiska kommentarer

De fartyg som förekommer i scenariot har inga 100% historiska förebilder. T ex var karacken en fartygstyp som var populär i medelhavet på 1500-talet. I scenariot seglas den dock med en besättning på 25 man, något som skulle kräva segel och rigg från 1700-talet.

Vi har tagit oss dessa friheter, och flera andra, för att få ett spelbart och klichéyllt scenario.

## Tider till sjöss

För att ge lite mer färg anges alla klockslag enligt den tidsräkning som förr användes ombord på skepp. Dygnet delas då upp i 6 vakter á 4 timmar. En halvtimme kallas 1 glas. Besättning delas upp i två vakter, styrbord resp babord. De alternerar och i scenariot är det styrbordsvakten som går på kl 20:00.

20:00 - 24:00 Första vakten  
00:00 - 04:00 Hundvakten  
04:00 - 08:00 Dagvakten  
08:00 - 12:00 Förmiddagsvakten  
12:00 - 16:00 Eftermiddagsvakten  
16:00 - 20:00 Plattvakten

Ex: 24:00 8 glas i första vakten  
10:30 5 glas i förmiddagsvakten

## Sömn, väckning och rustningar

Alla karaktärer måste sova 7 timmar per natt. Ge karaktärer ett kumulativt straff med -1 på *save and to hit* per varje missade 2 timmars sömn. Sovande förutsätts vara utan rustning.

På en *round* kan en person väcka alla personer i ett rum. På denna tid kommer också de nyväckta på fötter.

Att ta på sig en läderrustning eller *elven chain* tar endast en *round*. Att få på sig en *banded* tar 4 +

1d6 *rounds*. Vill man stressa på sig en *banded* så förbättras AC med ett steg per minut. Använder Crassus 3 minuter till att ta på sig sin *banded* förbättras hans grund-AC från 10 till 7.

## Färdigheter

### Simning

I scenariots förutsätts alla utan rustning kunna simma. De som bär läderrustning eller *elven chain* kan utan problem hålla sig flytande. Alla med tyngre rustning drunknar efter 4 minuter.

### Hoppa

Sagittario kan hoppa enligt följande:

Med minst 6 meters ansats: 2d4 x 0,5 m + 3 m  
Utan ansats: d4 x 0,5 m + 1,5 m

De övriga äventyrarna, Kadarf och Manolito:

Med minst 6 meters ansats: 2d4 x 0,5 m + 2 m  
Utan ansats: d4 x 0,5 m + 1 m

Alla andra:

Med minst 6 meters ansats: d6 x 0,5 m + 1,5 m  
Utan ansats: d4 x 0,5 m + 0,5 m

### Klättra och svinga sig i riggen

För att svinga sig i riggen till ett annat skepp, upp till 10 meter bort, krävs ett slag mot *Climb Walls* för tjuvar. Icke-tjuvar som försöker sig på detta har 40% chans i läder eller utan rustning. I *banded* är chansen 15%.

OBS! Pirater är experter på detta och faller aldrig.

Att klättra upp i riggen klarar en tjuv automatiskt. För icke-tjuvar är chansen 95% utan rustning och 70% i *banded*.

## Scenariots uppbyggnad

Det DM bör läsa högt står i en enkel tjock ram.

# Inledning

## Frihetens Natt

Stjärnorna lyste klart och stilla i den kyliga ökennatten, men i Drömmarnas oas var det en varm och jublande atmosfär. Shejk Chalid az-Zajni höll en improviserad fest för att fira att hans dotter Tabari och hennes tre bröder befriats från den onde djinnens fångenskap. Även djinnens förbannelse över shejken, blindheten, hade lyfts när djinnen dog.

Räddarna, en liten grupp på endast sex personer, hade lyckats få tillträde till djinnens luftslott, befriat shejkens barn och slutligen dödat djinnen, allt på en enda dag. ("Luftslott och månskensdrömmar".)

De kallar sig "Fribrytarna" och har en brokig bakgrund. Fem av dem; legionären Crassus, barbarhövdingen Sagittario, revolutionären Stephania, alven Rivil, och Vito, levnadskonstnären; hade av olika skäl hamnat på Imperiets fängelseö Groscello. De upplevde ett underligt äventyr tillsammans och lyckades mirakulöst fly i den sällsamma luftfarkosten "Örnen". ("Enkel biljett Porto Prizone".)

Den sjätte som var med i luftslottet var shejkens slavinna, negressen Alihosi, en häxdoktor. Hon har tillhört shejk Chalid i många år, och fått en betrodd position tack vare sina kunskaper i handel och läkekunst.

Under natten tillkännagav shejk Chalid sitt beslut att frige Alihosi, som ett ringa tack för att hon hjälpt till att befria hans barn. Alihosi, vanligen så behärskad, grät av glädje. Fribrytarna erbjöd henne naturligtvis genast att resa med dem.

Natten fortsatte i glädjens och överflödets tecken. Det Fribrytarna hittat och fått med sig av djinnens skatter fördelades under skämt och stoj.

## Mot Stillhetens Hav

Det var ett stort och ståtligt följe som drog fram genom öknen på väg mot kuststaden Mararaba. Shejk Chalid själv eskorterade Fribrytarna, för att på något sätt hjälpa dem genom sina kontakter. Han hade naturligtvis erbjudit dem att stanna, men fått ett - nästan - enhälligt nej. Den enda som gärna utnyttjat shejkens erbjudande var Vito Dolce, som tyckte att allt han begärde av livet fanns här; exotiska kvinnor,

exotisk mat och en massa pengar. Han böjde sig dock ganska lätt för de övrigas önskan.

Sagittario, Crassus och Stephania ville alla tillbaka till sitt hemland Lire för att bekämpa det onda Imperiet som styrde där. Rivil tyckte visserligen att det var oerhört intressant att vara bland nomaderna, men en alv hör hemma i skogen, så även om Rivil valt att resa och se nya platser, stod han inte ut med öknen i längden.

Alihosis gud, Fellar, är handlandets, resandets och äventyrens gud, så hon följde sina nya vänner utan att tveka, även om hon var en av dem som hade svårt att lämna öknen och shejk Chalid.

Också Crassus hade goda skäl att beklaga avfärden - han var nämligen trolovad med shejkens dotter Tabari. När shejk Chalid första gången berättade om sin dotter som var fånge hos djinnen, visade han en medaljong med flickans porträtt, och Crassus hade då omedelbart blivit häftigt förälskad. Det var han som fick gruppen att åta sig att döda djinnen och befria Tabari.

Under de veckor som de tillbringat med shejken och hans hushåll, hade Crassus kärlek till Tabari inte minskat, särskilt inte som den var besvarad av den vackra och tystlåtna Tabari. De sörjde båda över att behöva skiljas, men då en stolt man som Crassus är laglös i sitt hemland, måste han göra sin plikt och bekämpa Imperiet innan han kan dra sig tillbaka med sin unga blivande hustru. Tabari, lika stolt som sin blivande man, hade gått med på att vänta. Shejken skänkte Crassus den magiska medaljongen med porträttet av Tabari; den som han en gång förälskat sig i.

Resan gick via flera av shejk Chalids affärskontakter, där äventyrarna fick möjlighet att omsätta sina pengar i nyttiga saker, t ex trolldrycker och magi. Det lysande undantaget var Vito, som inte alls spenderade sina pengar på nyttiga saker.

## I sultan Kasin es-Sandalanis tjänst

Hamnstaden Mararaba myllrade av liv. Här syntes de flesta raser i bazaarernas myller; springande, stojande, köpsläende eller förundrat stirrande.

Shejk Chalid förde dem genom staden till palatset som låg i stadens ena hörn.

"Här bor en man som jag tror kan hjälpa er. Han och jag har gjort många affärer tillsammans. Det är en god och mäktig man, han är sultan över detta kustområde och heter Kasin es-Sandalani."

Sultanen var en överraskning. Fribrytarna fann honom ovanligt ung för en så hög position. Han var också givmild och gästfri och bjöd omedelbart på rejäla förfriskningar. När shejk Chalid antydde att de sex främlingarna hade upplevt spännande äventyr, blev den unge sultanen mycket entusiastisk och lät sammankalla hela sitt hushåll, även kvinnorna, så alla skulle få höra. Berättelserna tog halva natten i anspråk, men alla trivdes storartat. När alla detaljer var genomgångna för tredje gången satt sultanen och gnuggade sina händer i förtjusning.

"Kära vänner" utropade han. "jag tror att jag har lösningen på era problem inom räckhåll. I morgon skall jag ha tänkt ut det hela ordentligt. Låt nu mina tjänare visa er till era rum, så får vi samlas i morgon för överläggningar."

I Chalid az-Zajnis tält hade äventyrarna haft det utmärkt, tyckte de. Men sultanen hade en verkligt furstlig standard på allt. De flesta av våra vänner hade knappast sett en sådan lyx tidigare. Vito tvinnade belåtet sina mustascher och anmärkte att detta var sannerligen var ett bra riktmärke att sträva mot.

"Du, sträva?" sa Crassus roat.

Stephania tittade sig omkring med avsmalnade ögon och muttrade "utsugare" tyst för sig själv. Rivil var som vanligt intresserad och tittade på det mesta, men sade i förtroende till Stephania att han alltid kände sig lite konstig inom fyra väggar; han saknade sitt luftiga träd därhemma. Sagittario och Alihosi brydde sig inte så mycket om omgivningarna, men talade en hel del med varandra.

Nästa dag presenterade Kasin es-Sandalani sin idé: "Kring vårt vackra hav finns allt för mycket hat och krig. Jag ser det som mitt livsmål att försöka bringa lite fred till denna sargade värld. Ett steg på vägen är att skapa bra förbindelser med stadsstaten Pompaelo, som ligger norr om Stillhetens hav. Min syster, **Badiat el-Djemel**, är giftasvuxen, och i **Pompaelo** finns **prins Philip**, son till **kung Alfonso IV av Pompaelo**. Giftermålet är redan bestämt. Detta är början till en strålande tid av fred och välstånd!" Sultanens ögon lyste av hänförelse. Han tystnade, tittade på de församlade och rynkade på ögonbrynen.

"Men det finns problem, och det är här ni kommer in. Badiat måste föras till Pompaelo på ett säkert sätt och jag har fått indikationer på att det vore mindre lämpligt att anförtro henne till min flotta. Den styrs av en man som inte är helt att lita på, kalif **Abush-Schamat**. I hans intresse ligger inte att få fred på havet, eftersom flottan då går miste om många goda kaparförtjänster."

"Ja, ni förstår säkert vart jag vill komma. Jag anförtro er uppdraget att eskortera prinsessan till Pompaelo!"

Sultanen lutade sig tillbaka och såg belåtet på Fribrytarna. Fribrytarna såg på varandra.

"Menar ert höghet att vi ska ta befäl över en av flottans galärer?" frågade Crassus tvivlande.

"Nej, nej!" utbrast sultanen. "Jag ska naturligtvis leta upp en lämplig civil båt där ni helt enkelt skall övervaka prinsessan. Ingen av er är, vad jag har förstått, någon sjöman, så det överlåter vi åt ett proffs. Nu lämnar jag er, så ni får diskutera mitt förslag i lugn och ro. Jag ska under tiden låta göra lite efterforskningar."

När de blivit ensamma sade Stephania genast:

"Det låter bra, tycker jag. Vi tar det!"

De flesta nickade instämmande. Vito såg lite tveksam ut.

"Det låter för enkelt. Det måste finnas någon hake.

Och vad får vi ut av det?" undrade han.

"Nja," sade Rivil, "på Stillhetens Hav finns ju en del pirater, förstås. Men de anfaller ju i regel "säkra" skepp, t ex handels skepp. Naturligtvis finns det monster också men det finns det ju på land med."

"Bah, monster! Vi kommer närmare hem det är vad som är bra. Vi kan närma oss Imperiet lagom fort och få veta var vi ska slå effektivast," sade Sagittario och såg mordlysten ut. Crassus tittade sig runt på gruppen.

"Vi verkar vara ganska eniga. Du följer väl med, Vito? Bra! Rivil tycks ha lite kännedom om havet. Låt oss planera för olika problem..."

## Marie-Celéste och hennes besättning

"Detta är ett av befälen ombord på skutan som jag hyrt", sade sultan Kasin och visade på den rättliknande man som med hatten på kom in i trädgården.

"Jean Gambetta, till er tjänst", väste mannen och gjorde någon form av hovbugning. Sultanen fortsatte: "Skutan är en karack vid namn Marie-Celéste och har sin hemmahamn uppe i norr, i Apache. Herr Gambetta är ett av de fem befälen ombord. Marie-Celéste kan avsegla redan nu ikväll då kaptenen, Andre Doria, inte lyckats hitta någon lämplig last."

Under sultanens berättelse log Jean Gambetta vad som nog var hans mest vinnande leende.

"Han tänker nog på ost", viskade Vito till Stephania som satte ett glas vin i vrångstrupen.

"Om ni följer herr Gambetta ner till hamnen och bekantar er med båten..."

"Skeppet" avbröt den leende Jean Gambetta.

”Va...ja naturligtvis skeppet...så skall jag sända en kurir efter min syster. Hon kommer att möta er vid Rubah, en gammal fyr strax utanför staden. Hon kommer dit direkt från det jaktstlott vid vilket hon för tillfället befinner sig och kommer att anlända till Rubah i gryningen. Sedan vilar hennes liv i era händer, ända tills hennes gemål, prins Philip, övertar ansvaret efter bröllopet.”

Sultanen tog farväl av dem allesammans innan de följde Jean Gambetta ner mot hamnen.

”Jojo, detta kom som en angenäm överraskning” flinade han. ”Det bruka va vår förre styrman som hade han’ om att fixa laster men vi fick lämnan bakom oss. Han råka i slagsmål i Hassi-Bah-Bah. Varken vår gamle andrestyrman Sadi, ja han som är styrman nu

asså, eller vår nye andrestyrman, Jules, fattar nåt av sånt där. Jules är nyast ombord, vi hade lite dåligt med folk som kunde hantera ett roder va’... Men nog snackat, där ligger hon! Vicken skönhet va!”

I den plötsliga tystnaden såg de Marie-Celéste, en välvårdad karack, ligga vid kajen med några matroser jobbande på däck. Jean Gambetta ledde dem ombord och presenterade dem för kapten Andre Doria, en väderbiten, allvarlig man. Jean visade dem runt på fartyget och presenterade de övriga befälen; styrmanen Sadi Carnot, andrestyrman Jules Grevy och det andra underbefälet Adolphe Tiers. Till slut fick de sina platser sig anvisade, en hytt med sex kojor. ”Vi ses i kväll,” sade Jean, ”Marie-Celéste seglar när tidvattnet går ut.”

En sammanfattning av det uppdrag gruppen Fribrytarna får av sultanen Kasin es-Sandalani av Mararaba:

För att bringa fred till det krigshärjade länderna runt Stillhetens Hav vill sultanen gifta bort sin syster med sonen till en av sina tidigare fiender, prins Philip av Pompaelo.

Sultanen misstänker att kalifen **Abush-Schamat**, sultanens kusin och tillika amiral över Mararabas kaparflotta, ser giftermålet och en ev fred som ett hot mot den lönande kaparverksamheten. Sultanen kan därför inte lita helt på sin egen flotta.

Därför har han valt att låta sin syster resa till Pompaelo på ett skepp som han i hemlighet hyrt. Skeppet skall segla ut med Fribrytarna ombord och skall sedan plocka upp prinsessan vid den gamla fyren Rubah strax väster om staden Mararaba. Därefter skall skeppet gå raka vägen till Pompaelo.

Fribrytarnas uppdrag är att se till att prinsessan förs till Pompaelo, och vakta hennes liv till efter bröllopet då hennes gemål, prins Philip tar över ansvaret.



# Popularitet

Ombord på skeppet finns i huvudsak tre grupper exklusive våra äventyrare; skeppsbefälen, matroserna och hovet. Den sista gruppen inkluderar Kadarf men exkluderar Badiat och Isadora.

Beroende på Fribrytarnas aktiviteter kommer deras popularitet hos dessa tre grupper att öka eller minska. Denna popularitet bör hållas hemlig för äventyrarna.

Efter varje dags seglats kontrolleras om Fribrytarnas beteende har förändrat deras popularitet ombord. Högst upp anges hur populär Fribrytarna var då resan startade.

I varje ruta i tabellen skall bara ett alternativ väljas. Ex:

Besträffning av matrosen					
Ögonen sticks ut	-1		-2		+1
Kölhalning	-		-1		-
Lätt reprimand	-		+1		-1
Fråga prinsessan	+1		+1		+1

Frågar man prinsessan, hon förlåter honom och man ger honom bara en lätt reprimand väljs bara "Fråga prinsessan". DM måste själv avgöra vilket alternativ som ska väljas.

Fribrytarna kan vara:

Avgudade  
Älskade  
Omtyckta  
Accepterade  
Ogillade  
Avskydda  
Hatade

Ett plus och ett minus innebär att man blir ett snäpp populärare respektive impopulärare.

Då scenariot startar är Fribrytarna "omtyckt" av skeppsbefälen ombord. Läger de Dag 1 näsan i blöt och ger sig in i sånt som kaptenen kan bättre så är de Dag 2 bara "accepterade".

Vad de olika grupperna tycker om Fribrytarna bör DM visa ibland.

Är Fribrytarna "omtyckta" eller "älskade" pratar NPC's gärna med dem, sjömännen sjunger under arbetet om dem i positiva ordalag och de blir allmänt trevligt bemötta.

Är de istället "hatade" undviker man dem och sångerna handlar om hur Fribrytarnas döttrar gifter sig med troll etc.

Sjunker Fribrytarna under "hatade" kommer den aktuella gruppen att ta till vapen. Är det befälen eller matroserna som hamnar i detta läge försöker de att tvinga Fribrytarna att gå i livbåten tillsammans med hovet. Skulle Fribrytarna då vara "omtyckta" eller populärare hos någon annan grupp utbryter strid ombord.

Aktivitet	Skeppsbefäl		Matroser		Hovet	
Startvärde	Omtyckta		Accepterade		Ogillade	
<b>Dag 1</b> <b>Avresa och divers farväl</b> Lägga sig i kaptenens göromål, t ex						
	-1		-		-	
<b>Dag 2</b> <b>Fyren vid Rubah</b> Hindra bakhållet Inte hindra bakhållet						
	-		-		+1	
	-1		-1		-1	
<b>Kadarf beordrar</b> Hindra Kadarf från att ta kapten Dorias hytt Hindra striden mellan Kadarf och Adolphe Om Adolphe dör						
	+1		-		-1	
	-		+1		+1	
	-1		-1			
<b>Dag 3</b> <b>Sadi slår till</b> Tar helt och hållet matrosens parti Tar helt och hållet Sadis parti Skäller ut Sadi för det sätt han tillrättavisade sjömannen						
	-1		+1		-	
	+1		-1		-	
	+1		+1		-	
<b>Möte med Ramaraman</b> Slå ut galärerna utan förluster						
	+1		+1		+1	
2-3 döda matros 4 eller fler döda matros						
	-		-1			
	-1		-1		-	
2 eller fler döda soldater						
	-		-		-1	
Anfalla utan bevis för galärernas onda avsikter						
	-		-		-1	

## Storm på Stillhetens Hav

<b>Dag 4</b> <b>Ett möte i Stora Gapet</b>				
Undviker strid	+1	+1	-	
2-3 döda matrosar	-	-1	-	
4 eller fler döda matrosar	-1	-1	-	
2 eller fler döda soldater	-	-	-1	
<b>Synens värde</b>				
Bestraffning av matrosen				
Ögonen sticks ut	-1	-2	+1	
Köhalning	-	-1	-	
Lätt reprimand	-	+1	-1	
Fråga prinsessan	+1	+1	+1	
<b>Dag 5</b> <b>En skugga i natten</b>				
Snabba reaktioner och order	+1	+1	+1	
Strul, osams, virriga.	-1	-1	-1	
<b>Dag 6</b> <b>Dimmornas hav</b>				
Gör <u>ingenting</u> för att lugna besättningen	-	-1	-	
<b>Den stora sjöormen</b>				
Överlever	+1	+1	+1	
<b>Dag 7</b> <b>Duell i solen</b>				
Använda synlig magi i duellen eller hjälpas åt	-1	-1	-∞	
Vinna ärligt	+1	+1	-	
Backa ur	-1	-1	-1	
<b>Skeppsbrutna ohoj</b>				
Vägra ta upp de skeppsbrutna	-1	-1	-	
<b>Dag 8</b> <b>Döden går ombord</b>				
Är passiva och fega	-1	-1	-1	
Låter varelsen ta Ali Char	-	-	-1	
Låter varelsen ta prinsessan	-1	-1	-2	

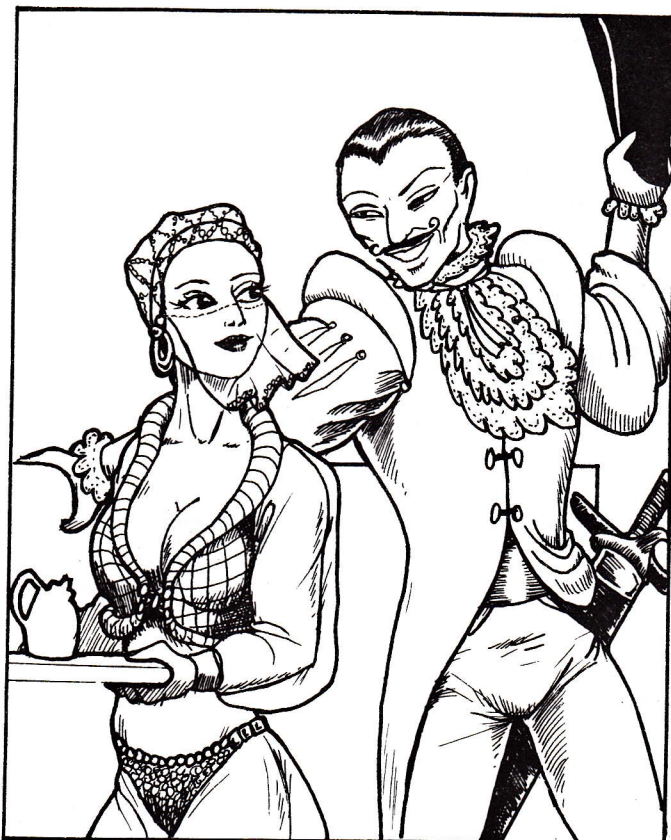
Stephania pratar med matroserna, frågar hur de har det etc	-	+1	-
Alihosi läker skador hos befäl ( en gång per strid)	+1	-	-
Alihosi läker skador hos matrosar ( en gång per strid)	-	+1	-
Alihosi läker skador hos soldater ( en gång per strid)	-	-	+1
Någon uppvaktar Isadora	-	+1	+1
För varje charmad medlem:			
befäl	+1	-	-
matros	-	+1	-
hovet	-	-	+1
Om charmnings försök upptäcks av:			
befäl	-2	-	-
matros	-	-2	-
hov	-	-	-2
Avslöja Jules Grevy som spion.	+2	+2	+2

## Special.

Varje påverkan här kan endast, om annat ej anges, bara användas en gång på hela seglatsen.

