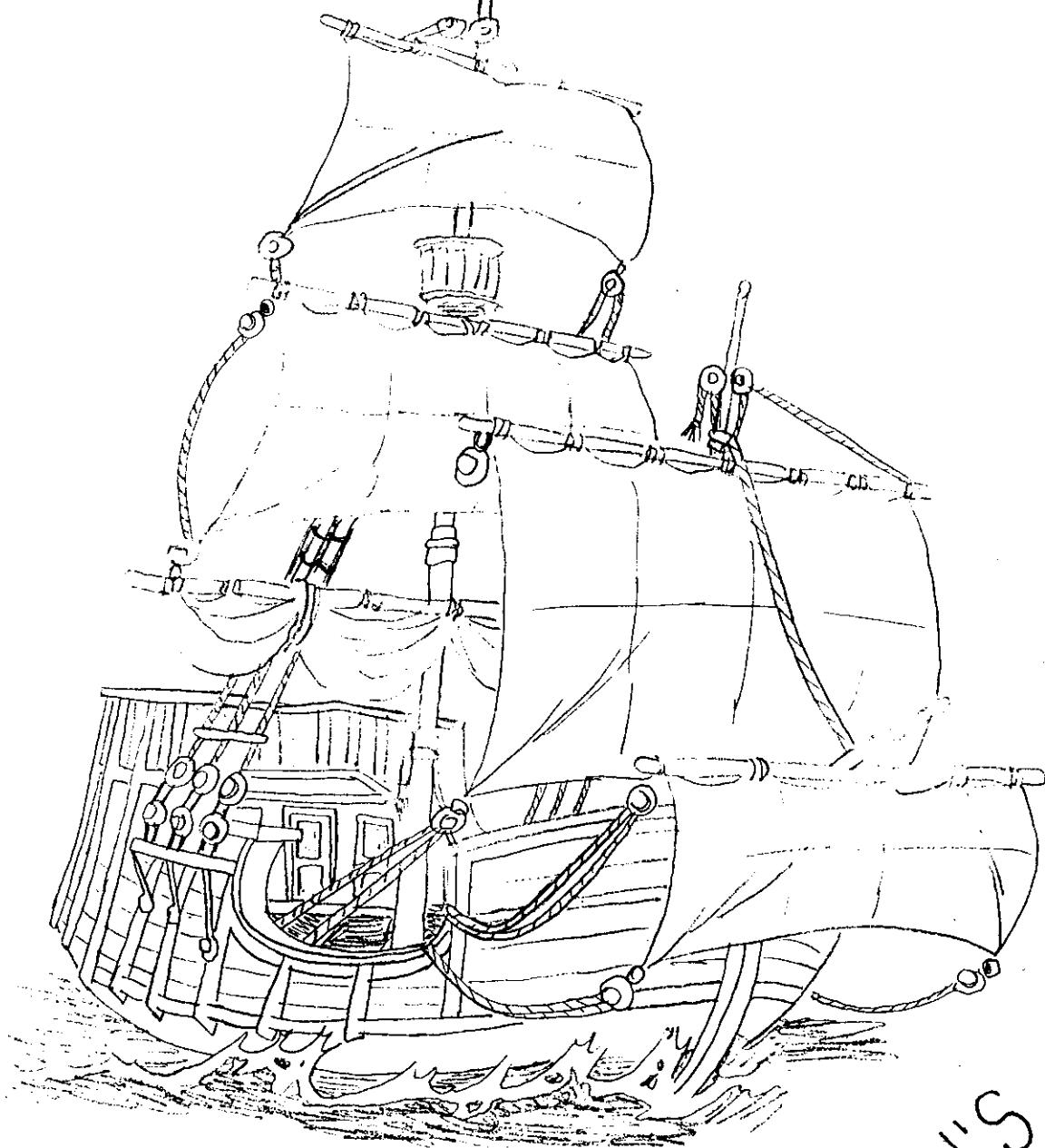


E TT SKEPP KOMMER LASTAT ...

AV JANERIK CADEMAR OCH CHRISTER SÖDERLUND, 1988.



DRAGON'S
LINCON 88 DEN

Spelledarens bakgrundsinformation.

Detta äventyr är skrivet för LinCon88 och tilldrar sig på den Italienska ön Sardinien år 1627. I handlingarnas centrum finns den italienskt födde handelsmannen och sedermera maffioson Alessandro Castagneti.

I Cagliari föddes år 1590 Maddalena en son åt sin make Francesco Castagneti, pojken var deras första (skulle även bli deras enda) barn och han döptes till Alessandro.

Familjen Castagneti tillhörde en av Sardinienas mest betydelsefulla handelsfamiljer och Alessandro kunde sålunda studera i Paris.

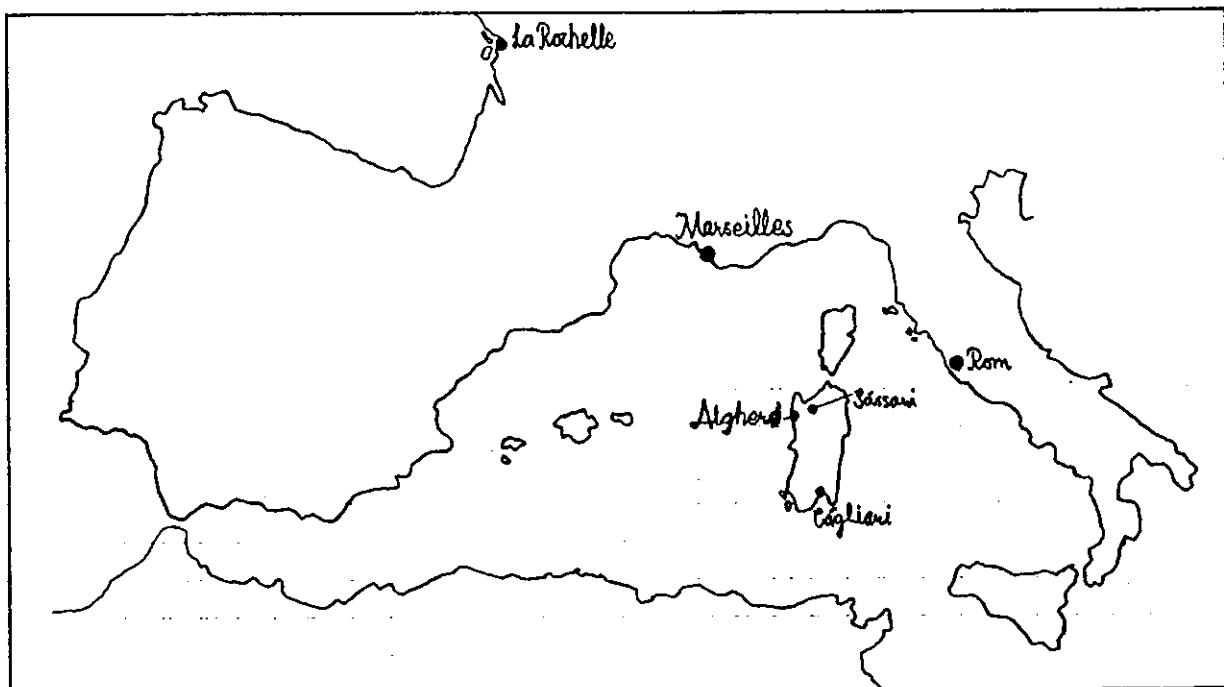


BILD : VÄSTRA MEDELHAVET.

I Paris mötte Alessandro sin blivande maka Claire Ridoux, yngre syster till Maurice och Serge, och framtiden såg mycket ljus ut.

På Sardinien ökade Francesco familjens inflytande ända tills han blev presenterad för Walter Corleone ledaren för Sardinier maffia, och såg möjligheter till snabba riskfria pengar.

Vad Francesco inte visste var att maffian planerade att ta över familjens Castagnetis handelshus. När detta uppenbarades var det redan försent och Castagnetis handelshus var ute ur maktbilden. Walter Corleone misstänkte dock att Francesco fortfarande kunde ställa till med problem och lät arrangera Francesco och Maddalena självmord för att bli av med alla eventualiteter. Castagnetis handelshus brann ner medans de bågge var kvar inne.

Alessandro, som varit i Frankrike med Claire, fick veta vad som inträffat av sin gudfar och sin far gode vän, Cesare Sala. Alessandro och Cesare beslöt att slå tillbaka mot maffian.

Utan pengar skulle de stå sig slätt gentemot maffias resurser och deras första steg måste bli att återuppbygga de finansiella kontakterna. Uppbyggande gick bra ända tills Walter Corleone fick nys om

deras verksamhet och började göra sitt bästa för att försvåra för dem.

När Alessandro fick det allt svårare att genomföra sina affärstransaktioner flyttade de norrut till den lilla byn Alghero för att sköta sina affärer därifrån. Walter Corleone och maffian släppte dock inte taget för det utan Alessandro fick det bara svårare och svårare. Till slut tröttnade Alessandro och började ge igen med samma mynt.

Alessandro började med små affärer men sökte nu alltmer efter det stora klippet.