DM har rätt att belöna spelarnas rollspel efter eget huvud med dessa värden som riktmärken.

Aktivitet	Skeppsbefäl	Matrosar	Hovet
Berätta för Kadarf m fl om sina samtal med sultanen	-	-	+1



# Skeppsstrider

## Skeppsskador

Skeppen har alla ett skrovvärde som anger hur mycket skada de kan ta innan de sjunker. I scenariot förekommer bara fyra attacktyper som kan skada skepp; ballistor, *Lightning Bolts*, rammning och sjöormens kramattack.

En *Lightning Bolt* kan samtidigt som den skadar skeppet också skada besättningen.

**Obs:** Alla skador på skepp påverkar skeppet redan samma round som skadan kom.

Skeppstyp	Skrovvärde
Marie-Celéste	36
Piratskepp	18
Galär	9

Attacktyp	Skada
Ballista	1
<i>Lightning Bolt</i>	3
Sjöorm	9
Rammning	18

## Skadat skepp

Då ett skepp tagit en 1/3 av sitt skrovvärde i skada är det skadat. Dess hastighet halveras.

En skadad galär som ramar ger bara halva skadan vid rammning.

## Svårt skadat skepp

Då ett skepp tagit större skada än 2/3 av sitt skrovvärde är det svårt skadat. Det kan ej längre röra sig. Ett skepp som blivit svårt skadat rör sig dock ytterligare en *round*. En svårt skada galär som ramar ger ingen skada.

## Sjunkande skepp

Då ett skepp tagit större skada än dess skrovvärde sjunker det, något som tar *d6 turns*.

## Ballistor

En ballista kan skjuta ett skott varannan *round*. Det krävs ingen speciell färdighet för att använda ballistorerna och ingen bonus ges för *dexterity*.

Skjuter man en ballista är det bara storleken på målet och avståndet som spelar roll.

Träffa:	0-10 m	10-50 m	51-100 m	101-300 m
Skepp	-	Ac 6	Ac 4	Ac 2
Människor	Ac 0	Ac 2	Ac -2	Ac -6

Mot människo, ger ballistorerna **d10+4** i skada. Den stora sjöormen tar också **d10+4** i skada men räknas som skepp med avseende på *To Hit*-rullning.

Till ballistan finns också några hullingförsedda harpuner. Dessa ger ingen extra skada men de fastnar i stora monster.

## Förluster hos besättningen

Då en galär förlorat 20 roddare halveras dess rammningsskada.

Då en galär förlorat 40 roddare ger den inte längre någon skada vid rammning.

## Magi mot besättningen

Magi kan slå ut en stor del av en roddarbänk mycket plötsligt. Detta bromsar upp galären, åror hamnar i vattnet etc. Effekten blir en lägre hastighet och en kursändring. Den lägre hastigheten gör att galären bara ger halv skada vid rammning.

Kursändringen kan rorsman, i detta scenario, kompensera för. Men är rorsmannen utslagen kan denna plötsliga kursändring inte hävas och galären ger ingen skada vid rammning.

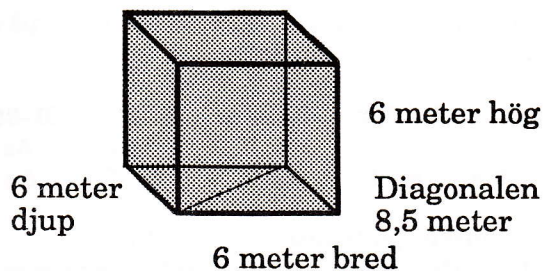
Obs: All magipåverkan startar samma *round* som magin slängdes.

### Sleep

En *Sleep* slängd över roddarbänkarna på en galär halverar skadan vid rammning tills alla sovande roddare är väckta, normalt en *round*.

### Stinking Cloud

*Stinking Cloud*



Läggs ett *Stinking Cloud* så att bägge roddarbänkarna på en galär passerar igenom ger galären ingen rammningsskada de närmaste tre minuterna och halv fram tills dess formelverkan helt har upphört.

Täcks en roddarbänk helt eller delvis ger galären bara halvskada vid rammning. Effekten varar tills formelverkan helt har upphört.

### Web

*Web* som täcker minst hälften av roddarna stoppar galären mycket effektivt. Den ger ingen som helst rammningsskada den följande *rounden*.

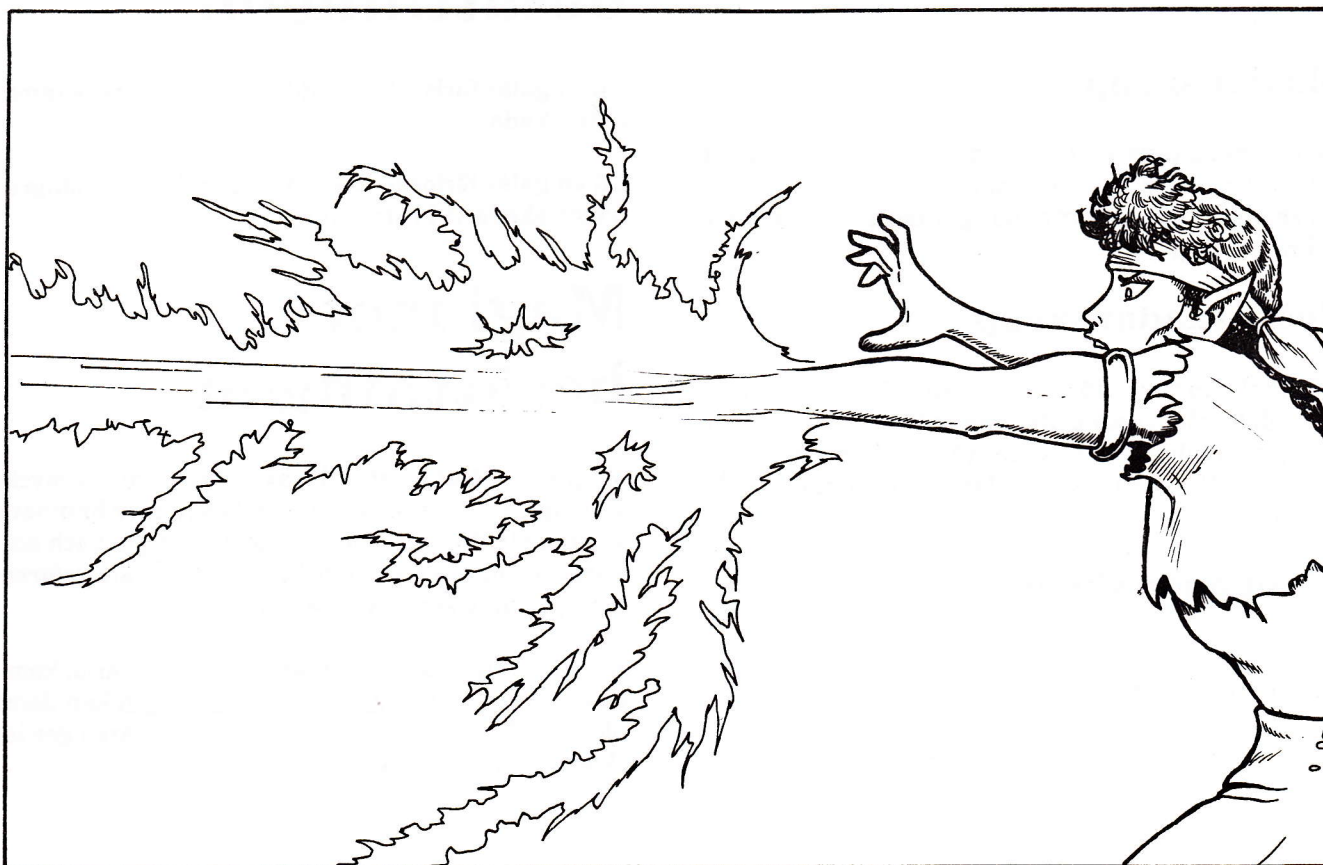
Täcker den mindre än hälften av roddarna ger galären halv rammningsskada. *Web*-en kan dock eldas upp av någon ombord. Alla som då sitter fast i den tar då 5 Hp skada.

### Reparation till sjöss

Varje frisk matros kan reparera 1/4 skrovpoäng per dygn. Ett svårt skadat skepp kan dock inte repareras till mer än skadat utan att det anlöper en hamn.

### Strider mellan besättningar.

För att förenkla strider mellan skepp där många stridande är inblandade så anger vi för varje besättningstyp hur många *Hit Points* skada de ger varandra. DM behöver sedan bara addera dessa skador och fördela dem över besättningen.



# Den stolta karacken

## Besättning

Den stolta karacken Marie-Celéste har en besättning på 25 man. 5 befäl och 20 matrosar. Se även kapitlet **Personer kring Marie-Celéste**.

Andre Doria	Kapten	
Sadi Carnot	Styrman	Styrbordsvakt
Jules Grevy	Andrestyrman	Babordsvakt
Adolphe Thiers	Underbefäl	Styrbordsvakt
Jean Gambetta	Underbefäl	Babordsvakt
Martell	Matros	
Martin	Matros	
Renault	Matros...	

20:00 - 24:00	Första vakten	Babordsvakt
00:00 - 04:00	Hundvakten	Styrbordsvakt
04:00 - 08:00	Dagvakten	Babordsvakt
08:00 - 12:00	Förmiddagsvakten	Styrbordsvakt
12:00 - 16:00	Eftermiddagsvakten	Babordsvakt
16:00 - 20:00	Plattvakten	Styrbordsvakt

## Förklaring till kartan över Marie-Celéste.

Observera att den fördelning av hytter som förekommer nedan är den som kapten Andrea Doria gjort upp.

### 1. Aktre lastrum.

Ganska tomt. Ett fåtal **lårar, säckar och tunnor** med varor som tyger och kryddor är väl fastsurrade. I taket går **styrlinorna** via ett antal taljor till rodrets styrpinne.

Bebos nu av hovmagikern Ali Char, som alltid håller dörren låst med ett rejält hänglås. Han har här med hjälp av skeppets timmerman improviserat en **skrivpulpet**. Pulpeten är upplyst av en **lampa**, som fyller lastrummet med hotfulla slagskuggor. På pulpeten finns en rulle under arbete, magiskt bläck och skrivpennor. I en **bastant kista**, låst med såväl *Wizard Lock* som ett mekaniskt lås, förvarar Ali Char sina anteckningar om en "Förvisningsformel" à la *Banish-*

*ment*, sina formelböcker samt ett antal småburkar innehållande bl a Ki-Rin-hår, enhörningshår, djävulsfjäll, couatlfjädrar och hollyphanthår. Burkarna är prydligt etiketterade. I en **kappsäck** finns Ali Chars kläder. En **hängkoj** är uppspänd i ett hörn.

### 2. Ankare.

Väger 1000 kg (20000 gp). Tar ca en timme att lätta, fem *rounds* att fälla, en *round* att nödfälla med yxa eller svärd.

### 3. Backen.

Plats för utkiken. Alltid bemannad.

### 4. Ballista.

Se skeppsstrider. Fastspända mot väggen innanför varje ballista finns **ballistapilarna** och ett par enorma, rostiga **harpuner** med rejäla hullingar och öglor att fästa rep i.

### 5. Besättningens utrymme.

Här förvarar besättningen sina **sjömanskistor** och **ditto säckar**. De sover i **hängkojer** spända mellan krokarna i tak, bjälkar och spant. Här återfinns alltid några ur frivakten; sovande, spelande tärning eller sysselsättande sig på annat sätt. Här finns också **tågvirke, timmermansutrustning etc.**

### 6. Bogspröt.

### 7. Bord.

Se resp. hyttbeskrivning.

### 8. Flaggspel.

"Flaggstången" längst akterut. Här förs hamnstaden Apaches **flagga**, ett svart fyrhorn på gul botten.

### 9. Fockmast.

### 10. Gångspel.

För ankaret.

### 11. Kabyss.

Mörk och flottigt nedstänkt, men med välskötta, blänkande och välordnade **matlagningsredskap**. I ett hörn finns en murad **spis**. Kabyssen saknar skorsten, och oset får ta sin väg genom luckan i taket, vilket gör att **lejdaren** som går ned genom samma lucka är hal av fett, save mot *dexterity* om man vill springa ned.

### 12. Kajuta.

Möblerad med ett antal väggfasta **kistor** med stoppade dynor, som kan användas som förvaringskistor, bäddar eller sittplatser, allt efter behov. Ett stort **slagbord** kan fällas upp framför kistorna. Väggar, dörrar och fönsterspröjs är sirligt snidade, målade i bjärta färger eller förgyllda.

Här intas traditionsenligt befälens och passagerarnas måltider. Då den inte används som matsal bebos den av Isadora, Halem och Slalem.

I två väl **låsta förvaringskistor** förvaras navigation-sutrustning respektive 20 armborst. I de övriga fasta kistorna och ett antal stora **koffertar**, uppställda och fastsurrade längs väggarna, förvaras prinsessans kläder. I en **lös, stabil, låst kista** förvaras prinsessans personliga juveler och smycken (10 000 gp). Isadoras, resp. Halems och Slalems, personliga tillhörigheter finns lite undagömt instuvade bland prinsessans.

### 13. Kaptens hytt.

Spartanskt och stilrent, starkt kontrasterande mot kajutan. Ljusa träpaneler på väggarna med lister i vitt och ljusgrått. En väggfast **koj** i stil med väggarna.

Bebos nu av prinsessan. Prinsessans **accessoarer**, bl a två stycken *Philter of Beauty*, finns utströdda över ett bord. Bakom bordet hänger en **spegel** (prinsessans) med guldrum, utsirad med orientaliska mönster. Från taket vid innerväggen hänger prinsessans **bröllopsklänning**, en vacker kombination av Mararabas bästa material och lusitansk stil.

### 14. Kista.

Se resp. hyttbeskrivning.

### 15. Koj.

Se resp. hyttbeskrivning.

### 16. Koj x 2 (under- och över-)

Se resp. hyttbeskrivning.

### 17. Koj/sittplats/utrustningskista.

Se resp. hyttbeskrivning.

### 18. Kranbalk.

Används för att lätta eller fälla ankar med.

### 19. Lastlucka.

Glesrutig träram genom vilken ljus och luft silar ned. Täcks med **segelduk** vid dåligt väder.

### 20. Lastrum.

Ganska tomt. Ett fåtal **lårar, säckar och tunnor** med varor som tyger och kryddor är väl fastsurrade. Några **segel** och en del **tåg- och trävirke** förvaras också här, för reparationer och utbyte.

I lastrummet spänner Kadarfs soldater samt skeppets andrestyrman och underofficerare upp sina **hängkojer** – i var sin ände. Soldaterna håller till i fören, medan Jules Grevy, Adolphe Thiers och Jean Gambetta föredrar hörnen i den aktre delen.

Grevy har tagit styrbords hörn, medan Thiers och Gambetta håller till till babord. De har alla tagit ner sina **sjömanskistor** hit, innehållande kläder och personliga attiraljer. I Grevys finns under en dubbel botten en **flaska gift**, märkt *Water Breathing*, samt två förgiftade **knivar**, när han inte använder dem.

### 21. Lucka.

Glesrutig träram genom vilken ljus och luft silar ned.

### 22. Mesanmast.

### 23. Nagelbänk.

Förvaringsplats för **koffernaglar**. Koffernaglar kan användas som klubbor och ger 1d4 i skada.

### 24. Passagerarhytt.

Inredd på samma sätt som kajutan, fast ännu mer grållt och överdådigt. De stoppade **förvaringskistor**na kan bäddas till **kojer** (4 st), och det går även att spanna upp hängkojer i taket. Förvaringskistorna och de två **skåpen** är tomma, och gruppen kan förvara sin utrustning i dessa. Kistorna och skåpen är låsbara.

### 25. Proviantförråd.

Proviant för 60 man i tio dagar.

## 26. Rorsmans klocka.

Här slår rorsman halvtimmesslagen då han vänder på timglasets. Se också Till DM, Tider till sjöss.

## 27. Skeppsbåt.

Rymmer cirka 10 man. Tar tjugo rounds att sjösätta i lugnt väder på normalt vis via block och taljor i riggen etc. Väger 450 kg (9000 gp).

## 28. Skeppsklocka.

Här återupprepar utkiken rorsmannens klockslag.

## 29. Skåp.

Se resp. hyttbeskrivning.

## 30. Slagbord.

Se resp. hyttbeskrivning.

## 31. Stormast.

## 32. Styrlinor.

## 33. Styrmans hytt.

Som alla befälshytter enkelt och spartanskt inredd. Vitmålade träväggar med ljusgrå trälistor. Vägghast koj.

Bebos nu av kapten Andre Doria.

I en stor, låst, sjömanska förvarar kaptenen sina saker, bl a sin privata navigationsutrustning.

## 34. Styrratt.

Vid vilken rorsman alltid befinner sig, och även oftast vakthavande befäl.

## 35. Timglas.

Halvtimmes.

## 36. Underofficerarnas hytt.

Som alla befälshytter enkelt och spartanskt inredd. Vitmålade träväggar. Vägghast tvåvåningskoj.

Delas nu av Bernadino De Mendoza och styrman Sadi Carnot.

Sadis kläder etc finns i hans sjömanska. Bernadinos däremot är strödda över hela hytten, hängande över kojkanter, bord, och Bernadinos enorma koffert.

## 37. Understyrmans hytt.

Som alla befälshytter enkelt och spartanskt inredd. Vitmålade träväggar. Vägghast koj.

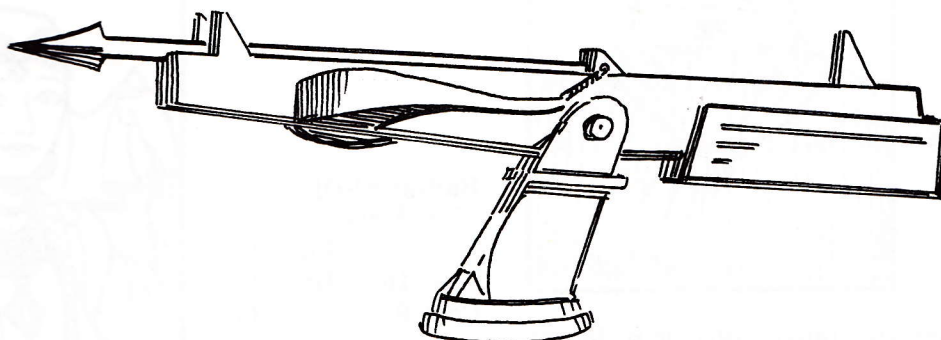
Bebos nu av överste Kadarf. I två stora sadelväskor har han uniformsplagg att byta med, prydligt hopvikta/hoprullade.

## 38. Undre galleri.

## 39. Vattenförråd.

Tunnor med färskvatten.

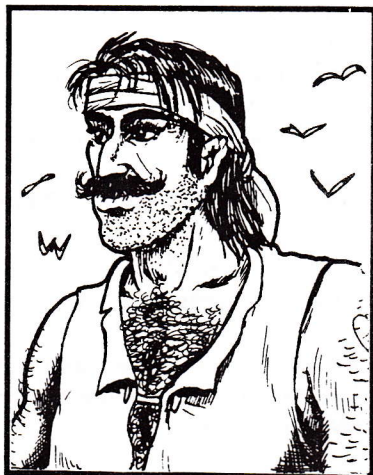
## 40. Övre galleri.



# Personer kring Marie-Celéste

Ombord på skeppet finns en rad matroser. Vi har nöjt oss med att bara skapa tre stycken. Med dem som grund kan DM skapa eller improvisera ihop fler. Dessa tre, Martell, Martin och Renault, är de som är mest karismatiska och pratsugna.

DM får hemskt gärna spinna vidare på de teman som lämnats här.



## Adolphe Thiers

Fi-3 Ålder: 32  
St: 16 Int: 11  
Wis: 7 Dex: 14  
Con: 13 Ch: 10

### Yrke:

Underbefäl ombord på Marie-Celéste.

### Personlighet:

Stolt och fåordig om han inte talar om sin hemö, Capone. Gillar vin och starka stinkande ostar.

### Ett citat:

-Mitt hjärta flyger högt som en örn, när jag tänker på min hemö, Capone.



## Ali Char

Mu-8 Ålder: 68  
St: 8 Int: 16  
Wis: 8 Dex: 11  
Con: 8 Ch: 8

### Yrke:

Sultanens hovmagiker. Han tänker utnyttja seglatsen till att förbereda de formler han behöver för att lösa Pompaelos förbannelse.

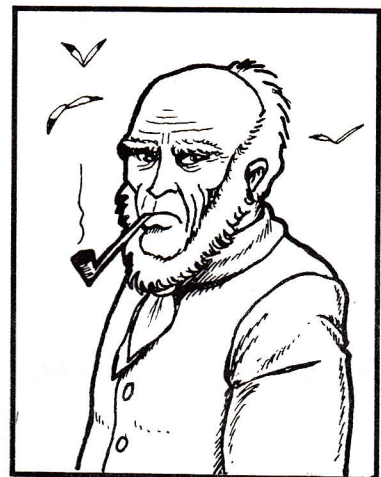
Han sitter dag och natt i sin hytt och skriver på en rulle. Han kommer endast upp för middag och sällsynna promenader på däck, då han mest går runt och mumlar för sig själv.

### Personlighet:

Frånvarande, torr, vänlig.

### Ett citat:

-Hollyphant-hår? Hollyphant-hår måste vara lösningen...



## Andre Doria

Fi-5 Ålder: 55  
St: 16 Int: 11  
Wis: 11 Dex: 14  
Con: 16 Ch: 9

### Yrke:

Kapten ombord på Marie-Celéste.

### Personlighet:

Sur, fåordig gammal sjöbjörn. Har ett skumt förflutet som han ogärna går in på.

### Ett citat:

-Jo, nog är det lugnt just nu...



## Badiat El-Djemel

Cl-0 Ålder: 14  
St: 6 Int: 14  
Wis: 16 Dex: 11  
Con: 8 Ch: 17

### Yrke:

Prinsessa och Sultan Kasin es-Sandalani syster. Hon skall giftas bort med prins Philip av Pompaelo.



**Personlighet:**

Nyfiken, sökande, öppen. Har levt instängd i ett harem hela livet. Via Isadora och Bernadino fått information om andra kulturer och blivit nyfiken och ingående studerat både sin egen och andra kulturer. Utan att nedvärdera sin egen kultur är hon medveten om att hon nu ska leva på ett annat sätt och är positivt inställd till detta. Att hon ska giftas bort med en främmande tar hon lugnt. Hon förstår sin brors längtan om fred. Hon har aldrig väntat sig annat än att bli bortgift. Det går inte att närma sig prinsessan direkt, det dyker alltid upp en eunuck som undrar vem han får anmäla för prinsessan. Hon talar gärna med olika personer.

**Ett citat:**

-Så intressant. Berätta gärna något mer!



**Bernadino De Mendoza**

Fi-4 Ålder: 36  
St: 17 Int: 15  
Wis: 10 Dex: 17  
Con: 11 Ch: 9

**Yrke:**

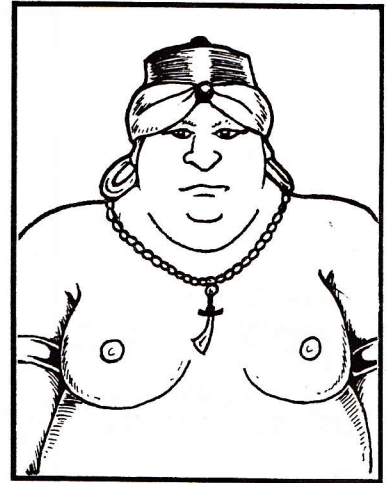
Badiats lärare i lusitaniska.

**Personlighet:**

Bernadino har konverterat till Evirate, detta endast för att klara sig bättre i det slaveri i vilket han hamnat av olyckliga omständigheter. Han är mycket feg men har ett hett temperament och är fortfarande glad i att duellera. Han ser Isadora som sitt territorium.

**Ett citat:**

-Bah, humpf, så barbariskt!



**Eunucker, Halem och Slalem**

Fi-5 Ålder: 28 och 31  
St: 18:25 Int: 7  
Wis: 9 Dex: 10  
Con: 17 Ch: 12

**Yrke:**

Prinsessans personliga livvakter. Vikar inte från hennes sida. Söker man prinsessans sällskap stöter man alltid på en eunuck först, som anmäler för prinsessan vem som vill tala med henne.

**Personlighet:**

Tystlåtna och pålitliga. Känner bara till ett sorts liv, att vakta sultanens kvinnor från utomstående.

**Ett citat:**

-Jag ska anmäla er närvaro för prinsessan.



**Isadora**

Fi-0 Ålder: 25  
St: 5 Int: 12  
Wis: 7 Dex: 9  
Con: 12 Ch: 16

**Yrke:**

Prinsessans kammarjungfru och slavinna.

**Personlighet:**

Ursprungligen lusitanska. Hon tillfångatogs som mycket ung. Har dock kvar sitt lusitanska, heta temperament. Tycker mycket om Badiat och hjälper henne i allt. Hon är hjärtligt trött på Bernadinos uppvaktning.

Hon är mycket glad över att få sluppit ut ur det harem i vilket hon vuxit upp.

**Ett citat:**

-Ni måste vara en mycket modig man?



## Jean Gambetta

Fi-3 Ålder: 22  
St: 16 Int: 10  
Wis: 9 Dex: 14  
Con: 11 Ch: 12

### Yrke:

Underbefäl ombord på Marie-Celéste.

### Personlighet:

Rättliknande man med stort ordflöde.

### Ett citat:

- Kapten e lite sur va' men du skulle ha sett 'an den dära kvällen då vi skulle fira och inte hann vänta på Godot, vår förra styrman, utan han drog i väg till nåt annat ställe åkte på så mycket stryk att....etc etc



## Jules Grevy

Ass-6  
(utger sig för Fi-3)  
Ålder: 29  
St: 17 Int: 14  
Wis: 11 Dex: 16  
Con: 12 Ch: 15

Ny andrestyrman ombord på Marie-Celéste. Då den förre styrmannen Jean Godot råkade i slagsmål och skadades svårt vid besöket Hassi-Bah-Bah var Jules en av de få västerlänningarna i närheten. Han fick snabbt jobbet och sköter det bra.

Egentligen är han spion för piratkaptenen Manolito och kommer att försöka leda sina kamrater mot skeppet. Överfallet på den förre styrmannen var naturligtvis planerat. Han visste inte att en prinsessa skulle följa med skeppet men räknar med att få en bra lösensumma för henne.

Jules är karismatisk och försöker ställa sig in överallt har flera mål:

- Styra skeppet mot den med Manolito överenskomna mötesplatsen.
- Få ner moralen så att motståndet blir lätt.
- Sabotera skeppet så att något av Manolitos skepp kan hinna i fatt det.
- Få besättningen att göra myteri och sedan segla till något piratnäste.

Ställs han mot väggen använder sina förgiftade knivar men om han anar att han avslöjats försöker han istället mana matroserna till myteri eller att fly.

Han tar alltid matrosernas parti om någon av dem är i närheten, annars håller han med styrman, dvs vill gå hårt fram.

### Ett citat:

- Naturligtvis, det har ni rätt i.



## Kadarf

Fi-6 Ålder: 37  
St: 17 Int: 12  
Wis: 9 Dex: 15  
Con: 17 Ch: 7

### Yrke:

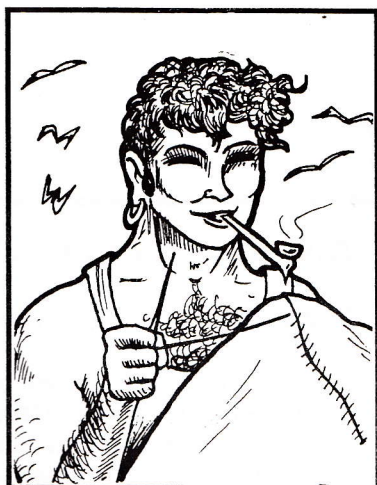
Överste i prinsessans livvakt.

### Personlighet:

Trogen prinsessan. Skrytsam och stöddig.

### Ett citat:

- Det är en prövningens tid då Evirate kräver att en man skall segla med slödder.



**Martell**

Fi-1 Ålder: 22  
 St: 15 Int: 9  
 Wis: 13 Dex: 14  
 Con: 15 Ch: 14

**Yrke:**

Matros ombord på Marie-Celéste.

**Personlighet:**

Godmodig, vänlig. Har energi för minst 3.

**Ett citat:**

-Jo visst, det fixar jag!



**Martin**

Fi-1 Ålder: 17  
 St: 14 Int: 6  
 Wis: 9 Dex: 14  
 Con: 12 Ch: 13

**Yrke:**

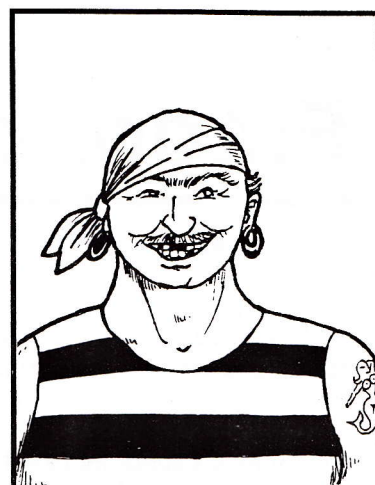
Matros ombord på Marie-Celéste.

**Personlighet:**

Intresserad av Fribrytarnas tidigare äventyr. Frågar och lyssnar gärna om detta.

**Citat:**

-Nähä! Va' häftigt...



**Renault**

Fi-1 Ålder: 26  
 St: 14 Int: 7  
 Wis: 13 Dex: 11  
 Con: 16 Ch: 12

**Yrke:**

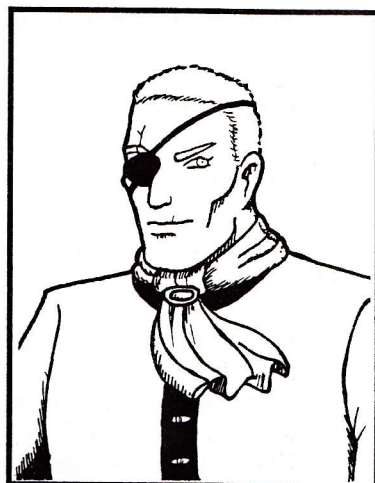
Matros ombord på Marie-Celéste.

**Personlighet:**

Pratsam och gladlynt. Berättar gärna konstiga detaljer om hur skeppet ska skötas.

**Ett citat:**

-Jo, då kapar man slusken och låter pajsar'n gå i kras och passaden pinar tvärs när man slår kos.



**Sadi Carnot**

Fi-4 Ålder: 36  
 St: 16 Int: 9  
 Wis: 12 Dex: 14  
 Con: 13 Ch: 6

**Yrke:**

Då den förre styrmannen, Jean Godot, skadades i ett slagsmål blev, till besättningens förtvivlan, Sadi styrman ombord på Marie-Celéste.

**Personlighet:**

Sadi Carnot tillhör dem som anser att matroser skall hållas kort. Han är en stor brutal sälle som njuter av bestämma och som ständigt är snar till våld. Till hans negativa karaktärsdrag finns också rasism. Han ser ner på och kör med Alihosi och Rivil vid alla tänkbara tillfällen.

**Ett citat:**

- Uppstudsighet botas med några piskrapp.

# Frågor och svar

Då och då kan gruppen vilja fråga ut någon ombord om händelser etc.

Här redogörs för vad besättning m fl vet och kan tänkas svara på några de frågor som äventyrarna vill ställa. DM måste naturligtvis vara beredd på att improvisera på de teman som ges här.

Kom ihåg att spelarna i kvalscenariot inte bör uppmuntras att prata bort all sin tid!

## Vad oroar matroserna?

De berättar inte frivilligt om vad som oroar dem. Om de t ex utsätts för *Charm Person* eller om gruppens popularitet är "älskad" berättar de:

Styrmannens hårda nypor skaffar honom många fiender och sänker moralen bland matroserna. Vem bestämmer ombord, kaptenen, Fribrytarna eller den där Kadarf? Andre styrman är en shysst kille, den ende som berättar vad som egentligen händer.

## Pirater?

Vem som helst av besättningen kan berätta om pirater.

Piraterna har sin huvudsakliga hemvist på ögruppen Mandiblarna.

Den svarta flaggen är den symbol som de hissar då de går till anfall, annars seglar de utan flagg. Krigen i området gör att ingen ger sig på piraterna och det ryktas att de också skyddas av imperiet.

Piraterna ger sig helst på mindre obeväpnade eller redan skadade skepp, men kan också anfälla större om de tror det kan löna sig.

## Kapare?

Vem som helst ombord kan berätta om kapare:

Kapare är bara pirater som seglar under ett lands flagg och med det landets goda minne.

De ska bara angripa skepp som är fientligt inställda mot det egna landet, är det tänkt. Men det händer ofta att de likt piraterna seglar utan flagg och anfaller allt som kommer i dess väg under piraternas svarta fana.

## Abush-Schamat och kaparflottan?

Vem som helst i hovet kan berätta om honom:

Som kusin till sultanen och nära vän till sultanens hädangångne fader fick Abush-Schamat befäl över Mararabas lilla kaparflotta för tio år sedan.

Flottan har sedan dess växt explosionsartat, mycket genom att utnyttja kapade skepp. Den har i takt med att den växt blivit fruktad av alla Mararabas fiender. Troligen har detta bidragit till att Alfonso av Pompaelo gått med på giftermålet mellan Badiat och Philip.

Abush har blivit mycket rik på kapningarna och har mycket god kontroll över flottan.

## Pompaelo?

Kaptenen, befälen och Ali Char känner till Pompaelo:

Pompaelo styrs sen många år av Alfonso IV. Landet har drabbats av en rad missväxter och sägs rikta sina blickar mot sina rikare grannländer. Det sägs att den gamla krigsguden Ichope har återupprättats och att ett tempel har byggts till denne tyranneriets och krigens beskyddare.

## Havsmonster

De monster som finns i de aktuella vattnen känner alla i besättningen till:

**Sahuagins**, onda fiskmän som klättrar ombord på skepp nattetid. De mördar eller kidnappar besättningen och sänker sedan skeppen för att länsa dem på skatter. Slåss med krokförsedda nät och harpuner.

**Sjöormarna** håller sig på djupet och kommer till ytan bara då de är uthungrade. Deras snabbhet, storlek och tålighet gör dem farliga även för skepp av Marie-Celéstes storlek.

**Jättebläckfiskar** och deras intelligenta kusin **kraken** tillhör de monster som sjömännen fruktar mest. Att dras ner i djupet av en slemmig tentakel till en säker död ger de flesta rysningar.

## Ballistorna

Alla i besättningen kan visa vapnens funktion och berätta om dem:

Se även **Skeppstrider**.

Marie-Celéstes förre kapten hade bland annat använt skeppet som valfångare ute i de kallare västliga haven. Därför finns fortfarande några stora rostiga men fullt användbara harpuner bland ballistapilarna.

## Ali-Char

Alla i hovet kan berätta om Ali-Char:

Ali-Char är sultanens hovmagiker och de flesta i hovet är mycket förvånade över att det var han som överlämnade budskapet till prinsessan om att avresan skulle ske från Rubah.

Ali-Char lär vara en av dem som rådde sultanen att gifta bort Badiat med Philip.

Kung Alfonsos hovmagiker Nerva lär vara en gammal vän till Ali-Char.

Frågar man honom själv och Fribrytarnas popularitet hos hovet är "omtyckt" eller bättre så svarar han kort:

Han är med på resan för att få hälsa på sin gamle vän Nerva, kung Alfonsos hovmagiker.

Han utnyttjar resan till att ordna en present till Nerva, en mycket viktig och värdefull present.



# En stilla seglats på Stillhetens Hav

## Allmänt

Resan kommer att vara allt annat än stilla. Om gruppen inte ingriper kommer följande att hända:

- De soldater som kommer ombord kommer att råka i bråk med besättningen med blodvite som följd.
- Piraternas spion ombord kommer att leda skeppet rakt i händerna på sina piratvänner.
- Myteri kommer att utbryta. Detta p g a bråken soldater-besättning, andrestyrmans ränker, förloster och/eller skeppsskador.

Resan är beräknad till åtta dagar. Vid ev problem kan tid adderas till restiden. Vid varje kapitel står vilken dag händelsen normalt inträffar vid. Ev fördröjning får DM själv addera.

Skulle någon undra är det inte fullmåne förrän dag 8.

## Förberedelser och bevakning

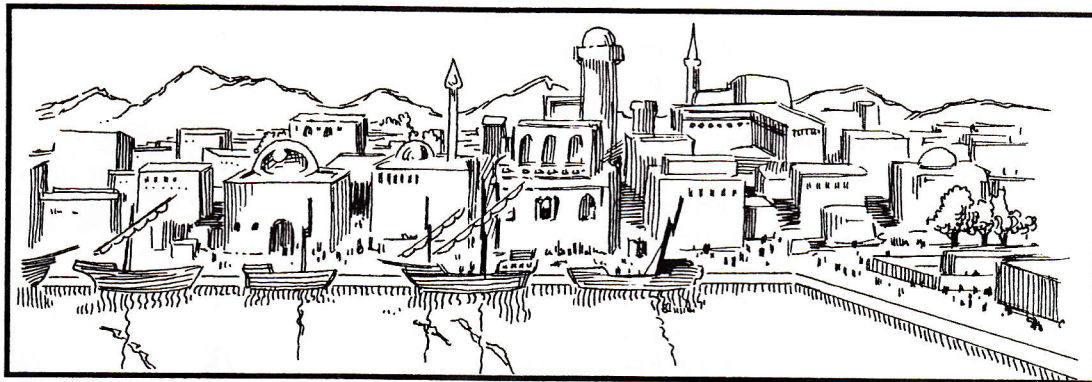
Gruppen kan förbereda sig på diverse sätt. Bland annat kan man ge skeppets besättning olika order. Man kan också beordra mörkläggning nattetid etc.

Vill man bevaka något eller någon speciellt väl bör naturligtvis hänsyn tas till detta. Vill man bevaka någon som inte gör något speciellt en dag är det bara att hitta på några typiska aktiviteter.

T ex:

Prata med frivakten i matrosernas logement.  
Hämta skorpor eller vatten i lastrummet.  
Klättra upp i masten för att avlösa utkiken.  
Skriva ett brev hem.

Annars förutsätts att t ex matroser och befäl har 20% chans att under en dag ha ett ärende ner i lastrummet.



## Dag 1.

### Avresa och diverse farväl.

Plattvakten 3 glas, 17:30.

Gruppen reser ut från Mararaba sent på kvällen. Sultanen har de sagt farväl till innan, avresan ska ju ske i tysthet.

På kajen står en liten grupp människor. Shejk Chalid az-Zajni och hans dotter Tabari gråter båda när skeppet glider ut. Annars är kajen stilla och öde. Snart syns inte kajen längre i det svaga stjärnljuset. Marie-Celéste glider sakta fram i den svaga vinden.

Kapten Andre Doria följer gruppen till deras hytt, den som normalt brukar användas av passagerare ombord:

- Ni får den här. Prinsessan placeras i min hytt. Dagens order?

Kaptenen kommer att visa sig mycket negativt inställd till gruppens alla försök att påverka saker som resväg etc. Han tänker segla nord-nordväst genom Stora Gapet och sedan nord-nordost till Pompaelo.

Om gruppen frågar den ende av dem med någon erfarenhet på segling, Rivil, så tycker han att kapten tycks ha valt en klok kurs.

Har gruppen idéer om t ex försvar som inte innebär att matroser och befäl skall slåss mottager han dem lugnt nickande. Beordrar gruppen honom att få besättningen att slåss accepterar han ordern surmulet och går.

Strax utanför staden, vid den övergivna fyren Rubah, skall man stanna för att plocka upp Prinsessan.

## Dag 2.

### Fyren vid Rubah.

Hundvakten 8 glas, 04:00.

Stjärnorna syns ännu klart då Marie-Celéste seglar in i den klippiga bukten under den gamla fyren. Skeppet lägger till vid en förfallen pir. En stig leder upp från stranden mot bergets krön. Väl uppe gör den en skarp sväng åt norr och slingrar sig upp mot fyren. Själva fyren tycks delvis förfallen, den syns som ett hotfullt svart finger mot den ljusnande himlen...

Strax utanför Mararaba ligger den övergivna fyren Rubah. Den ligger på en udde vid en rad höga klippor och har en god utsikt över den smala slingrande vägen som leder ner till den bukt i vilken Marie-Celéste lägger till. Man anländer ca **två timmar** före soluppgången och då man skall möta prinsessan.

Gruppen bör nu ta sig tid att undersöka fyren. Denna ligger så till att man lätt kan göra ett bakhåll mot prinsessan och hennes följe.

Undersöker man fyren finner man en av prinsessans hovmän och en grupp mördare som förbereder ett bakhåll.

Man kan ta sig upp till fyren på två sätt:

Via stigen  
Klättrande

Upptäcks från fyren  
Upptäcks ej från fyren, om man inte är mycket oförsiktig. Detta är som att klättra i rigg, se "till DM".

### En grupp mördare

Inne i fyren finns fyra lejda mördare och en av prinsessans hovmän. Mördarna är beväpnade med kortbågar, förgiftade pilar och svärd, och hovmannen med en kroksabel. Normalt befinner de sig på 4:e våningen.

Mördarnas strategi:

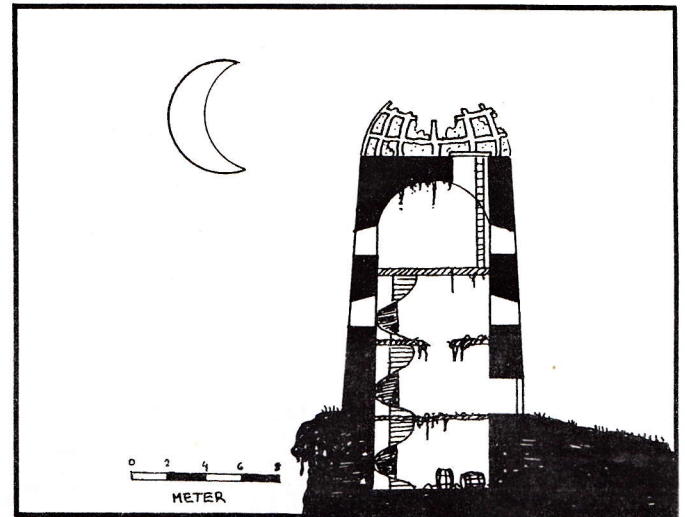
Är gruppen upptäckt beror mördarnas reaktion på hur gruppen tar sig in i fyren:

Dörren

Är gruppen upptäckt inväntar mördarna dem på våning 2. Då gruppen kommer in genom dörren öppnar tre av mördarna eld mot den främsta i gruppen. En av mördarna klättrar ut genom ett fönster för att anfalla den bakersta i gruppen med *backstab*. Hovmannen bevakar trappan.

Fönster

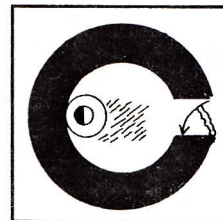
Är gruppen upptäckt väntar mördarna tills den eller de klättrande närmar sig ett fönster, och öppnar då eld med pilbågarna.



### Den övergivna fyren

#### Våning 1.

Golvet i den förfallna fyren är täckt av bråte. Det trävirke som utgör golvet i fyren tycks inte klarat åren lika bra som fyrens väggar. Golvet på våningen ovanför tycks delvis ha rasat och ligger nu i en stor murken hög mitt på golvet.

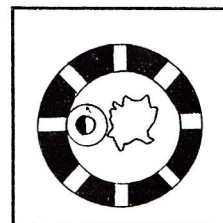


Golvet på denna våning är mycket svagt. Prövar man sig försiktigt fram är det lätt att hitta en väg att gå, om man bara går ut på golvet rasar det och tar karaktären med sig ner i källaren. Ingen skada!

Mitt emot dörren finns en spiraltrappa av sten som leder uppåt och nedåt.

#### Våning 2.

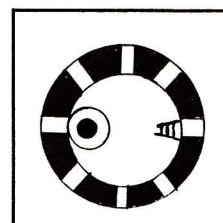
Våningen är helt tom, golvet har delvis rasat och lämnat ett hål med 3 m diameter mitt på golvet.