I Frankrike nådde motstridigheterna mellan katoliker och protestanter sin kulmen och krigsförberedelser vidtog. Dö protestanterna, här från La Rochelle, hade ont om vapen började man söka med ljus och lykta, man fann Alessandro. En överenskommelse träffades och en stor handpenning bytte ägare.

Nu fick Alessandro bråda dagar, en stor mängd vapen kuler och krut skulle skaffas fram.

Via sin närmaste man, Cesare Sala, fick Alessandro information om ett stort illegalt vapenlager. Detta lå tillhörde maffian och Walter Corleone som i sin tur hade gjort ett inbrott i ett av den Italienska arméns stora vapenlager.

Alessandro och Cesare beslöt att slå två flugor i en smäll. Dels skulle man få vapen att leverera till de franska protestanterna och samtidigt ge maffian en ordentlig näsbränna.

En fröck kupp planerades, och genomfördes...

I Cagliari började en ambitiös öklagare att forska i ett antal försvunna vapenlager, och spåren ledde mot maffian. Den senaste vapenstölden spårades också till maffian, men förvåningen var stor när man upptäckte att Alessandro nu var i besittning av vapnen. Hade Alessandro anslutit sig till maffian ... och vad tusan skulle han med stora mängder vapen till? Tänkte maffian starta ett krig eller?

Som om det inte räckte med att ha en åklagare haf sandes i bakhasorna så började även Walter Corleone att sända ut sina maffiaspioner. Alessandro trogna gossar hade redan blivit trugna att göra sig av med tre stycken tills dags dato, och fler torde det välan bli.

Alessandro och Cesare's organisation.

Den organisation som Alessandro hittils har byggt upp är inte stor. Alessandro är boss medan Cesare går som hans rådgivare. De har varsin tre drängar på sina gårdar anställda som handgöagna män. De har 12 hp, paddelad dubbelt, boots samt knir expertis 14. Alessandro och Cesare har även rapier expertis 15.

Alessandro Castagneti, 37 år.

Tror sig vara överlägsen alla, typisk superskurk.

Giovanni Felicetti, 28 år.

Orolig och nervös, vill egentligen inte vara skurk.

Marco Carioli, 26 år.

Slagskämpe, muckar gärna gräl, brawling 16!

Stefano Mazzetti, 24 år.

Vill imponera på folk, hans högsta önskan är att bli "Capo Cesare Sala, 62 år.

Börjar bli gammal och trött, men fortfarande hetsig.

Alberto Tomba, 27 år.

Stor och sällig men mycket snäll, nästan som Obelix!

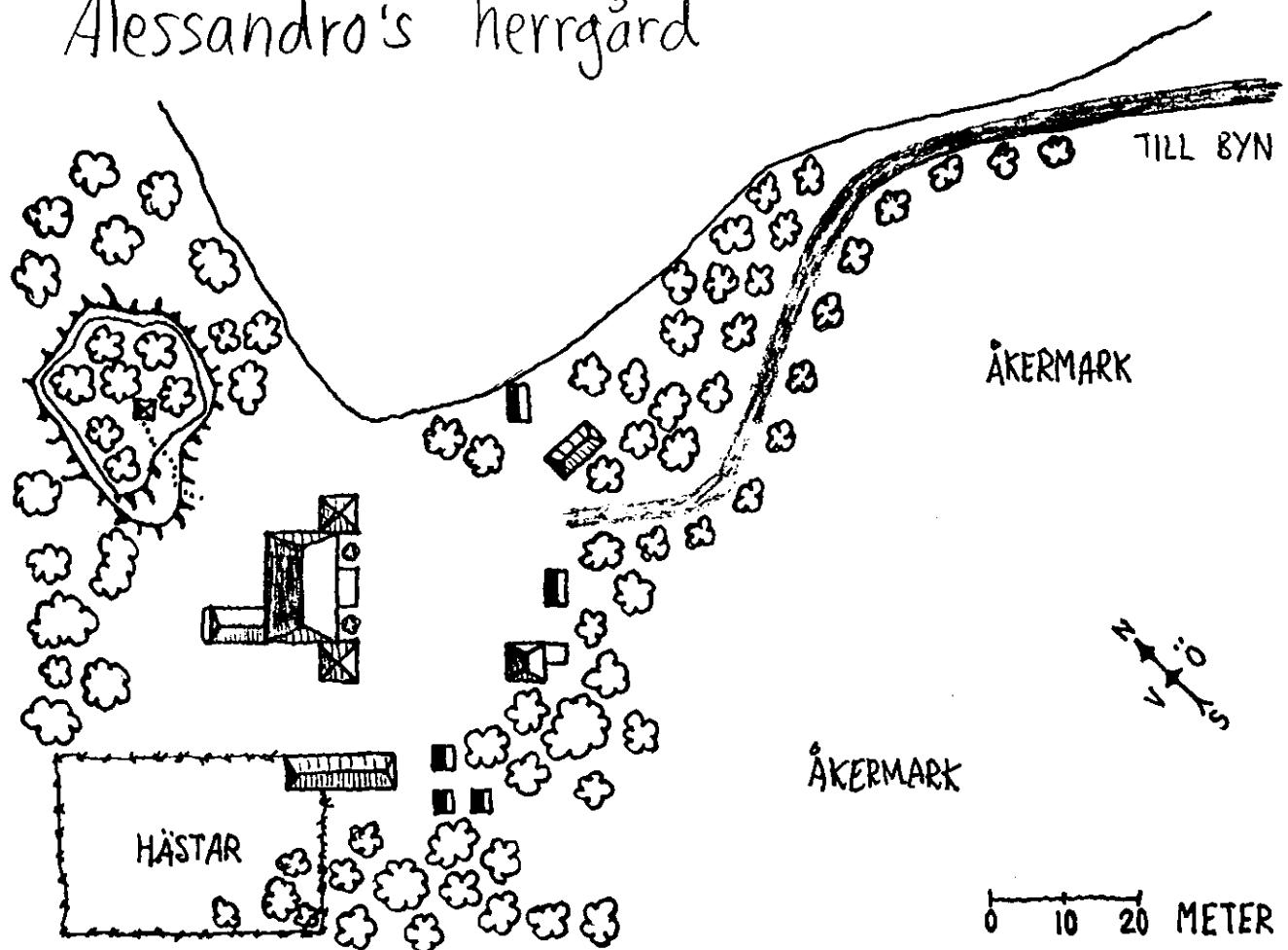
Antonio Ricci, 22 år.

Virrig yngling med brett grin i hela ansiktet. Knirglad.

Giacomo Borroni, 32 år.

Lugn och sansad, nästan hjältotyp, dock speltokig.

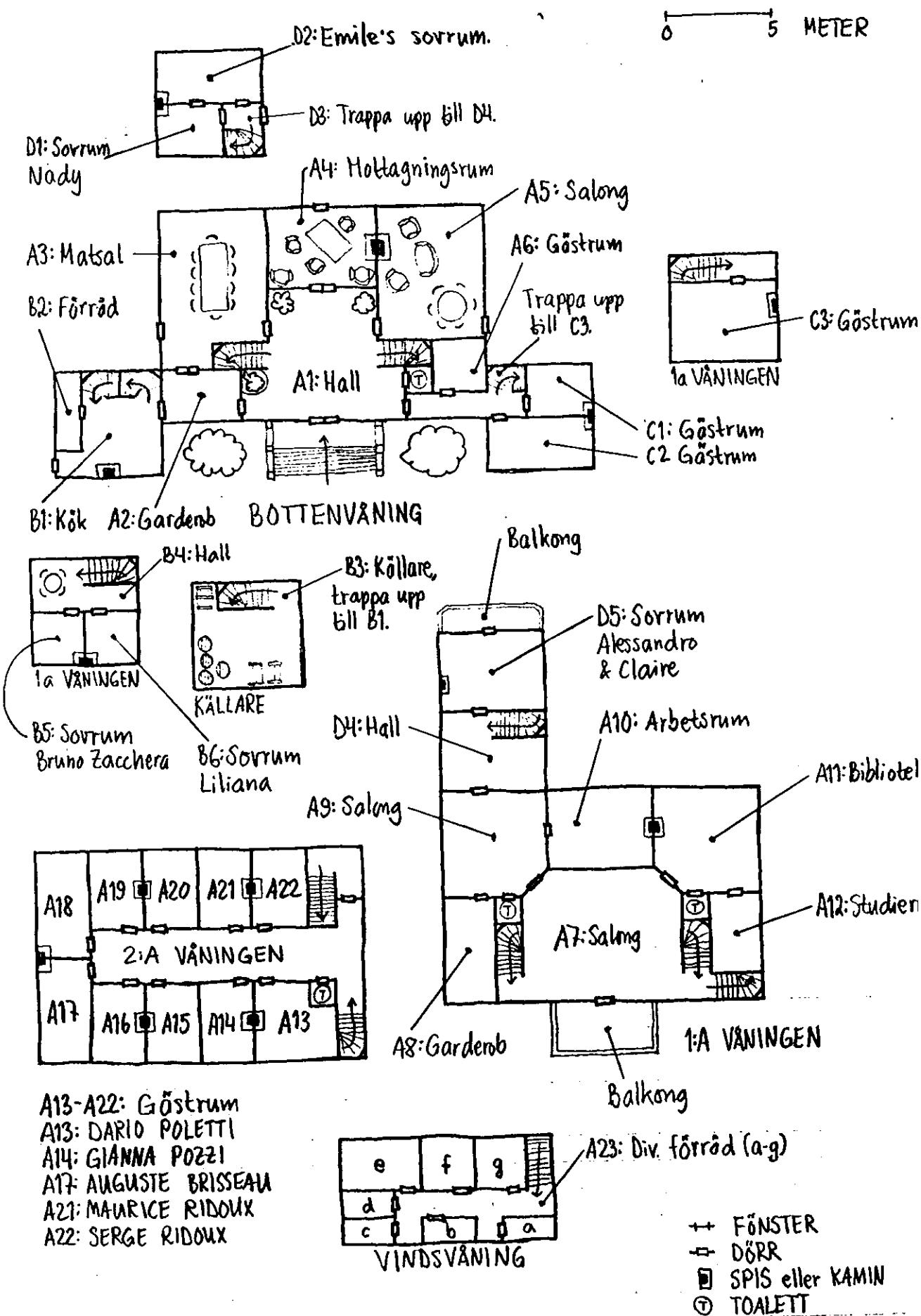
Alessandro's herrgård



Alessandro's herrgård är belägen cirka tio minuters ritt från byn Alghero på norra Sardinien. Godset består av en stor mangårdsbyggnad (1), ett stall (2), litet båthus (3), lada (4), lusthus (5) samt bostöder och matsal till manskapet (6-10).