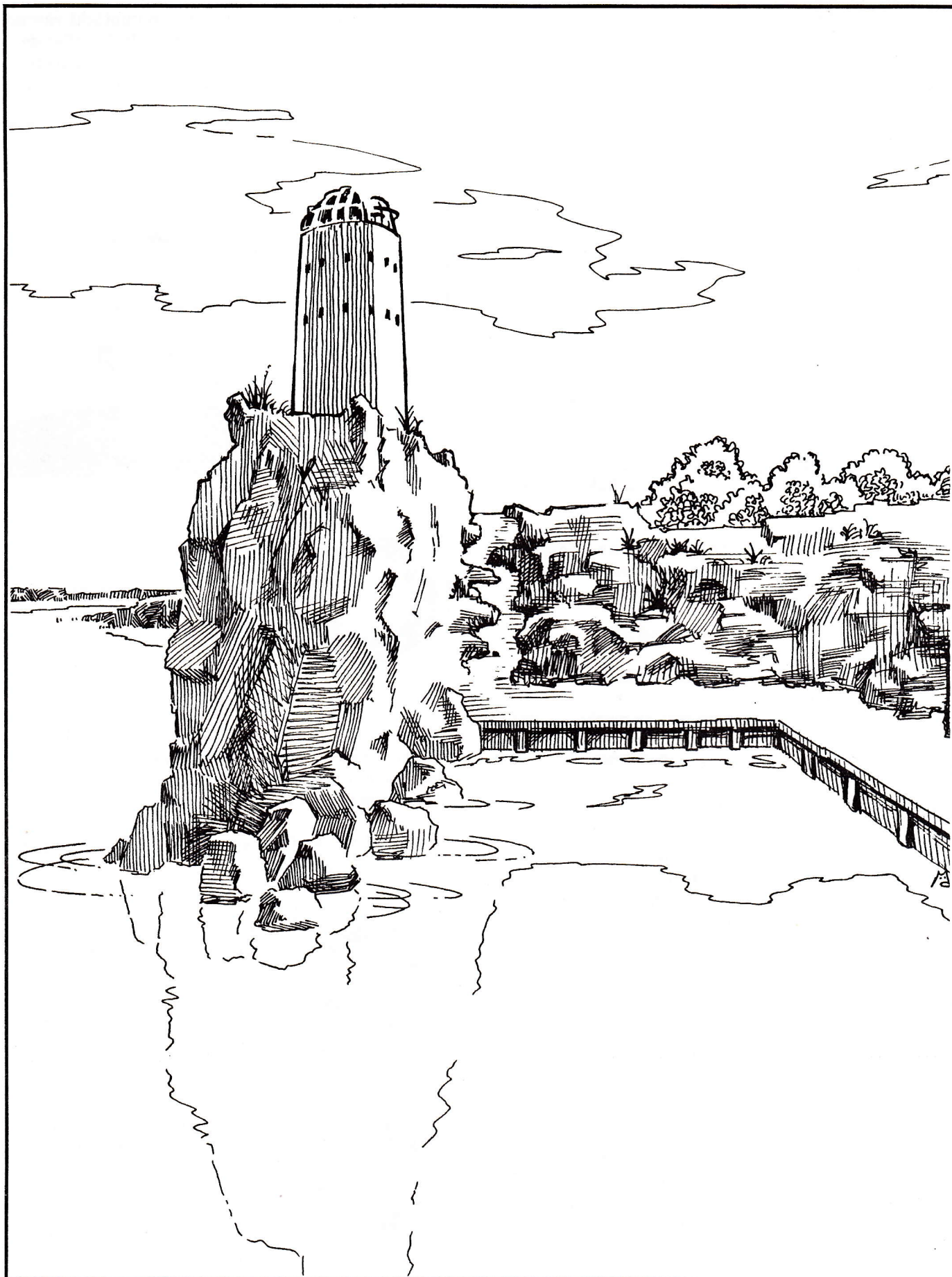
En spiraltrappa av sten leder uppåt och nedåt.

#### Våning 3.

2 sängar med rutnade sängkläder och ett bo med mumifierade rättningar.

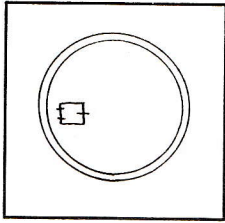


En spiraltrappa av sten leder nedåt och en trappa leder upp till en lucka i taket.



*Fyren vid Rubah.*

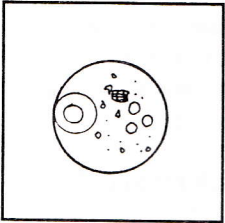




**Våning 4.**

Ett fantastisk utsikt över havet, Marie-Celéste och stigen ner till bukten. Ett stort rostande fyrfat med ett par centimeter regnvatten och den trasiga kristallkupolen ger en sorglig påminnelse om att fyren en gång sett bättre dagar.

En lucka i golvet leder ner i fyren.



**Källaren**

En rad tomma och trasiga tunnor, en gång fyrens oljeförråd.

En spiraltrappa av sten leder uppåt.

**Prinsessan och hennes hov**

Dagvakten 4 glas, 06:00.

Över klippkrönet kommer ett flertal män till häst. Den uppgående solen glänser i hjälmar och spjutspetsar, och sultanens fana vajar i morgonbrisen. Mitt bland soldaterna syns några ryttare i alltför färgglada kläder för att vara uniformer. De stannar till en kort stund, innan de försiktigt börjar styra hästarna nedför den förrådiska stigen vid fyrtornet.

Om gruppen inte slagit ut mördarna består följet av ytterligare tio soldater och tre hovmän vilka alla omkommer i det pilregn som utgör bakhållet.

Plötsligt faller en soldat handlöst av sin häst. Hästen stegrar sig skriande i panik, förlorar fotfästet och störtar nedför stigen. En annan häst faller sparkande omkull, kastande sin ryttare mot klipporna. En mörk fläck breder snabbt ut sig under hästen. Förvirrade och motstridiga order skriks i mun på varandra. Soldaterna drar sina sablar, osäkra om vad de skall anfälla. En mur av soldater skymmer prinsessan. Fler faller av sina hästar innan någon pekar mot fyrtor-net...

Gruppen kan nu anfälla fyren, något som inte kommer att hindra att 13 man i följet stupar. Mördarna försökte förstås träffa prinsessan, men trogna hovmän och flera soldater skyddade henne med sina kroppar...

När prinsessans följe träffar äventyrarna tornar troligen mer problem upp sig.

Prinsessans livvakt, ledd av överste Kadarf, har svurit att vakta henne med sina liv. De kräver att få följa med. För att stanna kräver de skriftliga order från sultanen. Äventyrarna har två val; ta honom med eller döda honom.

Vill äventyrarna resa tillbaka till Mararaba påpekar kaptenen att det tydligen redan läckt ut att prinsessan lämnat jaktslottet och att hon har gott om fiender.

De bägge eunuckerna viker inte från prinsessans sida.

Med på skeppet följer alltså prinsessans följe:

- |                      |  |
|----------------------|--|
| Badiat El-Djemel     | Prinsessan                                       |
| Isadora              | Kammarjungfru, slavinna ursprungligen lusitanska |
| Bernadino De Mendoza | Lärare i lusitaniska, konverterat till Evirate   |
| Slalem               | Eunuck   |
| Halem                | Eunuck   |
| Ali Char             | Hovmagiker                                       |
| Överste Kadarf       | Chef för prinsessans livvakt                     |
| Tio soldater         |  |

Hyttuppdelen insisterar kaptenen på att få göra.

**Livet ombord.**

Förmiddagsvakten 3 glas, 09:30.

Med en stadig vind fyllande de majestätiskt buktande seglen och tåg- och trävirket lojt knarrande plöjer Marie-Celéste oförtrutet den mäktiga havsytan. Livet ombord inrättar sig snabbt efter den traditionella sjörutinen...

Normalt rör sig de flesta runt på skeppet dagtid. De som varje dag passerar däck är:

**Befäl:**

- |                |   |
|----------------|---|
| Andre Doria    | Kapten på Marie-Celéste.                                |
| Sadi Carnot    | Numera styrman på Marie-Celéste, tidigare andrestyrman. |
| Jules Grevy    | Andrestyrman på Marie-Celéste.                          |
| Adolphe Thiers | Underbefäl på Marie-Celéste.                            |
| Jean Gambetta  | Underbefäl på Marie-Celéste.                            |

**Matroser:**

- |         |                          |
|---------|--------------------------|
| Martell | Matros på Marie-Celéste. |
| Martin  | Matros på Marie-Celéste. |
| Renault | Matros på Marie-Celéste. |
| m fl.   |                          |

**Hovet:**

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| Badiat El-Djemel         | Prinsessan, tungt beslöjad. Tar tre promenader per dag.                  |
| Isadora                  | Prinsessans kammarjungfru, slavinna och ursprungligen lusitanska.        |
| Bernadino De Mendoza     | Lärare i lusitaniska, konverterat till Evirate.                          |
| Slalem och Halem         | Prinsessan Badiat El-Djemels eunucker, de viker aldrig från hennes sida. |
| Kadarf och hans soldater | Överste i prinsessans livvakt.   |

Den som inte visar sig på däck annat än i undantagsfall är:

- |          |                       |
|----------|-----------------------|
| Ali Char | Sultanens hovmagiker. |
|----------|-----------------------|

### Oro ombord

Förmiddagsvakten 3 glas, 09:30.

Besättningen tycks orolig; att andrestyrman underblåser oron i hemlighet och att styrmannen är lätt sadistisk gör inte saken bättre.

Två matrosar tittar sig oroligt omkring medan de pratar. När ni kommer i närheten tystnar de genast, och kikar lite under lugg på er medan de jobbar vidare.

Tillfrågade säger de att det betyder otur att ha tre som försöker föra befäl på ett skepp.

Är gruppens popularitet "omtyckt" hos besättningen berättar de också att styrmannen Sadi Carnots hårda nypor retat många av matroserna.

### Kadarf beordrar

Plattvakten 2 glas, 17:00.

Kadarf utnyttjar middagen för att styra och ställa ombord. Flera av befälen tar illa vid sig. Bråk kommer att utbryta om inte gruppen tar befälet.

När ni anländer till kajutan för middag håller Överste Kadarf på att förklara för kaptenen och de övriga befälen vad som i fortsättningen skall gälla för prinsessan:

-Hennes höghet behagar äta alla sina mål inne i sin hytt. Hon önskar inte heller, till skillnad från vissa andra, beblanda sig med okända män. Därför skall denna kajuta lämnas tom då det inte serveras mat här. Sedan måste jag i all ödmjukhet insistera på att kapten Doria byter hytt med mig. Det är min plikt att dag och natt vaka över dörren in till prinsessans hytt. Eller vad säger ni herr Panzeri?

Den högröde kaptenen och alla befäl vänder sina blickar mot Crassus och resten av gruppen.

Det gäller nu att snabbt finna sig.

Frågar gruppen kaptenen om hans åsikt förklarar denne att han redan lämnat sin hytt till prinsessan och Kadarf kan dra åt helvete. Detta får Kadarf att förklara att båten är hyrd av sultanen och att kaptenen skall vara glad att han inte får sova hos matroserna.

Går inte gruppen snabbt in och avbryter denna diskussion kommer Kadarf och kaptenen att flyga på varandra. Slagsmålet avbryts då prinsessan kommer in från sin hytt. Hon beordrar bägge att lugna sig innan hon lugnt återvänder till sin hytt.

Några lämpliga Kadarf-meningar till middagskonversationen är:

- Normalt umgås jag inte med slödder.
- Så här mat brukar vi ge hundarna!
- Kvinnor skall veta sin plats och lyda sina män.
- Bah, otrogna hundar!
- Prinsessans trolovade har onekligen en tämligen hög rang. Han är inte av den rätta tron men han är i alla fall inte alv eller nigger.
- Vår sultan visar sin tro på Evirate då han låter prinsessans liv vila i händerna på en grupp förrymda fångar och smutsiga sjömän.

Middagskonversationen har tystnat. Endast Kadarf låter sig smaka av den framdukade osten. Jean och Adolphe ser sammanbitet på varandra. Då Kadarf till slut lämnar bordet går även Jean och Adolphe med bestämda steg.

Väl ute på däck anfaller Adolphe Kadarf. Om någon gruppledmedlem följt dem ut kan de gå emellan och hindra blodutgjutelse.

Har ingen brytt sig kommer Kadarf slå ihjäl Adolphe i självförsvar och oron ombord ökar.

## Dag 3.

### Sadi slår till...

Förmiddagsvakten 7 glas, 11:30.

Styrmannen Sadi och en matros står och samtalar. Matrosen gestikulerar, och tycks framföra en bestämd åsikt. Plötsligt måttar styrmannen ett knytnävsslag mot matrosen och slår omkull honom med ett slag. Han sparkar den liggande mannen och ryter sen åt honom att resa sig.

Bråket gäller en bagatell om seglen där matrosen ifrågasatte om jobbet var meningsfullt. Kaptenen stöder styrmannen. Själv hävdar Sadi att besättningen måste hållas kort. Utan disciplin får man lätt ett myteri på halsen.

### Möte med Ramaraman.

Eftermiddagsvakten 3 glas, 13:30.

Två galärer närmar sig akterifrån. Enligt översten rör det sig om kapten **Ramaraman**, en av sultanens kaparkaptener. Gruppen bör vara klart på sin vakt.

Från akteröver känns en mystisk stank. Sjömän och soldater ombord tittar oroligt söderut mot den försvinnande kusten. I den stilla brisen närmar sig två skepp Marie-Celéste.

- Galärer, muttrar kapten Doria.
- Det är svetten från roddar-slavarna som stinker, arma satar, mumlar en av matroserna.
- Bah! Enligt flaggan är det kapten Ramaramans skepp, en av vår älskade sultans kapare. Han seglar alltid med soldater vid årorna, säger överste Kadarf. Troligen bär han ett budskap med sig från sultanen, jag förstod att det här arrangementet var ett misstag.

De bägge smäckra galärerna närmar sig snabbt. De 20 årparen piskar upp vattnet runt de strömlinjeformade rammförsedda skeppen.

Kadarf kommer att protestera mot alla antydningar till anfall mot galärerna om gruppen inte argumenterar väl. Kadarf accepterar att gruppen bereder sig på försvar och även anfall om de antyder att Ramaraman kanske står Abush-Schamat närmare än sultanen. Han vill dock inte att gruppen anfaller innan det finns bevis på att Ramaraman är ute efter att skada prinsessan.

### Rammningsfart

När galärerna upptäcks är de fem resp sex kilometer bort. I den stilla brisen kan Marie-Celéste anses som orörlig.

Galärerna närmar sig Marie-Celéste med en hastighet på 500 meter per minut. Gruppen har 9 rounds på sig att förbereda sitt försvar.

Efter att galärerna kommit inom skotthåll har gruppen 5 rounds på sig innan båda galärerna har rammat dem.

Då en galär väl svängt in mot Marie-Celéste har gruppen bara en round på sig att stoppa eller skada den.

**Obs:** Alla skador på skepp träder omedelbart i kraft!

För effekt av ballistor och magi på galärerna se **Skeppstrider**.

**Round 1-9.** Galärerna närmar sig.

**Round 10.** Galär 1 börjar cirkla runt Marie-Celéste på ett avstånd av 150 meter. Härifrån beskjuts hon sedan av galärens pilbågsskyttar. De åttio roddarna syns tydligt.

-Nu är goda råd dyra, muttrar kapten Doria. Rammar de oss bägge två är resan slut!

**Round 11.** Galär 2 är nu 500 meter från Marie-Celéste och lägger sig på kollisionskurs.

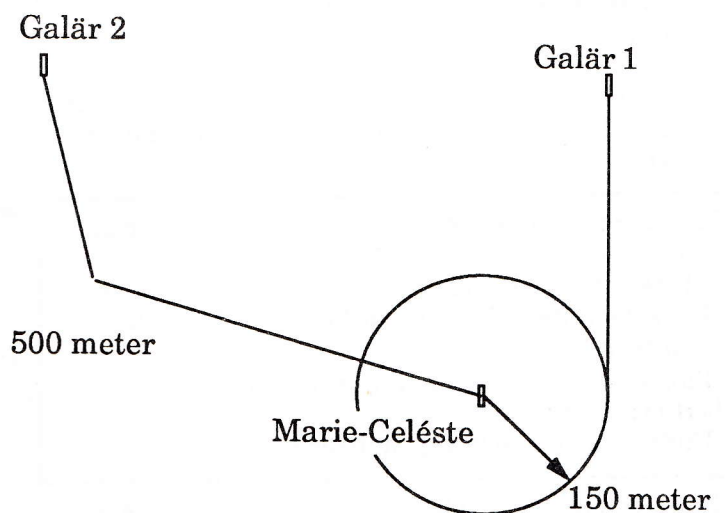
**Round 12.** Galär 2 rammar nu Marie-Celéste.

**Round 13.** Galär 2 backar ut ur Marie-Celéste och lägger sig längs henne.

**Round 14.** Soldaterna från galär 2 bordar Marie-Celéste.

Galär 1 lägger sig nu på kollisionskurs.

**Round 15.** Galär 1 rammar nu Marie-Celéste och soldaterna ombord äntrar henne.

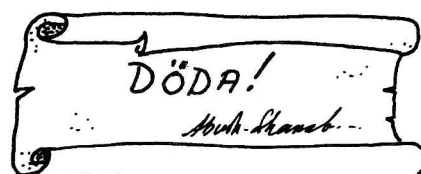


### En galär

Observera att galären som finns med till scenariot är endast är i halv skala.

Både i för och akter finns plats för bågskyttar; i fören finns ett särskilt torn och i aktern finns plats vid rorsman och kapten på akterbyggnadens tak. Besättningen sover i roddarbänkarna, och bågskyttarna i tornet.

Akterbyggnaden innehåller kaptenens och sekondens hytt. Denna är inredd på orientaliskt vis med mattor och kuddar på golvet, och gobelänger längs väggarna. Bland kaptenens tillhörigheter finns skriftliga order från Abush-Schamat om att anfalla.



## Ett varningens ord...

Första vakten 1 glas, 20:30.

Då solen går ned visar sig Stillhetens hav från sin bästa sida. Alla ombord på skeppet tycks njuta av friden, alla utom kapten Doria som muttrande söker sig till gruppen.  
- Imorgon och övermorgon kommer vi att segla genom Stora Gapet, säger han barskt. Får vi piratproblem blir det då.

Då han sagt detta lämnar han gruppen med bestämda steg.  
Jean Gambetta står en bit bort och suger på sin pipa.  
-Kapten har rätt, men kan vi bara hålla oss borta från land och hålla mörkläggning nattetid så klarar vi oss.  
Även Jean lämnar gruppen att njuta av lugnet före stormen.

## Dag 4

### Ett möte i Stora Gapet

Förmiddagsvakten 4 glas, 10:00.

På väg genom Stora Gapet stöter Marie-Celéste på ett mystiskt skepp. Observera att prinsessan är på däck då detta möte startar.

På babords sida ses plötsligt ett skepp lösgöra sig ur den klippiga kusten. Det håller en kurs nästan parallell med Marie-Celéste. Efter en stund ropar utkiken "Det saknar flagg, kapten! Varken landsflagg eller piratflagg!"  
-Kan de vara pirater? undrar prinsessan som kisar bort mot skeppet.  
-Undrar om de själva vet, muttrar kaptenen.

Detta är kaparen Slaghöken, ett av Abush-Schamats skepp. Kaptenen ombord, El-Ohl, är dock osäker på om Marie-Celéste är det skepp han fått order att hålla utkik efter eller om hon kan vara ett lämpligt mål. Innan de är säkra hissar de varken Mararabas eller piraternas flagg.

Betraktar man besättningen noggrant tycks den komma från Mararaba, Hassi-Bah-Bah eller något av de sydligare länderna. De har inga bågar, svärd eller synliga. Skeppet är troligen byggt i Apache.

Kaparen letar efter två saker, tecken på svaghet och tecken på att prinsessan finns ombord.

Kaparen håller sig på 400 meters avstånd i fem minuter och dess besättning står längs relingen och spanar nyfiket mot Marie-Celéste.

Round 1-5            400 meters avstånd, nyfiket betraktande Marie-Celéste.  
Round 6-10        Skeppet närmar sig långsamt, utan att verka förbereda anfall, tills det är 75 meter bort. De kan nu betrakta Marie-Celéste noggrant.

Round 11

Marie-Celéste anropas.

-Ohoj! Vilka är ni, var kommer ni ifrån? Vart är ni på väg?

Själva utger de sig för att vara ett handelsskepp från Hassi-Bah-Bah, på väg mot Chiaig-eté med dadlar och kryddor. (Andre Doria känner till att det finns en sådan hamnstad.)

De försöker sedan få tillstånd att komma ombord med fyra man. T ex kan de ha ett viktigt brev med sig till en köpman, juveleraren Tifu, i den hamn till vilken gruppen påstår sig vara på väg.

Om gruppen berättar att...

... skeppet kommer från Mararaba  
... skeppet seglar på sultanens order  
... skeppet för med sig prinsessan Badiat

...eller om...

...gruppen försöker fly  
...prinsessan finns kvar på däck  
...gruppen öppnar eld  
...gruppen tvekar och velar om destination mm

...så anfaller kaparen.

Annars försvinner de på nytt in mot land.

### Kaparen Slaghökens strategi

Det tar tre rounds för Slaghöken att hinna ifatt Marie-Celéste.

Round 1 - 3.            Slaghöken närmar sig Marie-Celéste och beskuter henne med bågar.

Round 4+              Avståndet mellan skeppen är 2d8 meter.  
Varje round kastas 4 änterhakar över. Om mer än en änterhake

sitter kvar då denna *round* är slut minskar avståndet till 44 meter.

Om avståndet är mindre än 10 meter svingar 4 pirater per *round* sig över till Marie-Celéste.

Piraterna ger upp kampen och flyr om:

Kaptén El-Ohl och hans sekond stupar.

1/3 av piraterna stupar.

Slaghöken blir skadad.

Vid flykt kapar eller släpper piraterna äntherhakarna. De seglar iväg och avståndet mellan skeppen ökar med 25 m per *round*. Är Slaghöken skadad kan de inte fly undan från Marie-Celéste. Kaptén Andre Doria m fl i besättningen anser dock att det är för farligt att förfölja piraten som flyr mot land.

### Slaghöken

Skeppet är sjömässigt i gott skick, men i stort behov av ny målarfärg. Galleriet i aktern verkar ha blivit tillbyggt i efterhand, förhöjt och försett med skottgluggar.

Lastrummet är tomt så när som på besättningens hängkojer.

I aktern av huvuddäck finns El-Ohls och hans sekonds hytter, och längst akterut kajutan. I El-Ohls sjömansskista finns skriftliga order från Abush-Schamat att stoppa prinsessan, samt El-Ohls kaparbrev, även det utställt av Abush-Schamat.

I aktern av däck två finns en passagerarhytt, där tre sjömän har inkvarterat sig.

På däck tre finns ratten.

### Synens värde?

Första vakten 5 glas, 22:30.

En matros försöker ta sig en titt på prinsessan. Han upptäcks av en av eunuckerna.

Om gruppen bevakar utsidan av prinsessans hytt kan de se matrosen klättra ner till galleriet för att kika in på prinsessan. De upptäcker honom samtidigt som eunucken griper honom.

Annars uppstår ett visst rabalder från prinsessans hytt som äventyrarna och övriga befäl hör.

Matrosen är obehövad och bedyrar att han bara ville se den prinsessa som de alla sätter sina liv på spel för.

Inställningen till den arme sjömannen är minst sagt växlande.

Alla uttrycker inte sina åsikter öppet. Det gäller nu för gruppen att finna en väg som accepteras av så många parter som möjligt.

De som uttalar sig öppet är:

#### Kadarf

"Mannen måste ha sitt straff! Alla måste underkasta sig lagarna! Att se sultanens syster obeslöjad kostar mannen hans ögon! Detta skepp är hyrt av sultan Kasin es-Sandalani, därför gäller Mararabas lagar ombord!" (OBS. *Cure Blindness* hjälper inte mot förlorade synorgan.)

#### Matroserna

"Killen har ju bara glott på 'na! Deras knäppa lagar gäller välan inte här 'va!"

De som uttalar sig om de blir tillfrågade är:

#### Kaptenen

Andre Dorias reaktion beror av gruppens tidigare aktiviteter, se kapitlet **Popularitet**.

Är gruppen accepterad bland befälen ombord ger han gruppen rådet att försöka få reda på prinsessans åsikt. Är gruppen ogillad säger han bara att det är gruppen som har befälet.

#### Styrman

Carnot vill kölhala honom. Detta kommer att skada sjömannen svårt, men inte döda honom.

#### Andrestyrman

Jules svar beror på om han frågas uppe på däck, i närheten av någon matros eller ej:

Kan någon matros höra honom utropar han:

"Det är typiskt, om en stackars matros gör något fel skall hans ögon stickas ut! Så vidrigt!"

Är han utom hörhåll från matroserna föreslår han att man skall följa Kadarfs order, annars hotas säkerheten ombord!

#### Övriga befäl

"Det är känsligt, besättningen är orolig. Jag vet inte, jag vet inte alls... fråga kaptenen."

#### Hovet

Håller med Kadarf.

#### Prinsessan

"Den arme mannen har inte tillfogat någon någon skada och har bara brutit mot lagar som gäller i mitt hemland, lagar som även jag nu måste lämna bakom mig. Jag håller honom för helt oskyldig."

## Dag 5.

### En skugga i natten

Dagvakten 1 glas, 04:30.

Jules Grevy har haft hundvakten vid rodret. Under denna tid har han, långsamt men säkert styrt Marie-Celéste in mot land.

Då han kl 00:00 gick på sin vakt tände han en liten lanternan och hängde denna på någon obebakad plats. Äventyrarna upptäcker detta endast om de speciellt sagt att de håller ögonen på Jules eller om de betraktar skeppet på avstånd.

Denna lanternan är en signal för de spanande pirater som under piratkaptenen Manolito finns i dessa vatten. De upptäcker den överenskomna signalen och seglar snabbt mot det intet ont anande skeppet.

Upptäcker äventyrarna lanternan kommer piratskeppet ändå att dyka upp, men nu är det äventyrarna som upptäcker piraterna först och får en gratis överrasknings-round.

Kl 04:30, seglar en hotfull skugga upp mot Marie-Celéste.

Om gruppen har någon representant på däck:

I den tysta natten hörs plötsligt mystiska knirkande ljud från Marie-Celéstes babord sida. En av matroserna stelnar till:

-Pira... utbrister han innan han faller med två armborstpilar i bröstet.

På babord sida syns skuggan av ett litet skepp som tycks segla rakt mot Marie-Celéste, i sista stund viker hon av och änterlinor och armborstpilar visslar genom luften. Ett piratskepp...



Annars:

Plötsligt hörs ett fruktansvärt skrik utanför. In i rummet störtar en matros:

-Mano...Manolito..., stönar han innan han faller ihop på golvet. Mörka strimmor av blod ringlar sig från hans av armborstpilar sargade rygg. Från däck hörs skrik och vapenskrammel.

Avståndet mellan de bägge skeppen varierar. Slå en d4 för antal meter varje round.

7 änterlinor är fästa i Marie-Celéste, för att kunna öka avståndet mellan skeppen krävs att alla änterlinor är avhuggna. En lina per round kan huggas av av en beväpnad person.

Har gruppen ingen representant på däck har redan 10 pirater, nr 1- 10, svingat sig över till Marie-Celéste.

#### Piraternas strategi

6 pirater svingar sig över till Marie-Celéstes huvuddäck. Målet är att nedkämpa alla som gör motstånd.

Manolito själv försöker svinga sig över till rodret, akterdäck tre, med 3 av sina mannar. Målet är att slå ut rorsmannen.

3 stycken prickskyttar sitter i riggen med armborst. De skjuter på dem som verkar farligast.

4 pirater står vid skottgluggarna vid skeppets akter. De skjuter på allt i Manolitos närhet.

Magikastaren står på övre däck och angriper ballista-skyttar eller rorsman med magi. Här står också Manolitos rorsman.

Prästen rusar runt på mellandäck och vill komma över. Tills dess använder han sin magi, i första hand *Hold Person* på soldaterna.

Övriga pirater svingar sig över till Marie-Celéste med en hastighet av tre per round.

Jules Grevy tar sig till huvuddäcket och försöker få kontakt med åtminstone 4 pirater. Dessa leder han sedan in mot prinsessans hytt. Målet är naturligtvis att kidnappa henne. Jules ser hela tiden till att piraterna är framför honom. Möter de alltför hårt motstånd hugger han dem i ryggen och utger sig för att ha förföljt dem in mot prinsessans hytt.

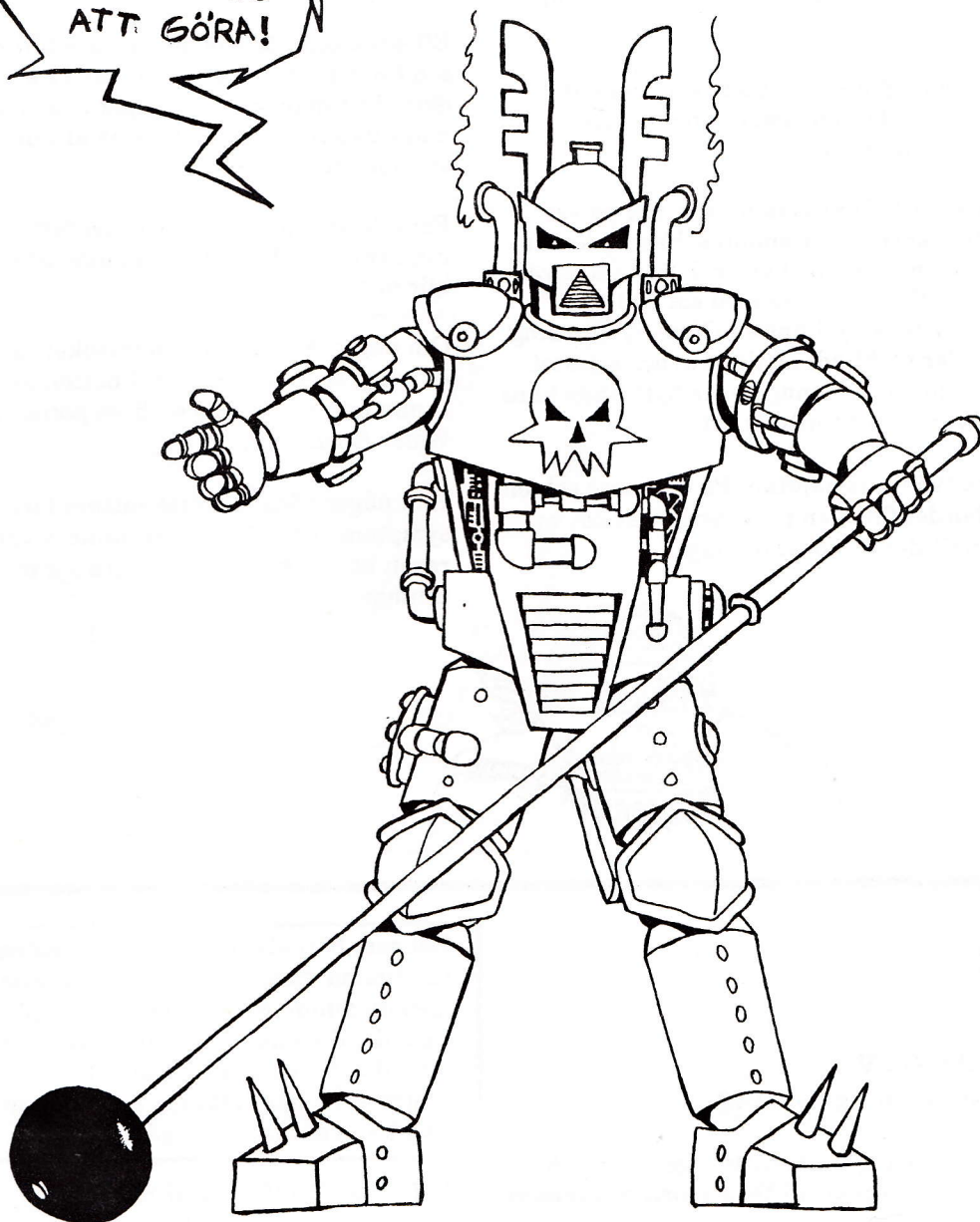
Piraterna ger upp kampen och flyr om:

Kaptен Manolito och hans sekond stupar.

1/3 av piraterna stupar.

Chaparall blir skadad.

JAG HAR INGET  
MED DETTA  
SCENARIO  
ATT GÖRA!



### Chaparall

Observera att även om samma karta används för Chaparall som för Slaghöken så ser de exteriört olika ut.

Denna piratbåt har en gång i tiden varit mycket pampig, men är nu åtskilligt sliten, och skulle behöva rejält underhåll. Den höga akterbyggnaden har gjorts i en stil som skall föra tanken till ett slott. Detta har t o m förts så långt att de rundade "halvtornen" i gallerierna, förutom att de försetts med krenelering och skottgluggar, även snidats och målats för att se mura-de ut.

Lastrummet är tomt så när som på besättningens hängkojer. I kabyssen för om lastrummet frodas mögel, ohyra och annat slem.

I aktern av huvuddäck finns fyra hytter, två på var sida om en central korridor: Manolitos, hans sekonds, Scrod-prästens och magikerns hytter. I Manolitos väl låsta sjömanskista finns en påse med c:a 200 gp i skilda valörer. Prästens hytt har en *Glyph of Warding* (blindhet, *save* eller bli blind) på dörren, och ett litet bordsaltare bredvid kojén. I magikerns hytt finns hans formelböcker. I övrigt inget intressant.

I aktern av däck två finns kajutan. På det stora och en gång pampiga bordet finns en provkarta över de senaste årens måltider och dryckesslag.



## Dag 6.

### Dimmornas hav

Eftermiddagsvakten 1 glas, 12:30.

Är gruppens popularitet hos besättningen "omtyckt" eller bättre så hoppa direkt till **Den stora Sjöormen**.

Dimman tätnar och skräcken och paniken smyger sig på besättningen som är uppskrämda av förgiftningen och av andre styrmannen.

Skrämda personer kan se vidriga underliga former i dimman. Marie-Celéstes normala segelljud förvrängs och förstärks och kan uppfattas som helt andra ljud.

På däck tre finns ratten. Roderlinorna går ned genom kajutan och Manolitos hytt.

### Sjukdom ombord...

Förmiddagsvakten 8 glas, 12:00.

Har gruppen inte avslöjat Jules Grevy som spion slår han nu till på nytt. Han smiter strax efter striden med Manolito ner i vattenförrådet och förgiftar färskvattnet med den flaska gift han har i sin packning. Giftet blir visserligen väldigt utspätt, men det räcker för att alla ombord skall bli magsjuka.

Effekten blir att alla äventyrare blir lätt magsjuka och får ett *save* mot *Poison* var 12:e timma. Missas detta blir man svårt magsjuk i 12 timmar. Svårt magsjuka får -2 eller -10% på allt de gör och kan inte vila för att läsa in formler.

För alla icke äventyrare är det 50% chans att de insjuknar och blir sängliggande. Stämningen ombord blir minst sagt känslig.

Om någon äventyrare undersöker färskvattnet märks en svag, egendomlig doft. I botten av en färskvatten-tunna kan man finna en liten *potion*-flaska, märkt *Water Breathing*.

Kan något göras åt färskvattnet försvinner alla symptom efter 12 timmar, annars varar symptomen resan ut. En person kan klara sig utan vatten i 12 timmar.

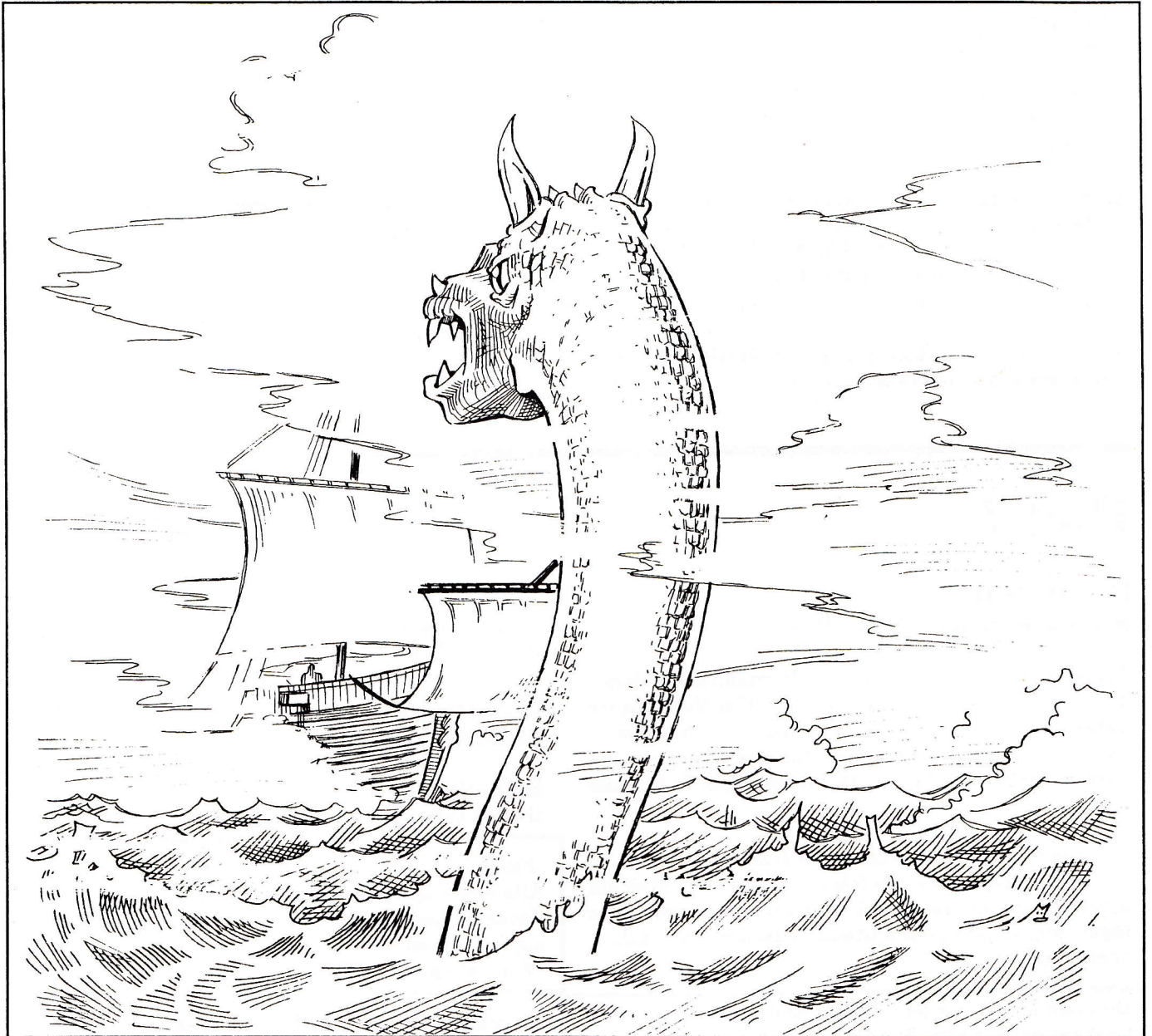
Det som började som ett lätt soldis har nu övergått i tät dimma. Solens strålar förmår knappt tränga igenom dimman, över skeppet lägger sig en halvdager. Egendomliga ljud hörs. Inte ens de vanliga vågljuden mot Marie-Celéstes förstäv låter som de brukar. Matroserna går tysta runt och stirrar ut mot dimman. Vad kan väntas denna gång?

Vid 4 glas (14:00), rusar plötsligt en av matroserna mot babords ballista. Stopper ingen honom skjuter han ett skott rakt ut i dimman hysteriskt skrikande.

-Det är här! Det vidriga monstret är här!

Sjömannen tycker sig ha sett en stor skugga där ute. Om utfrågad säger han att det nog var den jättebläck-fisk som andrestyrman berättat om och att skeppet i så fall är dömt till undergång.





Den stora sjöormen

## Den stora sjöormen

Plattvakten 3 glas, 17:30.

Kvällen kommer men dimman ligger kvar. Den otursförföljda Marie-Celéste drabbas nu av ett av Stillhetens Havs otaliga monster, den gigantiska sjöormen.

-Det är nå't i dimman!  
Utkikens rop hörs över hela skeppet och även ner i kajutan till dem som flytt undan dimman för att få lite varm mat i sig.

Står några äventyrare på däck ser de en minst 25 meter lång smäcker kropp försvinna ned i vattnet, bara 15 meter från skeppet. Det är den största sjöorm som någon ombord någonsin sett.

Kaptenen stirrar forskande mot vattnet där sjöormen försvann:

-Det bästa vore att fly, men det finns inget sätt vi kan hinna ifrån den och hur bromsar man upp en sjöorm?

### Sjöormens strategi

Sjöormen kommer först att anfälla skeppet en gång varannan *round*.

Ormen dyker upp ur vattnet strax bakom Marie-Celéste och simmar snabbt förbi skeppet i hög hastighet och hugger efter dem som står längs relingen.

Observera att endast **en** ballista kan skjuta (avstånd 10 meter) mot ormen per passage eftersom den är skymd av relingen, att ormen bara hinner med en

## Storm på Stillhetens Hav

attack per passage och att den bara hugger efter personer vid relingen.

Missar den sin attack hugger den ett halvmeterstort hål i träet. Om någon hamnar på noll *Hit Points* eller lägre slukas de av ormen.

Efter fyra sådana attacker kommer den att vid sin femte attack kasta sig tvärs över huvuddäck, från babords sida till styrbords sida. Nästa *round* därpå dyker den på nytt upp på babords sida och hugger efter alla som angriper den och efter allt den ser.

*Round 10* och framåt kramar ormen Marie-Celéste. Det första som krossas är skeppsbåten.

- Round 1:* Passerar på styrbords sida och hugger vilt.  
*Round 3:* Passerar på babords sida och hugger vilt.  
*Round 5:* Passerar på styrbords sida och hugger vilt.  
*Round 7:* Passerar på styrbords sida och hugger vilt.  
*Round 9:* Kastar sig över huvuddäcket från babords sida.  
*Round 10:* Kroppen ligger kvar tvärs över däck. Huvudet dyker upp på babords sida och hugger mot allt.

Ormen ger sig av om...

...den harpunerats och repet fästs i ett ankare som sänkts.

...den bara har 15 *Hit Points* kvar.

## Dag 7

### Duell i solen

Förmiddagsvakten 7 glas, 11:30.

Prinsessans lärare i lusitaniska, Bernadino De Mendoza, är en man med ett hett humör. Har Vito följt sin karaktär lär han nu ha försökt flörta in sig hos den sköna Isadora eller åtminstone tittat efter henne och därmed gett Bernadino orsak till den följande incidenten.

Om ingen visat något intresse för Isadora kommer hon först upp på däck och frågar ut Vito eller Rivil om deras spännande äventyr. Under det samtal som följer tågar Bernadino upp och utmanar Isadoras samtalspartner på duell.

Dimman är borta och en strålande sol värmer Marie-Celéstes däck. Bernadino De Mendoza kliver upp på däck. Han sniffar i luften och gör en grimas innan han för sin näsduk till näsan. Han går med bestämda steg fram till Vito Dolce och slår honom i ansiktet med en parfumerad handske:

-Diable kräk! Ni, stupido, har förolämpat mig inför alla ombord genom att uppvakta min hjärtanskär! Välj er sekundant och möt mig här vid 8 glas med värjan i hand.

Hjälps gruppen åt mot Bernadino, eller använder synlig magi, griper hela hovet in på Bernadinos sida, även Badiats eunucker.

Om Vito eller den utpekade rivalen vägrar duellera skrattar Bernadino ut honom och försöker göra honom till allmänt åtlöje.

Om någon annan utmanar Bernadino efter att duellen är färdig eller efter att Vito dragit sig ur accepterar

Bernadino detta endast om han är helt oskadd. Annars skyller han på sin skada och drar sig ur.

Tillfrågas Isadora betyder hon Vito el dyl sin kärlek till Bernadinos vrede. Han är nu om möjligt ännu mera förolämpad och duellintresserad!

### Skeppsbrutna ohoj!

Eftermiddagsvakten 7 glas, 16:30.

Marie-Celéstes utkik ser en liten flotte på vilken två trasiga män klänger sig fast.

-Flotte i sikte!

Alla rusar upp på däck och stirra bort mot den lilla fläcken framför dem. Två stycken trasiga män klänger sig fast vid en liten flotte.

-Vi måste plocka upp dem, muttrar kapten Doria.

De bägge männen är alldeles slut. De är skadade men framförallt uttröttade. De berättar sin historia endast om gruppen verkligen insisterar, annars nöjer de sig med att bara stöna "hajar, hajar..."

De avseglade från Hassi-Bah-Bah för tolv dagar sedan i sin lilla kogg och skulle anlöpt Pompaelo i morse. I går natt väcktes de av en fruktansvärd storm samtidigt som ett blodisande skrik hördes:

-Var var var...