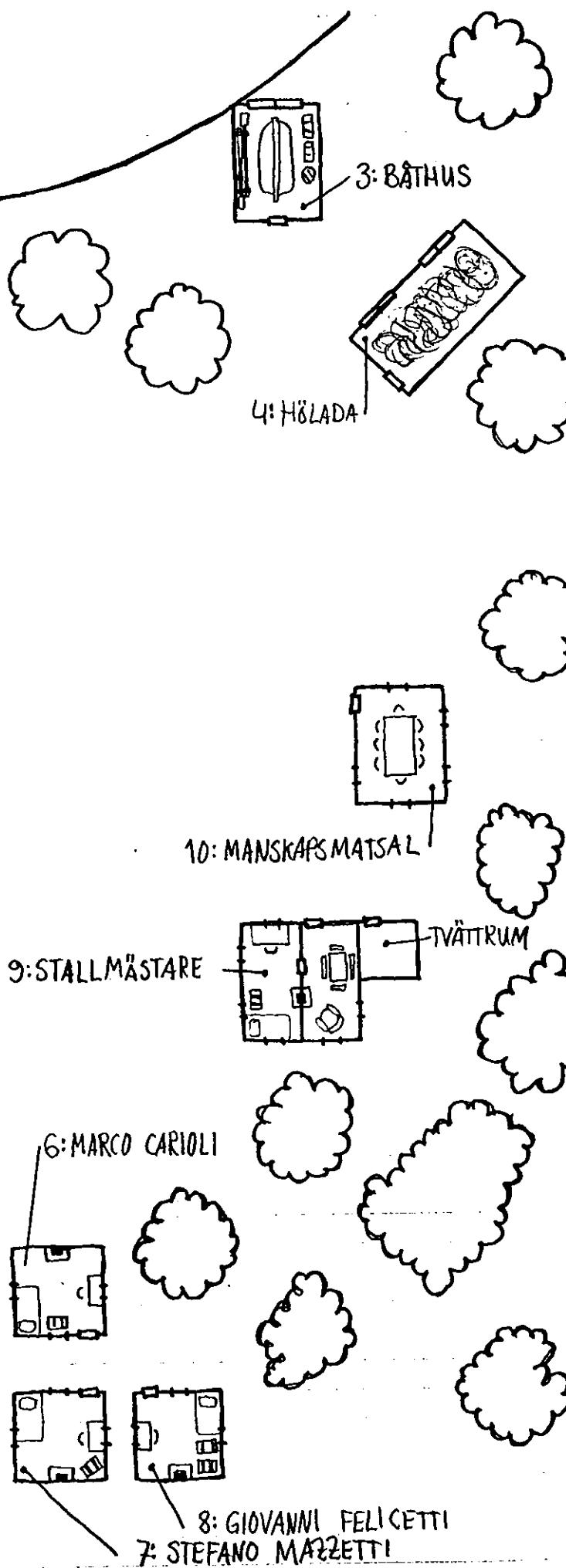
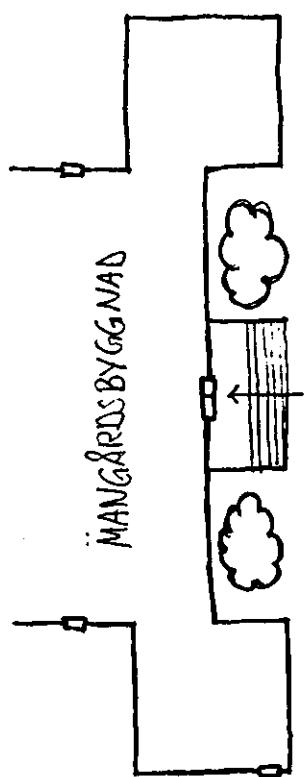
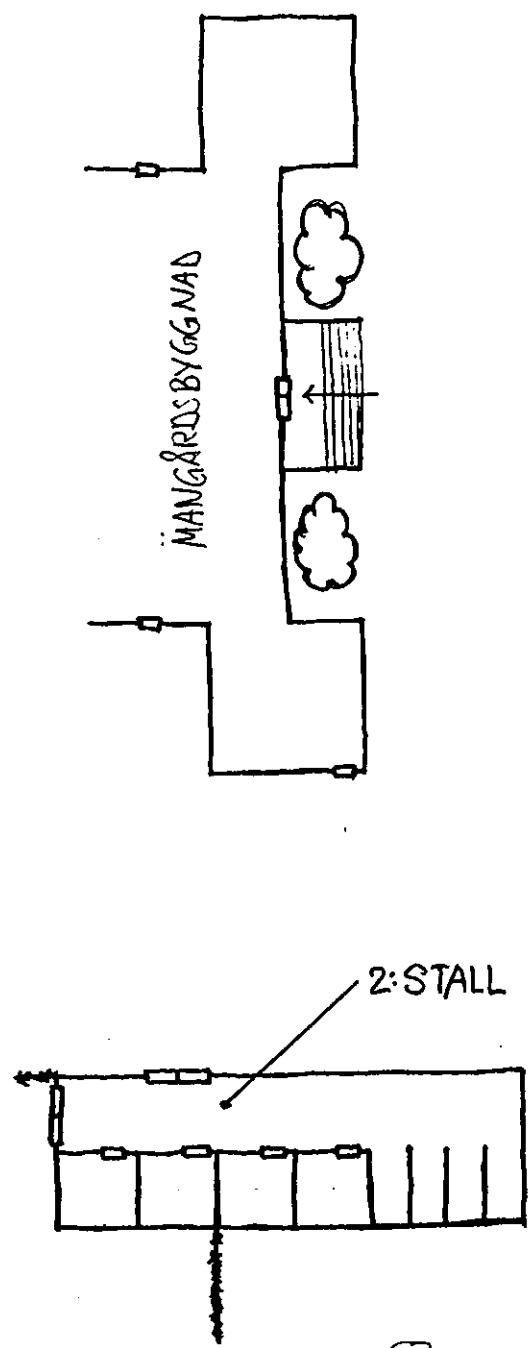
För att sköta godset har man tre drängar och en stallmästare (6-8 resp. 9) samt en kombinerad hovmästare/betjänt, kokerska och också en lärlare och en "nanny" för Emile boendes i mangårdsbyggnaden.

1 - Mangårdsbyggnaden.



Övriga byggnader.

0 5 METER



Kort beskrivning av Claire, Emile och det tjänstefolk som finns på herrgården.

Claire Castagneti, 24 år.

Mycket attraktiv kvinna med känsla för det goda här i livet. Är smärt förälskad i Auguste men vill av hänsyn till Emile avvaka och se om Alessandro kommer tillbaka.

Emile, 5 år.

Husets charmtroll, värre än Rambo™ och en italiensk motsvarighet till Anderssonskans Kalle!

Nady, 53 år.

Emile's franska nanny, en riktig "stölmormor" med två bastanta fötter på jorden och ett hjärta öppet för alla.

Liliana, 19 år.

Blyg och anskrämlig bonddotter.

Bruno Zacchera, 37 år.

Världsvärn butler och barndomsvän till Alessandro.

José Manuel, 218 år.

"Har du någonsin sett pang i bygget?"

Alessandro's stallmästare som bara kan spanska

Äventyret börjar...

"Hela gruppen är samlad i matsalen på Alessandros herrgård. Större delen av middagen förflyter lugnt när plötsligt husets busfrö, charmtrolllet Emile, störtar in i rummet. Emile kommer fram till bordet, ställer sig på en ledig stol och försöker tända något mot den stora silverkandelaber som är placerad mitt på bordet..."

SL: Det som Emile har i handen är i själva verket en italiensk grenadjärs granat.