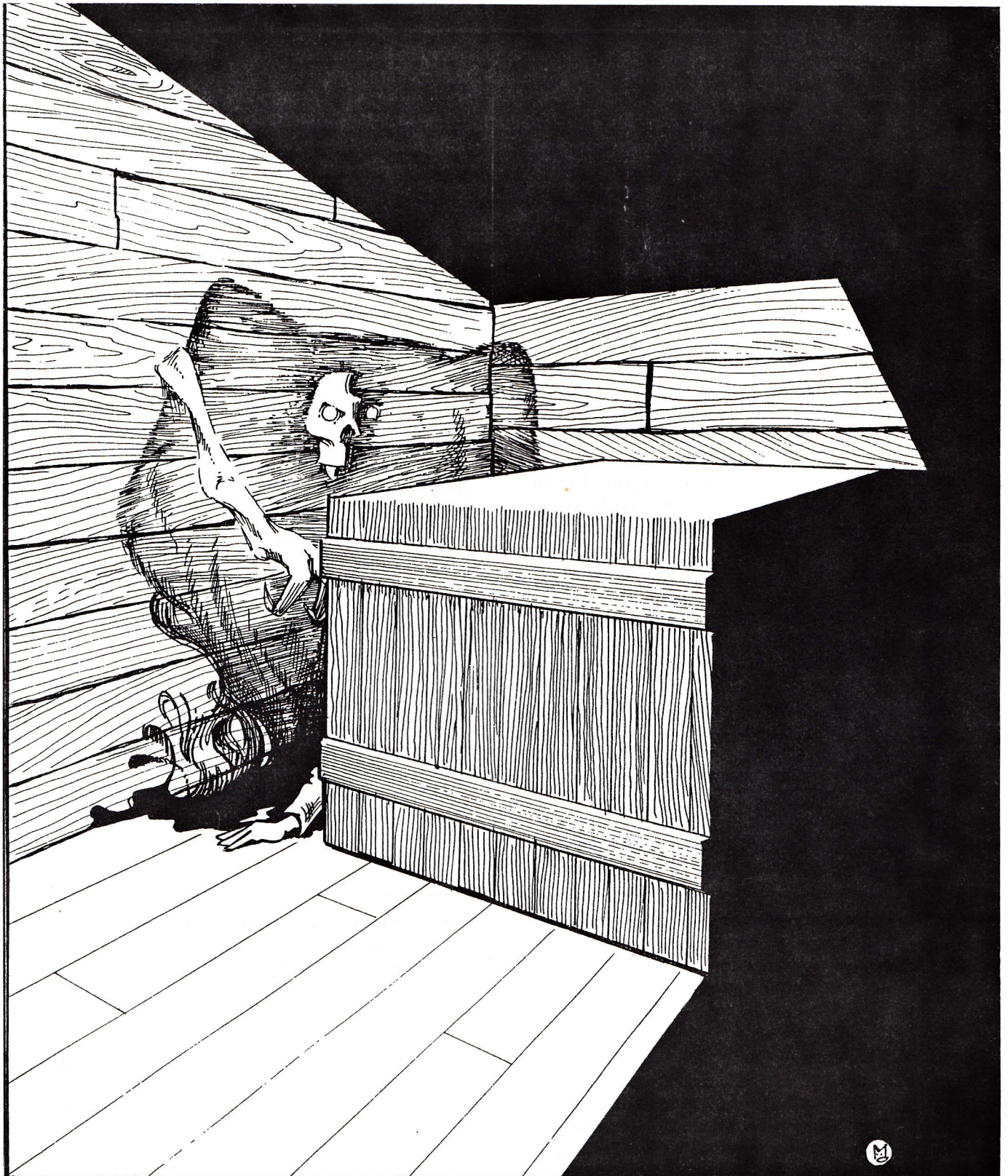
De rusade upp på däck bara för att se den vakthavande rorsmannen slitras i stycken, som av en osynlig best. Strax därpå bröts skeppet itu. De var fyra stycken som klarade sig, men två har hajarna tagit under dagen.

## Dag 8.

### Något ombord

Plattvakten 2 glas, 17:00.

Den onda makt som finns i Pompaelo känner nu att ett hot närmar sig. Den samlar därför all sin kraft i ett försök att nå detta hot. Den har mycket svårt att hitta den det söker då dess kraft på detta stora avstånd är mycket svag. Den försöker hitta en lagom stark mänsklig kropp att utnyttja.



*Varelsen och en död sjöman.*

Vid middagen denna dag ligger vattenytan slät. Alla låter sig smaka av maten som dukas fram. Under måltiden friskar vinden i lite grann och sveper snabbt bort dagens värme. Plötsligt hörs en smäll från det aktre lastrummet. Ali Char, hovmagikern, som har sitt rum därnere, far upp som ett skott, och ropande en ed på något mystiskt språk rusar han mot närmaste lucka.

Om de bägge skeppsbrutna finns ombord skriker de av skräck och faller i hysterisk gråt.

Det aktre lastrummet är tomt på liv, men något har spritt ut Ali-Chars hela packning över rummet. Ali-Char rusar omedelbart fram till sin kista och kontrollerar dess lås.

Samtidigt börjar vinden friskar vinden i ytterligare, en iskall hagelblandad vind som tycks blåsa direkt från Pompaelo.

Så snart gruppen börjar bli färdiga i det aktre lastrummet hörs en fruktansvärd smäll ifrån matförrådet och dörren dit far upp med en smäll som bryter loss den från sina gångjärn. Mat, säckar och rester av kistor kastas ut från förrådet av en vinande storm. Efter en *round* är förrådet tomt och vinden lägger sig.

Plötsligt känner en slumpmässig äventyrare hur en iskall vind rycker tag i honom/henne. Äventyraren kastas upp i luften och känner hur kylan tycks tränga in i kroppen. Efter en *round* slutar vinden och äventyraren kastas in i närmaste vägg, d4 + 6 i skada.

Någon *round* senare hörs ett vidrigt vrål från det främre, stora lastrummet. Den mystiska kraften har funnit ett lämpligare, inte fullt så starkt offer...

På däck råder kaos, matroser försöker att få ordning på riggen i den plötsligt uppkomna stormen, från det främre lastrummet flyr alla som ev funnits där, alla utom en matros, soldat, skeppsbruten el dyl.

Om gruppen går ner finner de Pompaelos förbannelse, nu förkroppsligad... Har de ljus med sig se nedan, annars får de slåss i mörker.

Lastrummet är becksvart, men i ett hörn hörs mystiska skrapningar och ett otäckt gurglande kvidande ljud.

Halvdold i hörnet rör sig något, en suddig skepnad och ett bloddrypande, omänskligt kranium stiger upp ur en lemlästad människokropp. Blandat med blodet rinner en svart, fränt stinkande vätska över däck. Kraniets vita, blinda ögon sveper oseende över rummet, och ur tomma intet växer en arm med enorma klor fram.

Plötsligt sveper den fram mot er, stänkande blod och svart slem omkring sig.

Varelsen är ute efter Ali Char och kommer att jaga honom över skeppet, sökande på doft, blint överfallande det som kommer i dess väg.

Ali Char låser in sig i det bakre lastrummet och varelsen kommer att nå fram dit på en *round* och bryter ner dörren på ytterligare två *rounds*.

Ali Char använder därefter sin inlästa *Dimension Door* för att fly upp till kajutan. Varelsen far då upp till däck och försöker bryta ned dörren till kajutan vilket tar ytterligare två *rounds*.

Ali Char och prinsessan, om hon är i kajutan, flyr då ut på det undre galleriet. Här försöker Ali Char försvara sig och prinsessan mot varelsen i en *round* innan vidundret griper tag i dem och kastar sig ner i det mörka vattnet.

Då varelsen kastar sig ner i vattnet eller gruppen slår ihjäl den, mojnar vinden.

### Pompaelo i sikte

Förmiddagsvakten 4 glas, 10:00.

-Pompaelo i sikte!

Utkikens rop får alla ombord att rusa upp på däck och titta mot den avlägsna kusten. Där, i fjärran, syns svagt siluetten av en stad i skuggan av berget Sierra Diablo Almanzor.

## Dag 9.

### Frihetens hamn...?

Förmiddagsvakten 3 glas, 13:30.

Så kan Marie-Celéste äntligen lägga till i Pompaelo. På kajen står en stor välkomstkommitté och tar emot; musik spelar, och det tycks som om hela staden var på benen för att hälsa sin nya prinsessa välkommen. Människorna strålar av glädje men det kan inte dölja

att många av dem ser fattiga och märkta ut. Pompaelos år av missväxt kan tydligt läsas i deras ansikten och i den delvis förfallna hamnen.

Bortanför de glädjestrålade människorna syns också några beväpnade män. Deras röda mantlar och tunga svarta rustningar ger dem ett grymt och hotfullt utseende.

-Ichopepräster, viskar en av matroserna. De lär ha blivit populära här de senaste åren. Stackars gamla Pompaelo, det som en gång var frihetens hamn.

# Härpå följer finalscenariot...



# Uppslagsord

<b>Abush-Schamat</b>	Kalif under sultan Kasin Es-Sandalani. Sköter sultanens kaparflotta och önskar ej fred.	<b>Incisior</b>	Lagligt ond. Ö i ögruppen Mandiblerna, tillhåll för pirater.
<b>Alfonso IV</b>	Kungen över statsstaten Pompaelo.	<b>Isabella</b>	Den, numera, döda drottningen av Pompaelo.
<b>Ali-Char Apache</b>	Sultanens hovmagiker. Marie-Celéstes hemmahamn. Ligger nordost om Pompaelo.	<b>Isadora</b>	Prinsessans kammarjungfru, slavinna och ursprungligen lusitanska.
<b>Babord</b>	Vänster sida på skepp.	<b>Kabyss</b>	Kök ombord på skepp.
<b>Bicuspid</b>	Ö i ögruppen Mandiblerna, tillhåll för pirater.	<b>Kadarf</b>	Överste i prinsessans livakt.
<b>Bläckfiskar</b>	Finns i Stillhetens Hav även i gigantiska format.	<b>Kraken</b>	Intelligent och ondskefull form av jättebläckfisk.
<b>Carnot, Sadi</b>	Numera styrman ombord på Marie-Celéste, tidigare andre-styrman.	<b>Kölhalning</b>	Mycket otrevlig bestraffning. Offret halas runt skeppets undersida.
<b>Carrion</b>	Flod i Lusitanien.	<b>Lejdare</b>	Stege eller trapp ombord på skepp.
<b>Chalid az-Zajni</b>	En gammal shejkbekant.	<b>Lilla Gapet</b>	Det lilla sundet i ögruppen Mandiblerna.
<b>Chaparall</b>	Manolitos flaggskepp.	<b>Litera</b>	Statsstat i Lusitanien, i krig med Apache.
<b>Cuspid</b>	Ö i ögruppen Mandiblerna, tillhåll för pirater.	<b>Lusitanien</b>	Stort land uppdelat i en rad småländer och statsstater, bland dessa Pompaelo.
<b>De Mendoza, Bernardino</b>	Lärare i lusitanska, konverterat till Evirate.	<b>Mandiblerna</b>	Stor ögrupp mitt i Stillhetens Hav. Tillhåll för pirater.
<b>Delcoy</b>	Statsstat i Lusitanien, fientligt inställd till Mararaba.	<b>Manolito</b>	Kapten och pirathövding ombord på Chaparall.
<b>Doria, Andre</b>	Kapten ombord på Marie-Celéste.	<b>Mararaba</b>	Stad på södra kust, avreseorten.
<b>El-Djemel, Badiat</b>	Prinsessan.	<b>Marie-Celéste</b>	Skeppet.
<b>El-Ohl</b>	En av kalif Abush-Schamats kapare, kapten ombord på Slaghöken.	<b>Martell</b>	Matros ombord på Marie-Celéste.
<b>Es-Sandalani, Kasin</b>	Trevlig sultan. Fribrytarnas uppdragsgivare.	<b>Martin</b>	Matros ombord på Marie-Celéste.
<b>Evirate</b>	Tålighetens och underkastelsens gudinna, mycket populär i t ex Mararaba och Hassi-Bah-Bah. Lagligt neutral.	<b>Molar</b>	Huvudön i ögruppen Mandiblerna, tillhåll för pirater.
<b>Fellar</b>	Resandets, handelns och äventyrandets gud, populär på norra kusten, neutralt god.	<b>Nerva</b>	Kung Alfonso av Pompaelos hovmagiker.
<b>Ferdinando</b>	Ichopes överstepräst i Pompaelo.	<b>Palatine</b>	Stad på Molar, ögruppen Mandiblernas huvudstad. Tillhåll för pirater och kapare.
<b>Gambetta Jean</b>	Underbefäl ombord på Marie-Celéste.	<b>Philip</b>	Prins av Pompaelo.
<b>Godot Jean</b>	Förre styrmannen på Marie-Celéste, skadades i förra hamnen.	<b>Pompaelo</b>	Destinationsstaden i Lusitanien.
<b>Grevy Jules</b>	Andrestyrman ombord på Marie-Celéste.	<b>Ramaraman</b>	Kapten i sultan Chalids flotta, stöder dock kalif Abusch-Schamat.
<b>Halem</b>	En av prinsessan Badiat El-Djemels eunucker.	<b>Renault</b>	Matros ombord på Marie-Celéste.
<b>Hassi-Bah-Bah</b>	Hamnstad öster om Mararaba.	<b>Rubah</b>	Övergiven fyr utanför Mararaba.
<b>Ichope</b>	Kriget och tyranneriets gud, använder ofta mystiska oljiga, osande, halvmagiska maskiner.	<b>Sahuagins</b>	Onda fiskmän som finns i dessa delar av Stillhetens Hav.
		<b>Sierra Diablo Alamanzor</b>	Stort hotfullt berg utanför Pompaelo.
		<b>Sjöorm</b>	Gigantiska vattenormar som kan krama sönder de största skepp.
		<b>Slaghöken</b>	Kapten El-Ohls skepp, en kapare.

<b>Slalem</b>	En av prinsessan Badiat El-Djemels eunucker
<b>Stora Gapet</b>	Det stora sundet i ögruppen Mandiblerna.
<b>Styrbord</b>	Höger sida på skepp.
<b>Thaha</b>	Tjuvarnas gud, populär bland piraterna och i Apache och Palatine. Hatar Ichope. Kaotiskt neutral.
<b>Thiers Adolphe</b>	Underbefäl ombord på Marie-Celéste.



# Monster och pirater på Stillhetens Hav

## Fyren vid Rubah

Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Annat
1	6	Ass-4	15	Kortbågar d6 / d6 Kortsvärd d6	<b>Mördare</b> Svärd och pilar är bestrukna med gift: 2d6 extra skada, save för halvskada. De bär 25 gp var.
2	Läder		15		
3	+		15		
4	dex		15		
5	3 Chair + sköld & dex	Fi-4	25	Kroksabel d8+2	<b>Hovman</b> Bär 100 gp.

## Monster mot hjältar

Monster	Alihosi Ac 4	Crassus Ac 2	Rivil Ac 1	Saggitt Ac 2	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Mördare	16	18	19	18	16	13	d6+ gift
Hovman	12	14	15	14	12	9	d8 + 2

## Hjältar mot monster

Hjälte	Vapen	# Att	Skada	Mördare Ac 6	Hovman Ac 3
Alihosi	Stav	1	d6+1	11	14
Crassus	Bredsvärd	2	2d4+6	2	5
	Spjut	3/2	d6+1	7	10
	Kastspjut	1	d6+1	7	10
	Kortbåge	2	d6+1	7	10
Rivil	Kortbåge	2	d6	6	9
	Långsvärd	1	d8	8	11
Saggittario	2-h-svärd	3/2	d10+5	5	8
	Stridsyxa	3/2	d8+3	7	10
	Handyxa	3/2	d6+3	7	10
	Kastad	1		6	9
Stephania	Slunga, kulor	1	d4+4	6	9
	Kortsvärd	1	d6	11	14
	Dolk, vänster	1	d4+1	11	14
Vito	Kastad	2	d4+3	5	8
	Långsvärd	1	d8	12	15
	Dolk, vänster	1	d4	14	17
	Kastad	2		10	13



## Möte med Ramaraman

Galär 1

9 Skrovpoäng

Roddare

Fighter - 1

Ac: 8

Skada: d6

Styrbord					Babord				
Ara	Yttre roddare		Inre roddare		Ara	Yttre roddare		Inre roddare	
#	#	Hp	#	Hp	#	#	Hp	#	Hp
1	1	5	2	5	1	3	5	4	5
2	5	5	6	5	2	7	5	8	5
3	9	5	10	5	3	11	5	12	5
4	13	5	14	5	4	15	5	16	5
5	17	5	18	5	5	19	5	20	5
6	21	5	22	5	6	23	5	24	5
7	25	5	26	5	7	27	5	28	5
8	29	5	30	5	8	31	5	32	5
9	33	5	34	5	9	35	5	36	5
10	37	5	38	5	10	39	5	40	5
11	41	5	42	5	11	43	5	44	5
12	45	5	46	5	12	47	5	48	5
13	49	5	50	5	13	51	5	52	5
14	53	5	54	5	14	55	5	56	5
15	57	5	58	5	15	59	5	60	5
16	61	5	62	5	16	63	5	64	5
17	65	5	66	5	17	67	5	68	5
18	69	5	70	5	18	71	5	72	5
19	73	5	74	5	19	75	5	76	5
20	77	5	78	5	20	79	5	80	5

Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Annat
1	8	Fi-2	11	Kortbågar d6 / d6 Kortsvärd d6	Bågskyttar
2	Läder		11		
3			11		
4			11		
5			11		
6			11		
7			11		
8			11		
9			11		
10			11		
11	5 Chain	Fi-4	22	Kroksabel d8	Befäl, rorsman Lämnar ej sin plats!
12	2 Plate	Fi-8	50	Kroksabel d8+4/d8+4 2 attacker per round	Kapten Ramaraman Stannar på sitt skepp tills 20 av roddarna bordat Marie-Celéste.

## Galär 2

### 9 Skrovpoäng

Roddare											
Fighter - 1					Ac: 8 Skada: d6						
Styrbord					Babord						
Åra	Yttre roddare			Inre roddare		Åra	Yttre roddare			Inre roddare	
#	#	Hp	#	Hp	#	#	Hp	#	Hp	#	
1	1	5	2	5	1	3	5	4	5		
2	5	5	6	5	2	7	5	8	5		
3	9	5	10	5	3	11	5	12	5		
4	13	5	14	5	4	15	5	16	5		
5	17	5	18	5	5	19	5	20	5		
6	21	5	22	5	6	23	5	24	5		
7	25	5	26	5	7	27	5	28	5		
8	29	5	30	5	8	31	5	32	5		
9	33	5	34	5	9	35	5	36	5		
10	37	5	38	5	10	39	5	40	5		
11	41	5	42	5	11	43	5	44	5		
12	45	5	46	5	12	47	5	48	5		
13	49	5	50	5	13	51	5	52	5		
14	53	5	54	5	14	55	5	56	5		
15	57	5	58	5	15	59	5	60	5		
16	61	5	62	5	16	63	5	64	5		
17	65	5	66	5	17	67	5	68	5		
18	69	5	70	5	18	71	5	72	5		
19	73	5	74	5	19	75	5	76	5		
20	77	5	78	5	20	79	5	80	5		

Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Annat
1	8	Fi-2	11	Kortbågar d6 / d6 Kortsvärd d6	<b>Bågskyttar</b> Stannar på galären och ger eldunderstöd. 4
2	Läder		11		
3			11		
5		11	11		
6			11		
7			11		
8			11		
9			11		
10			11		
11	5 Chain	Fi-4	22		
12	5 Chain	Fi-4	22	Kroksabel d8	<b>Befäl, kapten</b> Leder sina mannar i bordningen av Marie-Celéste.

## Monster mot hjältar

Monster	Alihosi Ac 4	Crassus Ac 2	Rivil Ac 1	Saggitt Ac 2	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Roddare	16	18	19	18	16	13	d6
Bågskyttnar	15	17	18	17	15	12	d6/d6
Befäl	13	15	16	15	13	10	d8
Ramaraman	6	8	9	8	6	3	d8+4/d8+4

## Hjältar mot monster

Hjälte	Vapen	# Att	Skada	Roddare & bågskyttnar Ac 8	Befäl Ac 5	Ramaraman Ac 2
Alihosi	Stav	1	d6+1	9	12	15
Crassus	Bredsvärd	2	2d4+6	0	3	6
	Spjut	3/2	d6+1	5	8	11
	Kastspjut	1	d6+1	5	8	11
	Kortbåge	2	d6+1	5	8	11
Rivil	Kortbåge	2	d6	4	7	10
	Långsvärd	1	d8	6	9	12
Sagittario	2-handssvärd	3/2	d10+5	3	6	9
	Stridsyx	3/2	d8+3	5	8	11
	Handyx	3/2	d6+3	5	8	11
	Kastad	1		4	7	10
	Slunga, kulor	1	d4+4	4	7	10
Stephania	Kortsvärd	1	d6	9	12	15
	Dolk, vänster	1	d4+1	9	12	15
	Kastad	2	d4+3	3	5	8
Vito	Långsvärd	1	d8	10	13	15
	Dolk, vänster	1	d4	12	15	18
	Kastad	2		8	11	14

Marie-Celéstes besättning mot...	galärernas...		
	roddare och bågskyttnar	befäl	Ramaraman
Kadarfs män			
Kortbågar	6 Hp	5 Hp	3 Hp
Kortsvärd	2 Hp	2 Hp	1 Hp
Matros			
Alla vapen	1 Hp	1 Hp	0 Hp
Befäl			
Långsvärd	3 Hp	2 Hp	1 Hp
Armborst	2 Hp	1 Hp	1 Hp
Galärernas besättning mot...	Marie-Celéstes...		
	matros och befäl	Kadarfs soldater	
Roddarna	2 Hp	1 Hp	
Bågskyttnar			
Bågar	4 Hp	2 Hp	
Kortsvärd	2 Hp	1 Hp	
Befäl Kroksabel	3 Hp	2 Hp	

Om t ex 4 av Kadarfs bågskyttnar skjuter mot roddarna ges dessa 24 Hp i skada, dvs 4 faller och en skadas.

## Möte i Stora Gapet

### Kaparen Slaghöken och dess besättning

Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Annat
1	8	Fi-2	11	Kroksabel d8	<b>Kapare,</b>  Försöker svänga sig över 4 st per <i>round</i> då avståndet  skeppen är tio meter eller mindre.
2	Läder mellan	Bordningsstyrka	11		
3			11		
4			11		
5			11		
6			11		
7			11		
8			11		
9			11		
10			11		
11			11		
12			11		
13			11		
14			11		
15			11		
16			6	Fi-1	6
17	Läder + Dex		6	Kortsvärd d6	
18			6		
19			6		
20			6		
21			6		
22			6		
23			2	Fi-4	22
24			22		
25			22		
26			22		
27			22		
28			2	Fi-4	22
29	2	Fi-6	33	Kroksabel d8+2	<b>Sekond</b>
30	2	Fi-8	44	Kroksabel d8 +5/d8+5 2 attacker per <i>round</i>	<b>Kapten El-Ohl</b> Bär två <i>potion</i> flaskor <i>Extra Healing</i>

### Monster mot hjältar

Monster	Alihosi Ac 4	Crassus Ac 2	Rivil Ac 1	Saggitt Ac 2	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Bågskyttar	15	17	18	17	15	12	d6/d6 eller d6
Bordningsstyrka	15	17	18	17	15	12	d8
Befäl	12	14	15	14	12	9	d8+2
Sekond	10	12	13	12	10	7	d8+2
El-Ohl	4	6	7	6	4	1	d8+5/d8+5

## Hjältar mot monster

Hjälte	Vapen	# Att	Skada	Kapare Ac 8	Kapare Ac 6	Befäl Ac2
<b>Alihosi</b>	<b>Stav</b>	1	d6+1	9	11	15
<b>Crassus</b>	<b>Bredsvärd</b>	2	2d4+6	0	2	6
	Spjut	3/2	d6+1	5	7	11
	Kastspjut	1	d6+1	5	7	11
	Kortbåge	2	d6+1	5	7	11
<b>Rivil</b>	<b>Kortbåge</b>	2	d6	4	6	10
	Långsvärd	1	d8	6	8	12
<b>Sagittario</b>	<b>2-h-svärd</b>	3/2	d10+5	3	5	9
	Stridsyx	3/2	d8+3	5	7	11
	Handyxa	3/2	d6+3	5	7	11
	Kastad	1		4	6	10
	Slunga, kulor	1	d4+4	4	6	10
<b>Stephania</b>	<b>Kortsvärd</b>	1	d6	9	11	15
	Dolk, vänster	1	d4+1	9	11	15
	Kastad	2	d4+3	3	5	9
<b>Vito</b>	<b>Långsvärd</b>	1	d8	10	12	16
	Dolk, vänster	1	d4	12	14	18
	Kastad	2		8	10	14

Marie-Celéstes besättning mot...	Slaghöken		
	bordningsstyrka	bågskyttar	befäl
Kadarfs män			
Kortbågar	6 Hp	5 Hp	3 Hp
Kortsvärd	2 Hp	2 Hp	1 Hp
Matros			
Alla vapen	1 Hp	1 Hp	0 Hp
Befäl			
Långsvärd	3 Hp	2 Hp	1 Hp
Armborst	2 Hp	1 Hp	1 Hp
Slaghökens besättning mot...	Marie-Celéste		
	matros och befäl	Kadarfs soldater	
Bordningsstyrka	2 Hp	1 Hp	
Bågskyttar			
Bågar	4 Hp	2 Hp	
Kortsvärd	2 Hp	1 Hp	
Befäl Kroksabel	3 Hp	2 Hp	

## En skugga i natten.

### Kapten Manolitos Kaparen Chaparall och dess besättning.

Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Annat
1	8	Fi-3	15	Långsvärd d8+2	<b>Pirater, bordningsstyrka</b> 6 pirater svingar sig till huvuddäck.
2	Läder		15		
3			15		
4			15		
5			15		
6			15		
7	4	Fi-10	70	Kroksabel d8 +5/d8+5 2 attacker per round	<b>Kapten Manolito</b> Magisk kroksabel +3/+3 och <i>Ring of Swimming</i> . Vid 10 Hit Points flyr han genom att hoppa över bord.  Svingar sig med tre mannar till däck två.
8	Läder + Dex		15		
9		Fi-3	15		
10			15		
11	8	Fi-3	15	Långsvärd d8+2	<b>Pirater, bordningstyrka</b> Svingar sig över till huvuddäcket tre per round.
12			15		
13			15		
14			15		
15			15		
16			15		
17			15		
18			15		
19			15		
20	2	Cl-4	20	Mace d6+1 <i>Spells:</i> 3 x <i>Cause Light Wounds</i> 2 x <i>Command</i> 2 x <i>Hold Person</i>	<b>Scrod präst</b> Förstörelsens och galenskapens religion. Prästen har för tung rustning för att kunna hoppa över till Marie-Celéste och kastar därför bara magi, svärande över att inte få varamed i slakten.
21	6	Fi-2	11	Armborst d4+2 Kortsvärd d6	<b>Prickskyttar i riggen</b> Skjuter mot de farligaste motståndarna de kan se
22			11		
23			11		
24	6	Fi-2	11	Armborst d4+2 Kortsvärd d6	<b>Prickskyttar i skottgluggarna i aktern</b> Hjälper Manolito. Skottgluggarna förbättrar AC med -4!
25	Skydd		11		
26	ger		11		
27	Ac 2		11		
29	2	Fi-6	33	Kroksabel d8+3	<b>Sekond och rorsman</b> Lämnar inte sin plats på tredje däck.
30	10	Mu-4	15 OBS har ett <i>Stoneskin</i> och <i>Mirror Image</i> slängda på sig. Har nu två extra spegelbilder.	<i>Spells:</i> 2 x <i>Sleep</i> 1 x <i>Magic Missile</i> 1 x <i>Melf's Acid Arrow</i>	<b>Magiker</b> Angriper i första hand ballistaskyttar och rorsmannen

## Monster mot hjältar

Monster	Alihosi Ac 4	Crassus Ac 2	Rivil Ac 1	Saggitt Ac 2	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Prickskyttar	13	15	16	15	13	10	d4+1
Bordningsstyrka	13	15	16	15	13	10	d8+2
Präst	14	16	17	16	14	11	d6+1
Sekond	9	11	12	11	9	6	d8+3
Manolito	4	6	7	6	4	1	d8+5/d8+5

## Hjältar mot monster

Hjälte	Vapen	# Att	Skada	Magik Ac 10	Pirat Ac 8	Pirat Ac 6	Mand Ac 4	Befäl Ac 2
Alihosi	Stav	1	d6+1	11	9	11	13	15
Crassus	Bredsvärd	2	2d4+6	-2	0	2	4	6
	Spjut	3/2	d6+1	3	5	7	9	11
	Kastspjut	1	d6+1	3	5	7	9	11
	Kortbåge	2	d6+1	3	5	7	9	11
Rivil	Kortbåge	2	d6	2	4	6	8	10
	Långsvärd	1	d8	4	6	8	10	12
Sagittario	2-h-svärd	3/2	d10+5	1	3	5	7	9
	Stridsyx	3/2	d8+3	3	5	7	9	11
	Handyx	3/2	d6+3	3	5	7	9	11
	Kastad	1		2	4	6	8	10
	Slunga, kulor	1	d4+4	2	4	6	8	10
Stephania	Kortsvärd	1	d6	7	9	11	13	15
	Dolk, vänster	1	d4+1	7	9	11	13	15
	Kastad	2	d4+3	1	3	5	7	9
Vito	Långsvärd	1	d8	8	10	12	14	16
	Dolk, vänster	1	d4	10	12	14	16	18
	Kastad	2		6	8	10	12	14

Marie-Celéste besättning mot...	bordningsstyrka	Chaparalls prickskyttar
Kadarfs män Kortbågar 5 Hp Kortsvärd 2 Hp		6 Hp  2 Hp
Matroser Alla vapen	1 Hp	1 Hp
Befäl Långsvärd Armborst	3 Hp 2 Hp	2 Hp 1 Hp
Chaparalls besättning mot...	matroser och befäl	Marie-Celéste Kadarfs soldater
Bordningsstyrka	4 Hp	2 Hp
Prickskyttar Armborst 1 Hp Kortsvärd 1 Hp		3 Hp 2 Hp

## Den stora sjöormen

Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Annat
1	-4	22	100	Bett 6d6 Kramattack: 9 skrov-poäng.	<b>Sjöorm</b> Den stora sjöormen är egentligen lätt att träffa men dess tjocka hud skyddar

## Monster mot hjältar

Monster	Alihosi Ac 4	Crassus Ac 2	Rivil Ac 1	Saggitt Ac 2	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Sjöorm	3	5	6	5	3	0	6d6

## Hjältar mot monster

Hjälte	Vapen	# Att	Skada	Sjöorm Ac -4
Alihosi	Stav	1	d6+1	20
Crassus	Bredsvärd	2	2d4+6	12
	Spjut	3/2	d6+1	17
	Kastspjut	1	d6+1	17
	Kortbåge	2	d6+1	17
Rivil	Kortbåge	2	d6	16
	Långsvärd	1	d8	18
Sagittario	2-h-svärd	3/2	d10+6	15
	Stridsyx	3/2	d8+3	17
	Handyx	3/2	d6+3	17
	Kastad	1		16
	Slunga, kulor	1	d4+4	16
Stephania	Kortsvärd	1	d6	20
	Dolk, vänster	1	d4+1	20
	Kastad	2	d4+3	15
Vito	Långsvärd	1	d8	20
	Dolk, vänster	1	d4	20
	Kastad	2		20

Det går ej att göra Back-Stab på Sjöormen



## Döden går ombord

Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Annat
1	-2 eller -6	12	60	Klor: d6 +7 / d6 + 7 Bett: d6+gift  <b>Special attack:</b> <i>Distance Grapple</i> Griper tag i någon inom 6 meter, detta kräver <i>To Hit</i> . Därefter ges automatiskt d6+7 / <i>round</i> i skada. För att komma loss krävs en <i>Bend Bars</i> eller att varelsen förflyttar sig ut ur range.  Giftet ger en paralyserade smärta som vara i 3 dagar, klaras ett <i>Save vs Poison</i> får offret bara -2 på allt i tre timmar av den brännande smärtan.	<b>...det?</b> Kräver minst +1 vapen.  Denna varelse är mycket ond och kan inte röra vid dem som skyddas av <i>Protection from Evil</i> . Observera att special attacken inte kräver att varelsen rör vid offret.  Denna varelse är mycket snabb, 21" och stark, <i>Str</i> 19  Varelsen turnas som <i>special</i> , även om <i>turning</i> misslyckas släpper varelsen de den ev håller, första gången Alihosi försöker <i>turning</i> .  Då den inte strider eller bryter ner dörrar antar den en halv-eterisk form, Ac -6. Den kan ej anfalla eller röra sig genom fast materia i denna form.

## Monster mot hjältar

Monster	Alihosi Ac 4	Crassus Ac 2	Rivii Ac 1	Sagglitt Ac 2	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
...det?	5	7	8	7	5	2	d6+7/d6+7 d6 + gift

## Hjältar mot monster

Hjälte	Vapen	# Att	Skada	...det? Ac -2	...det? Ac -6
Alihosi	Stav	1	d6+1	19	20
Crassus	Bredsvärd	2	2d4+6	10	14
	Spjut	3/2	d6+1	15	19
	Kastspjut	1	d6+1	15	19
	Kortbåge	2	d6+1	15	19
Rivii	Kortbåge	2	d6	14	18
	Långsvärd	1	d8	16	20
Sagittario	2-h-svärd	3/2	d10+5	13	17
	Stridsyxa	3/2	d8+3	15	19
	Handyxa	3/2	d6+3	15	19
	Kastad	1		14	18
	Slunga, kulor	1	d4+4	14	18
Stephania	Kortsvärd	1	d6	19	20
	Dolk, vänster	1	d4+1	19	20
	Kastad	2	d4+3	13	17
Vito	Långsvärd	1	d8	20	20
	Dolk, vänster	1	d4	20	20
	Kastad	2		18	20

## Karacken Marie-Celéstes besättning

Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Annat
1	8	Fi-1	6	Koffernaglar d4 Ev. armborst d4	<b>Matros</b> Slås endast om beordrade eller attackerade.
2			6		
3			6		
4			6		
5			6		
6			6		
7			6		
8			6		
9			6		
10			6		
11			6		
12			6		
13			6		
14			6		
15			6		
16			6		
17			6		
18			6		
19			6		
20			6		
21	8	Fi-3	16	Långsvärd d8+1	<b>Adolphe Thiers</b>
22	Läder		16	Armborst d4	<b>Jean Gambetta</b>
23	6 Läder + dex	"Fi-3" eg Ass-6	25	Långsvärd d8+1 Kastknivar d4+gift	<b>Jules Grevy</b> Knivarna med sig endast om han anar oråd. Gift 4d6 i skada save för halvskada.
24	8	Fi-3	16	Långsvärd d8+1	<b>Sadi Carnot</b>
25	8	Fi-5	25	Långsvärd d8+1	<b>Andre Doria</b>

Marie-Celéeste kan seglas i nödfall seglas med en besättning på ned till 10 man.

## Karacken Marie-Celéstes besättning, forts..

26	2	Fi-6	5 2	Kroksabel d8+4	Överste Kadarf		
27	5	Fi-3	1 5	Kortbågar d6+1/d6+1	Kadarfs Soldater		
28	Läder		1 5	Kortsvärd d6+1			
29	+		1 5				
30	Dex		1 5				
31			1 5				
32			1 5				
33			1 5				
34			1 5				
35			1 5				
36			1 5				
37	8	Fi-5	4 2	Tvåhandssvärd d10+5	Prinsessans eunucker		
38	Läder		4 2		Dessa lämnar inte prinsessan utan finns ständigt i hennes absoluta närhet.		
39	7	Fi-4	2 2	Långsvärd d8+3	Bernadino De Mendoza		
	Dex				Bernadino blandar sig inte i strider. Blir det strid låser han in sig i sin hytt.		
40	10	Mu-8	1 6	Spells: 1 x Magic Missile 1 x Read Magic 1 x Detect Magic 1 x Identify 1 x Locate Object 1 x Mirror Image 1 x Melf's Acid Arrow 1 x Dispel Magic 1 x Secret Page 1 x Protection from Normal Missiles 1 x Dimension Door 1 x Remove Curse	Ali Char, hovmagikern		
					Ali Char undviker strider. Han sitter oftast i sitt rum och verkar endast vagt märka världen omkring sig.  Han bär alltid: Scroll med 2 x Stoneskin Potion of Waterbreathing Potion-flaska med gulkväljande rök.		
41	10	Cl-0	3	- Spell: Cure	Prinsessan Badiat		
					Håller sig undan från striderna och skyddas av sina eunucker.		
42	10	Fi-0	3	-	Isadora		
					Håller sig undan från alla strider utom dueller förstås...		
Monster	Alihosi Ac 4	Crassus Ac 2	Rivil Ac 1	Saggitt Ac 2	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Matrosar	16	18	19	18	16	13	d4
Skeppsbefäl	14	16	17	16	14	11	d8+1 eller d4
Andre Doria	12	14	15	12	10	7	d8+1
Kadarf	7	9	10	9	7	4	d8+4
Soldater							
Bågar	10	12	14	12	10	7	d6+1/d6+1
Kortsvärd	14	16	17	16	14	10	d6+1
Eunucker	16	14	13	14	16	13	d10+5
Bernadino	10	12	14	12	10	7	d8+3

## To Hit och skada för Fribrytarna m fl ombord på Marie-Celéste

Alihosi THACO 17 Cleric-6/Magic User 4	Magi	Spec.	Str	Dex	Ras	Övr	Summa To Hit	Skada
Stav	1 / 1	- / -	1 / -	- / -	- / -	- / -	0	d6+1

Crassus THACO 14 Fighter-7	Magi	Spec.	Str	Dex	Ras	Övr	Summa To Hit	Skada
Bredsvärd	2 / 2	3 / 3	1 / 1	- / -	- / -	- / -	+6	2d4+6/d6+7
Spjut	- / -	- / -	1 / 1	- / -	- / -	- / -	+1	d6+1/d8+1
Kastspjut	- / -	- / -	1 / 1	- / -	- / -	- / -	+1	d6+1
Kortbåge	- / -	- / -	1 / 1	- / -	- / -	- / -	+1	d6+1

Rivil THACO 15 Fighter-6/Magic User 6	Magi	Spec.	Str	Dex	Ras	Övr	Summa To Hit	Skada
Kortbåge	- / -	- / -	- / -	2 / -	1 / -	- / -	+3	d 6
Långsvärd	- / -	- / -	- / -	- / -	1 / -	- / -	+1	d8/d12

Sagittario THACO 15 Barbarian- 6	Magi	Spec.	Str	Dex	Ras	Övr	Summa To Hit	Skada
Tvåhandssvärd	2 / 2	- / -	2 / 3	- / -	- / -	- / -	+4	d10+5/3d6+5
Stridsyxa	- / -	- / -	2 / 3	- / -	- / -	- / -	+2	d8+3
Handyxa	- / -	- / -	2 / 3	- / -	- / -	- / -	+2	d6+3/d4+3
Kastad	- / -	- / -	2 / 3	1 / -	- / -	- / -	+3	d6+3/d4+3
Slunga, kulor	- / -	- / -	2 / 3	1 / -	- / -	- / -	+3	d4+4/d6+4

Stephania THACO 17 Thief- 8	Magi	Spec.	Str	Dex	Ras	Övr	Summa To Hit	Skada
Kortsvärd	- / -	- / -	- / -	- / -	- / -	- / -	0	d 6 / d 8
Dolk, vänster hand	1 / 1	- / -	- / -	- / -	- / -	- 1 / -	0	d4+1/d3+1
kastad	3 / 3	- / -	- / -	3 / -	- / -	- / -	+6	d4+3/d3+3

Tredubbel skada vid *backstab*.

Vito THACO 18 Thief-7/Magic User 3	Magi	Spec.	Str	Dex	Ras	Övr	Summa To Hit	Skada
Långsvärd	- / -	- / -	- / -	- / -	- / -	- / -	0	d8/d12
Dolk, vänster hand	- / -	- / -	- / -	- / -	- / -	- 2 / -	- 2	d 4 / d 3
Kastad	- / -	- / -	- / -	2 / -	- / -	- / -	+2	d 4 / d 3

Tredubbel skada vid *backstab*.

Hjältinna Vapen	#	To Hit Ac											Skada		
Att		-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Alihosi Stav	1	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	d6+1
<b>AC 4</b>	<b>Hit Points</b>														
<b>Move 12"</b>	<b>35</b>														

Hjälte Vapen	#	To Hit Ac											Skada		
Att		-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Crassus Bredsvärd	2	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	2d4+6/d6+7
Spjut	3/2	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	d6+1/d8+1
Kastspjut	1	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	d6+1
Kortbåge	2	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	d6+1
<b>AC 2</b>	<b>Hit Points</b>														
<b>Move 9"</b>	<b>62</b>														

Hjälte Vapen	#	To Hit Ac											Skada		
Att		-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Rivil Kortbåge	2	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	d6
Långsvärd	1	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	d8/d12
<b>AC 1</b>	<b>Hit Points</b>														
<b>Move 12"</b>	<b>43</b>														

Hjälte Vapen	#	To Hit Ac											Skada		
Att		-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Sagittario 2-handssvärd	3/2	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	d10+5/3d6+5
Stridsyxa	3/2	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	d8+3
Handyxa	3/2	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	d6+3/d4+3
Kastad	1	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	
Slunga, kulor	1	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	d4+4/d6+4
<b>AC 2</b>	<b>Hit Points</b>														
<b>Move 15"</b>	<b>71</b>														

Hjältinna Vapen	#	To Hit Ac											Skada		
Att		-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Stephania Kortsvärd	1	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	d6/d8
Dolk, vänster	1	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	d4+1/d3+1
Kastad	2	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	d4+3/d3+3
<b>AC 4</b>	<b>Hit Points</b>														
<b>Move 12"</b>	<b>47</b>														

Tredubbel skada vid *backstab*.

"Hjälte" Vapen	#	To Hit Ac											Skada		
Att		-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Vito Långsvärd	1	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	d8/d12
Dolk, vänster	1	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	d4/d3
Kastad	2	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	d4/d3
<b>AC 7</b>	<b>Hit Points</b>														
<b>Move 12"</b>	<b>38</b>														

Tredubbel skada vid *backstab*.

<b>Soldat</b> THAC0 18 Fighter 3	Magi	Spec.	Str	Dex	Ras	Övr	Summa To Hit	Skada
Kortbåge	-/-	-/-	-/1	2/-	-/-	-/-	2	d6+1
Kortsvärd	-/-	-/-	-/1	-/-	-/-	-/-	-	d6+1/d8+1

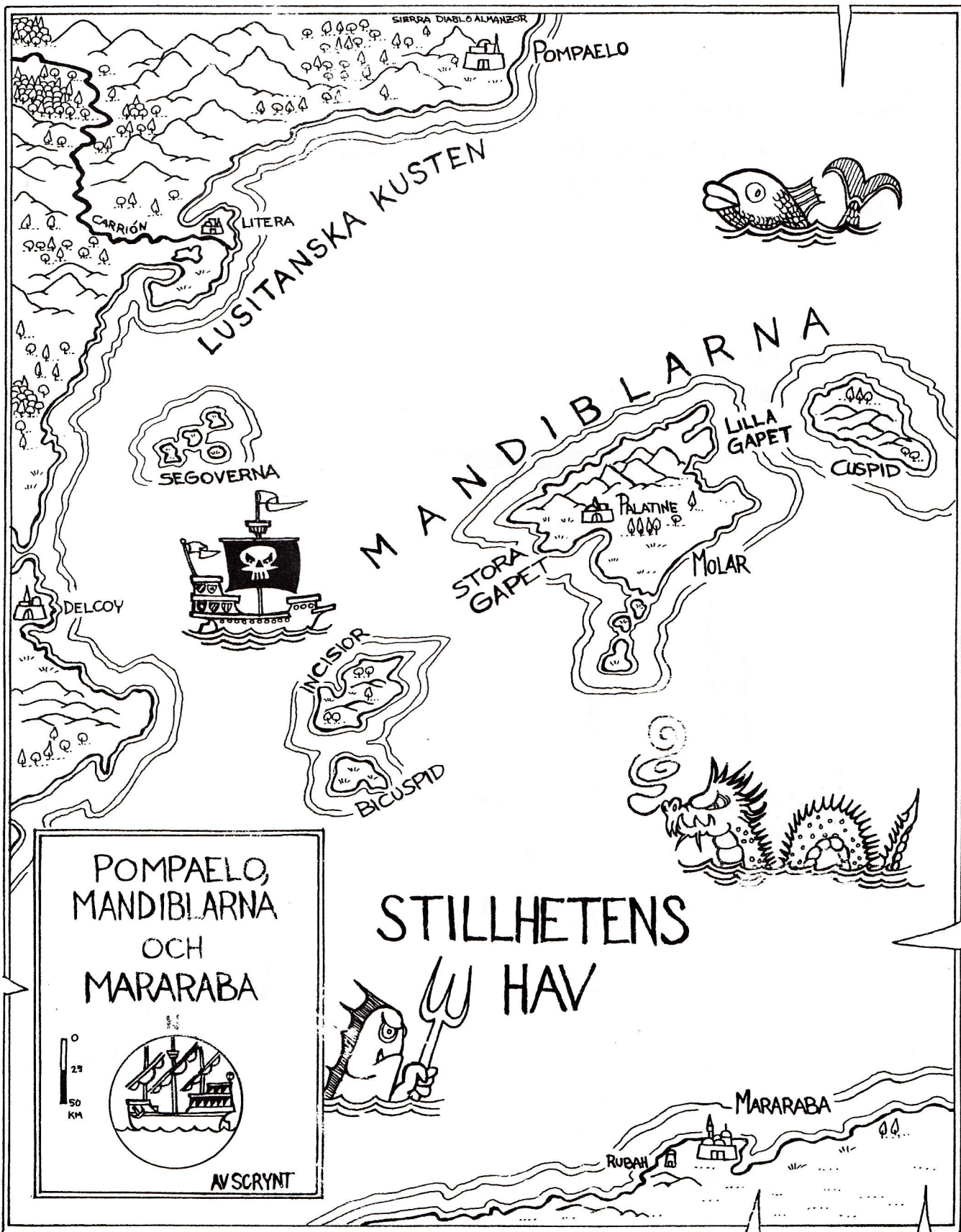
"Hjälte"	Vapen	# Att	To Hit Ac										Skada			
			-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<b>Soldat</b>	Kortbåge	2	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	d6+1
	Kortsvärd	1	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	d6+1/d8+1