Då Emile helt och hållet saknar erfarenhet av granater är den så dåligt apterad att den inte kommer att explodera, men det vet ju inte gruppen vid matbordet...

När situationen med granaten är löst blir nästa steg att ta reda på varifrån lille Emile fått granaten ifråga ifrån.

Tänk på att Emile är ett busfrö och heller vill leka än att ställas till svars för något oskyldigt påhitt. Huset är stort och man vet aldrig vad en sällskapsjuk femåring kan hitta på.

Efter lite om och men kommer Emile att berätta följande

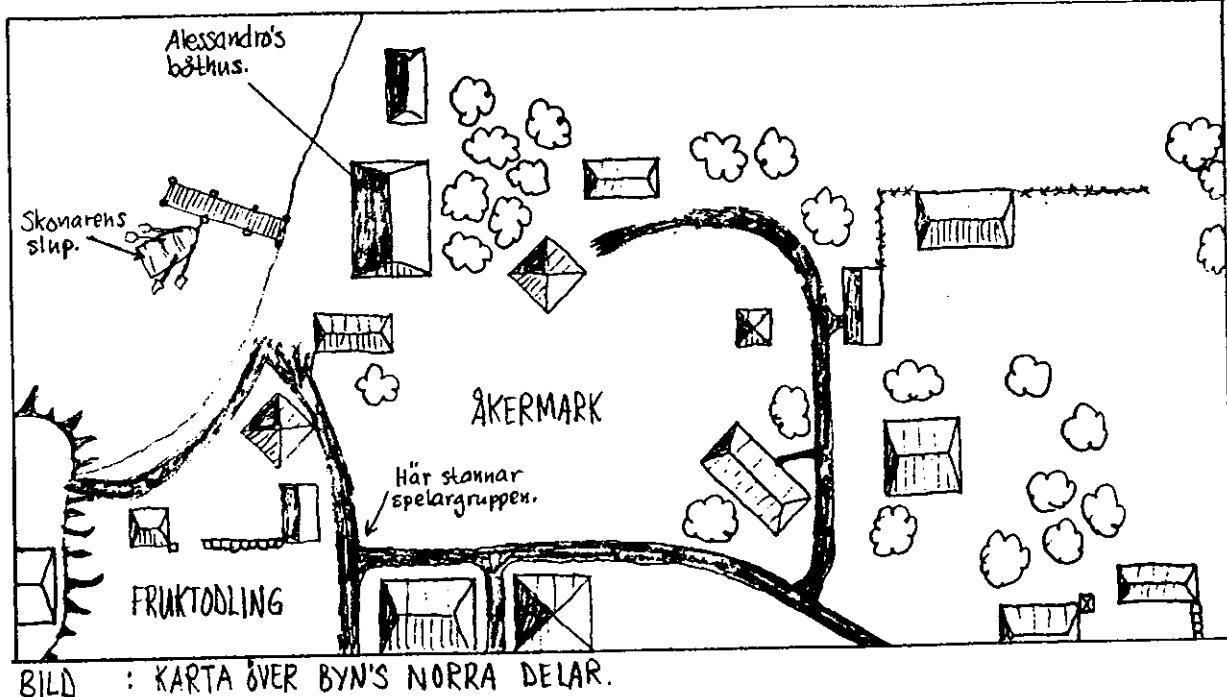
"De' där häftiga tomteblosset hitta jag när Nanny och jag lekte nere i hamnen vid vårat båthus, faktiskt."

SL: Förhoppningsvis beslutar sig gruppen för att undersöka nämnda båthus. Hästar finns i stallen och en ritt till byn tar cirka tio minuter.

"När vi närmar er hamnens båthus ser ni på avstånd att febril verksamhet råder. I facklorna sken ser vi män beväpnade med bla musköter. Så här i skymningen är deras antal svårbestämmen de tycks flockas kring ett gigantiskt båthus."

SL: Det som gruppen ser är Alessandro och Cesare med sina handgagna män. Vid båhuset finns också Kaptenen från briggen Swanen, Bernard, med sina sex franska sjömän. Detta blir tillsammans en styrka på hela femton man. Från den position som spelargruppen nu har i vägkorset vid fruktodlingen kan de inte urskilja vad som händer

vid båthuset. Spelarna bör om möjligt förmås att smyga sig närmare för att undersöka vad som egentligen pågår nere i hamnen (om de nu inte kom på den idén själva, vill säga).



Om spelarna smyger sig inom höravstånd från båthuse tex skogsdungen bakom kommer de att höra följande

"Vid båthusets södra gavel ser ni ett dussintal män en del beväpnade med musköter och huggare. Bland det allmänna sorlet av röster hörs en förtretad röst säga: (på franska).