<b>Befäl</b> THAC0 18 Fighter 3	Magi	Spec.	Str	Dex	Ras	Övr	Summa To Hit	Skada
Långsvärd	-/-	-/-	-/1	-/-	-/-	-/-	-	d8+1/d12+1
Armborst	-/-	-/-	-/1	-/-	-/-	-/-	-	d4+1

"Hjälte"	Vapen	# Att	To Hit Ac										Skada			
			-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<b>Befäl</b>	Långsvärd	1	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	d8+1/d12+1
	Armborst	1	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	d4+1

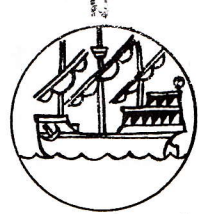
<b>Matros</b> THAC0 20 Fighter 1	Magi	Spec.	Str	Dex	Ras	Övr	Summa To Hit	Skada
Koffernagel	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-	d4
Armborst	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-	d4

"Hjälte"	Vapen	# Att	To Hit Ac										Skada			
			-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<b>Matros</b>	Koffernagel	1	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	d4
	Armborst	1	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	d4



POMPAELO,  
MANDIBLARNA  
OCH  
MARARABA

0  
25  
50  
KM














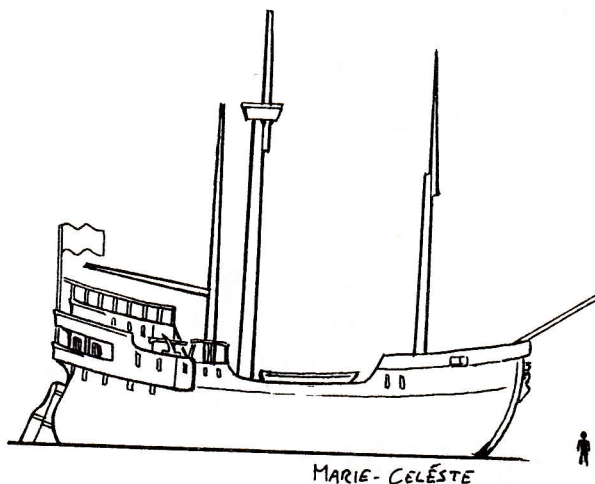
AV SCRYNT

STILLHETENS  
HAV

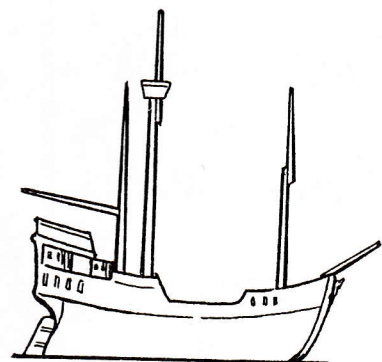
MARARABA

RUBAN

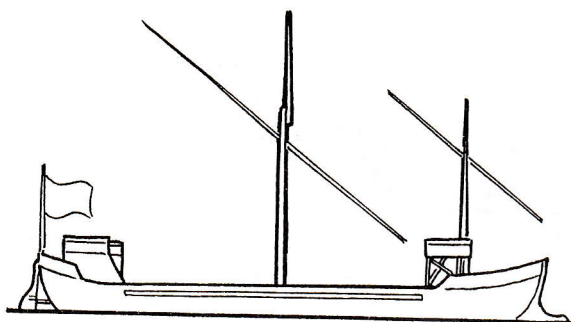
	Vägg eller reling högre än axelhöjd (1,50 m).
	Reling, lägre än axelhöjd, med brädgång (  ).
	Reling med spjälor (  ).
	Master o dylikt
	Dörr
	Glasat, spröjsat fönster
	Fönsterglugg
	Skottglugg
	Lejdare



MARIE-CELÈSTE



SLAGHÖKEN / CHAPARALL



GALÄR

SKALA: 1:506



# Alihosi

## Cleric 6 (Fellar) - Magic-User 4

Strength 7  
 Intelligence 15  
 Wisdom 17  
 Dexterity 8  
 Constitution 16  
 Charisma 13  
**Hit Points: 35**

Human Female

Neutral Good

Age 28

Height 175

Weight 53

### Magic-User Spells:

1: [ ]

[ ]

[ ]

2: [ ]

[ ]

### Clerical Spells:

1: [ ]

[ ]

[ ]

[ ]

[ ]

2: [ ]

[ ]

[ ]

[ ]

3: [ ]

[ ]

[ ]

[ ]



### Utrustning:

Bracers AC4

Stav +1/+1.  
 Helig Symbol, har en permanent *Spiritual staff*

Rulle:  
*Cure Serious Wounds*  
*Slow Poison*  
*Neutralize Poison*

Alihosi är prästinna för Fellar; resandets, äventyrandets och handlandets gud. Ogillar allt som inkräktar på ovanstående. Alihosi är tystlåten och allvarlig i allt hon gör. Mycket lojal mot alla i gruppen och särskilt förtjust är hon i den store ståtlige barbarhövdingen Sagittario.

### Ingen rustning

Sköld: -  
 Dexterity: -  
 Magi: AC4  
**AC: 4**

**Move: 12"**

### Vapen:

Stav  
 Styrka -1/0  
 Magi +1/+1  
 Summa 0/+1  
 (Skada d6+1)

# Crassus Panzeri

## Fighter 7

Strength 17  
Intelligence 12  
Wisdom 10  
Dexterity 15  
Constitution 17  
Charisma 16  
Hit Points: 62

Human Male  
Lawful Good  
Age 43  
Height 180  
Weight 91

### Utrustning:

Bredsvärd +2/+2

*Boots of Jumping*  
aktiverbara en gång/dag  
tre hopp inom en timme  
10 m framåt, 4 m uppåt eller 3 m bakåt.

*Potions: Extra-Healing x 2*

Magisk amulett med portätt av  
hans trolovade, Tabari

Crassus är äldst i gruppen och van  
att föra befäl. Det var helt naturligt  
att han blev Fribrytarnas ledare,  
ett ansvar han tar på allvar. Själv  
oskyldigt dömd av Imperiet,  
betyder rättvisa oerhört mycket för  
Crassus. Han är ovanligt lycklig  
nu, eftersom han nyss trolovats  
med shejkdöttern Tabari. Visst  
är de skilda åt, men snart skall  
han återvända, återupprättad i  
ära.

### Banded Mail

Sköld: +1  
Dexterity: +1  
Magi: -

**AC: 2**

**Move: 9"**

### Vapen:

#### Bredsvärd

Specialisering +3/+3  
Styrka +1/+1  
Magi +2/+2  
Summa +6/+6  
(Skada 2d4+6 / d6+7)

#### Spjut

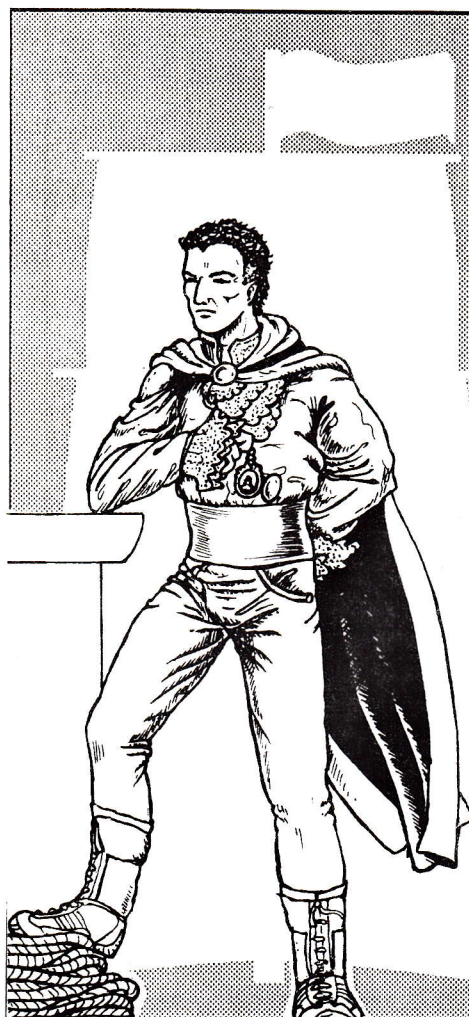
Styrka: +1 / +1  
(Skada d6+1 / d8+1)

#### Kastspjut

Styrka +1/+1  
(Skada d6+1 / d6+1)

#### Kortbåge

Styrka: +1 / +1  
(Skada d6+1 / d6+1)



# Rivil

## Fighter 6 – Magic-User 6

Strength 15  
 Intelligence 14  
 Wisdom 13  
 Dexterity 17  
 Constitution 16  
 Charisma 8  
 Hit Points: 43



### Spells Memorized:

1: [ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
2: [ ]	[ ]
[ ]	[ ]
3: [ ]	[ ]
[ ]	[ ]

Elven Male  
 Chaotic Good  
 Age 176  
 Height 150  
 Weight 39



### Utrustning:

*Elven Chain*

Pilar +1/+1:  
 [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  
 Pilar +2/+2:  
 [ ] [ ] [ ] [ ]

*Ring of Free Action*

Normalt stannar alver hemma i sin skog. Rivil tillhör det fåtal som känner en stark längtan att se andra saker och platser. Han söker alltid nya erfarenheter, och är mycket frågvis när han hittar något han inte känner till. Han är förtjust i Stephania då hon delar hans nyfikenhet på livet.

**Elven Chain**  
 Sköld: +1  
 Dexterity: +3  
 Magi: -  
**AC: 1**

**Move: 12"**

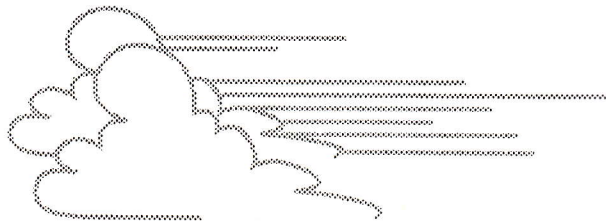
**Vapen:**

**Långsvärd**  
 Ras: +1 / 0  
 (Skada d8 / d12)

**Kortbåge**  
 Ras: +1 / 0  
 Dexterity: +2 / -  
 Summa: +3 / -  
 (Skada d6)

# Sagittario

## Barbarian 6



Strength 18/51  
 Intelligence 12  
 Wisdom 12  
 Dexterity 16  
 Constitution 16  
 Charisma 12  
 Hit Points: 71

Human Male  
 Chaotic Good  
 Age 22  
 Height 198  
 Weight 115

### Barbarian Skills

Climb Trees 92 %  
 Hide in Unfamiliar Surroundings 37 %  
 Back Protection 30 %  
 Detect Illusion 30 %  
 Detect Magic 50 %  
 First Aid  
 Unknown Poisons 10 %  
 Known Poisons 60 %

### Utrustning:

Läderrustning +1

Tvåhandssvärd +2/+2  
 (+3/+3 mot reptiler)

*Potion of Fire Resistance*  
*Potion of Extra-Healing*

Sagittario är en stolt barbarhövding, förvisad från sin stam av Imperiet. Han är hetblodig och full av kamp-lust, och i väntan på en chans att tillfoga Imperiet rejäl skada, duger småstrider mot annan ondska var som helst. Sedan det tidigare äventyret är han mycket förälskad i den mörka häxdoktorn, Alihosi.

### Leather +1

Sköld: +1  
 Dexterity: +4  
 Magi: +1

**AC: 2**

### Move: 15"

### Vapen:

Tvåhandssvärd  
 Styrka +2/ +3  
 Magi +2/+2  
 (reptil +3/+3)  
 Summa +4/+5  
 (Skada d10+5/ 3d6+5)

### Stridsyxa

Styrka: +2/ +3  
 (Skada d8+3)

### Handyxa

Styrka +2/+3  
 (Skada d6+3 / d4+3)

### Handyxa, kastad

Styrka +2/+3  
 Dexterity +1/0  
 Summa +3/+3  
 (Skada d6+3 / d4+3)

### Slunga

Styrka +2/+3  
 Dexterity +1/0  
 Summa +3/+3  
 (Skada d4+3 / d6+3)



# Stephania Abbachio

## Thief 8

Strength 11

Intelligence 13

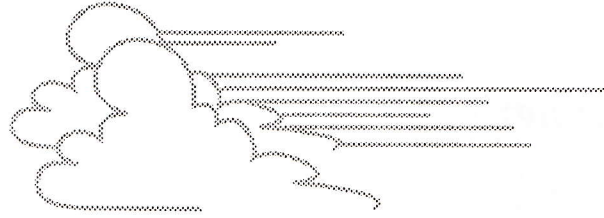
Wisdom 10

Dexterity 18

Constitution 16

Charisma 15

Hit Points: 47



Human Female

Chaotic Good

Age 25

Height 154

Weight 48

### Thief Skills

Pick Pocket 75 %

Open Locks 72 %

Find/Remove Traps 60 %

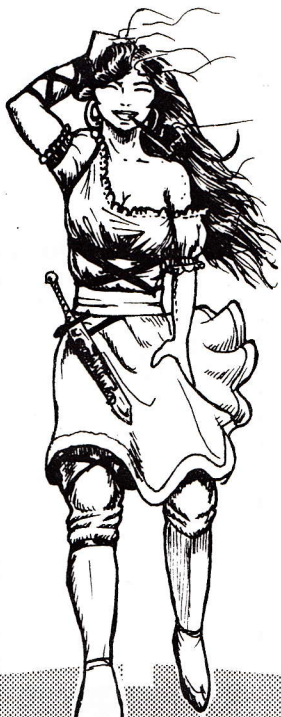
Move Silently 72 %

Hide in Shadows 59 %

Hear Noise 25 %

Climb Walls 96 %

Read Languages 40 %



### Utrustning:

Kastdolk +1/+1  
kastad +3/+3  
(återvänder inför  
nästa attack)

*Scroll of Protection vs Electricity*  
*Potion of Water Breathing*  
(Räcker till 6 personer i  
1 timme + d10 rounds)

Stephania är en revoltör, uppförd på gatan och känner varmt för alla förtryckta, ofria och fattiga. Hon är impulsiv och gladlynt, tar det mesta med en klackspark. Just nu har hon ett ofarligt, men föga oskuldsfullt, förbindelse med Rivil.

### Leather

Sköld: -

Dexterity: +4

AC: 4

Move: 12"

### Vapen:

#### Kortsvärd

Ingen bonus  
(Skada d6 / d8)

#### Dolk

Magi +1/+1

Vänster hand -1/0

Summa 0/+1

(Skada d4+1 / d3+1)

#### Dolk, kastad

Magi +3/+3

Dexterity +3/0

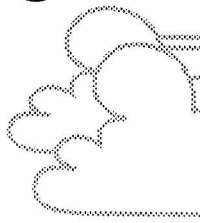
Summa +6/+3

(Skada d4+3 / d3+3)

# Vito Dolce

## Thief 7 – Magic-User 3

Strength 15  
 Intelligence 14  
 Wisdom 10  
 Dexterity 17  
 Constitution 16  
 Charisma 13  
 Hit Points: 38



Spells Memorized:

1: [ ]

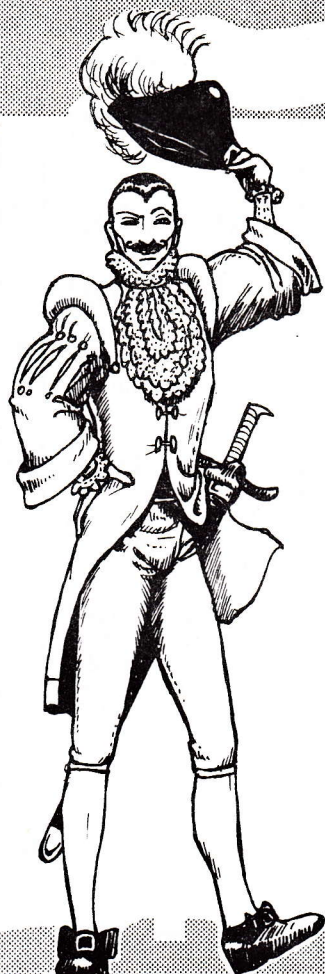
[ ]

2: [ ]

Human Male  
 Neutral  
 Age 40  
 Height 182  
 Weight 79

### Thief Skills

Pick Pockets 70 %  
 Open Locks 62 %  
 Find/Remove Traps 50 %  
 Move Silently 70 %  
 Hide in Shadows 53 %  
 Hear Noise 25 %  
 Climb Walls 104 %  
 Read Languages 35 %



### Utrustning:

#### Wand of Lightning

[ ] [ ] [ ] [ ]

1 laddning: *Shocking Grasp*, d10 (kräver to hit),  
 kommandoord "Gadrat"

2 laddningar: *Lightning Bolt*, 6d6,  
 kommandoord "Sendrai"

*Potion of Rainbow Hues*

Vito är det goda levernets representant. God mat och dryck, fester och vackra kvinnor är vad Vito begär av livet. Men det kostar ju pengar att leva flott, så allt som kan ge Vito pengar i fickan är han intresserad av. Han har ofta god framgång hos kvinnorna, och har mer än en gång blivit utslängd från olika ställen av äkta män på grund av detta.

### Ingen rustning

Sköld: -

Dexterity: +3

Magi: -

AC: 7

Move: 12"

### Vapen:

#### Långsvärd


Ingen bonus  
 (Skada d8 / d12)

#### Dolk

Vänster hand -2/0  
 (Skada d4 / d3)


#### Dolk, kastad

Dexterity +2/0  
 (Skada d4 / d3)



Detta scenario är  
specialskrivet för LinCon-89 av:

Mikael Rydfalk  
Mats Öhrman  
Marie Ackegård  
Rolf Eriksson  
Christine Ahlenbäck



Scenariot är satt med  
Apple MacIntosh i New  
Century Schoolbook 10 p  
och i rubriker Helvetica.

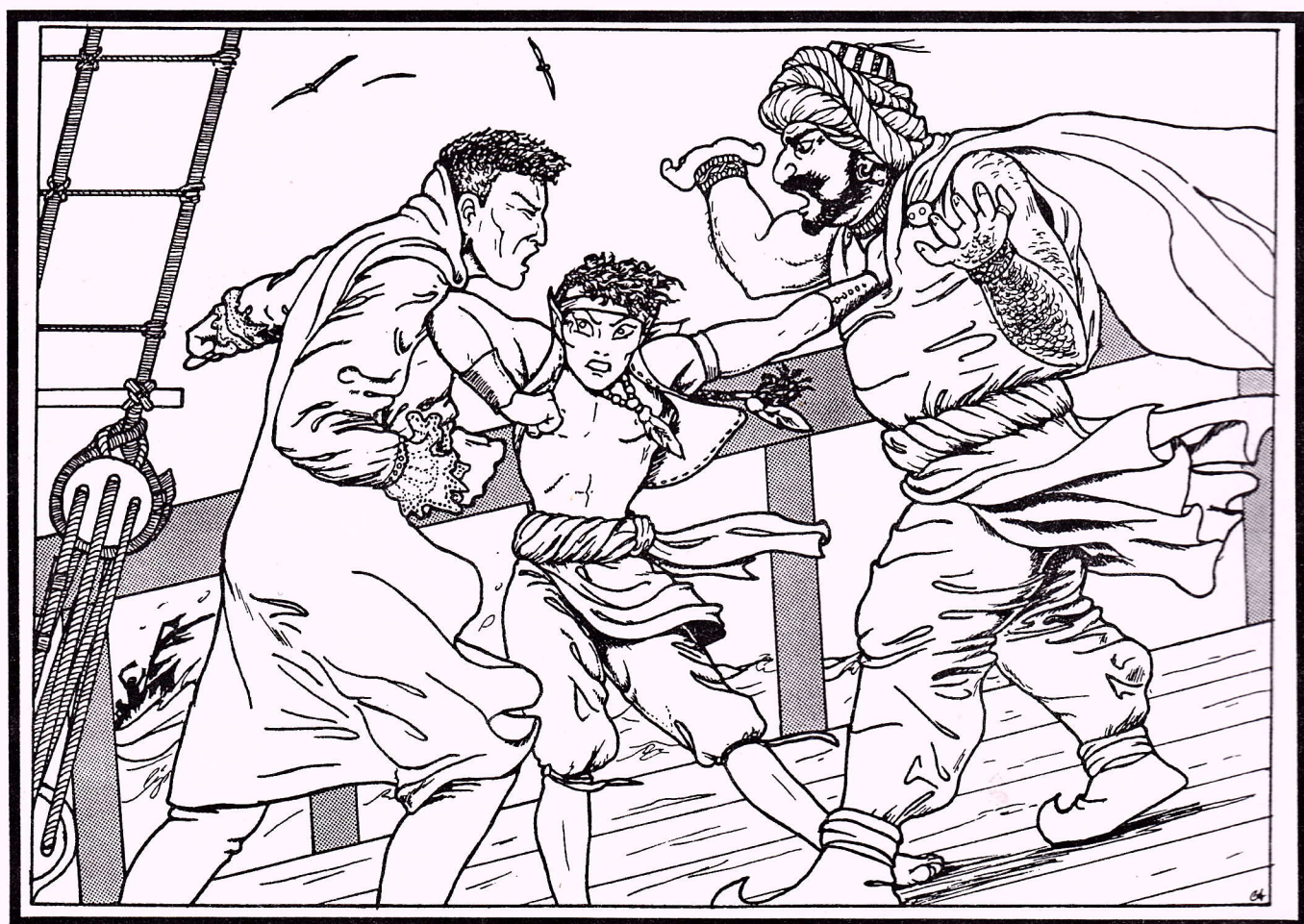
Tryckt på LinTek Repro  
i all hast 1989.



Tack för Mac:en, Thomas

© 1989





Stillhetens Hav har ett bedrägligt namn – höstens stormar piskar vågorna till skum, skickar ovaksamma fartyg utan nåd mot dödsbringande klippor och frestar hårt på samvaron ombord.

Dessa faror och dessutom den onde kalifen Abusch-Schamat trotsar Fribrytarna på sin seglats över haven när de eskorterar prinsessan Badiat-El-Djemel till sin trolovade i Pompaelo.