- Vem i helga fridens namn har nyckeln?
- Den skulle ju du ha!
- Järnspik och kanontulor, Tomba ditt fö, kan du aldrig komma ihåg något ting,

Fler röster blandar sig i samtalet.

- Cesare, lugna dej, känna kvar några man att vakta båthuset så ska jag ordna detta. Och du Bernard tar med dej dina gubbar till värdshuset och försök mönstra på några extra man. Vi fortsätter om cirka en halvtimme, och försök att hålla er nyfikna tills dess. Dåså, försvinn!

Gruppen splittras och kvar blir endast tre man som sätter sig mot gaveln och dunklet lägger sig åter över lunden, tystnad råder förutom ett spontant utrop:

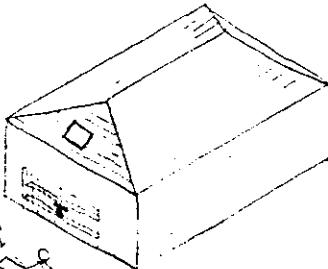
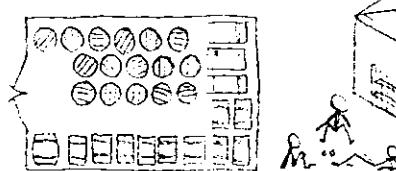
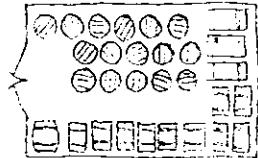
- Två sexor, jag vann!"

SL: Spelarna kan här undersöka båthusets innehåll om de är nyfikna på vad det kan innehålla för gods som är så värdefullt att man monterar på ett stort hänglås samt posterar ut vakter, eller om de önskar ge sig av till värdshuset för att söka mönstring ombord på Bernard's skepnare Svansen. De som stannar och spelar tävling är Giovanni Felicetti, Alberto Tomba och Antonio Ricci (se sidan).



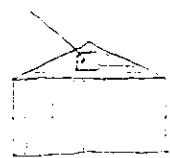
Om spelarna vill ta sig in i båthuset finns det flera olika metoder för detta. De kan tex ta sig in genom:

- Dörren. Detta medför ju vaktmas ev tragiska bortgång. Vakternas spelar tärning med stor entusiasm och ett eventuellt överfall skulle komma oväntat. Dessutom är dörren låst.
- Fönstret. På båthusets norra gavel finns det ett litet fönster, problemet är att det sitter fyra meter upp. När de väl upp är det inget problem att haka upp fönsterhaspen med tex en kniv. En person med Acrobatics kan stå på tex Serge's axlar och pilla upp fönstret och sedan försöka hävda sig in.

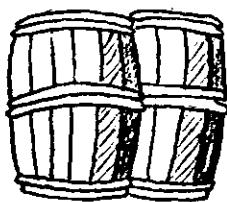
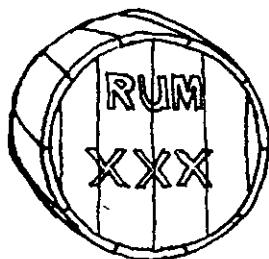
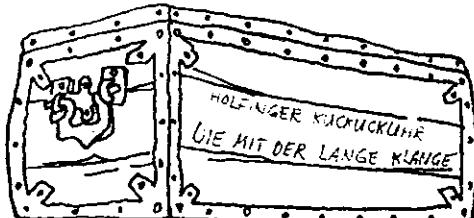


SÖdra GAVELN

FÖNSTRET



NORRA GAVELN



För att lyckas krävs att den övre, klättrandes personen står under (eller lika med) sin Dexterity med en D20 (+3 om Acrobatics).

Justera även med undre personens styrka (har stabilt han står): <10:-3, 10-14:0, >14:+2.

Tex. Gianna Pozzi klättrar på Serge Ricou.

Serge har styrka 17 vilket ger +2, Gianna har Acrobatics (+3) och Dexterity 16 vilket ger totalt 21, dvs. lugnt!

Chansen att vaktarna hör något ökar med 10% för varje misslyckande (från noll).

Om spelarna tar sig in via fönstret kan de klättra ned på lödorna då dessa är staplade ånda upp.

"Bäthuset är lågt ifrån tont, ni skyntar tunnor kaggar och lärar staplade utmed väggarna ända upp till de små gavelfönstren.

Romtunnor och mindre omärkta kaggar samt stora lärar märkta 'Hofinger Kuckuckulir, Die mit der lange klange' upptar rästan all gelvyta."

SL: Har spelarna väl brutit sig in i båthuset kan inget hindra dem från att bryta upp någon lär eller kagge.

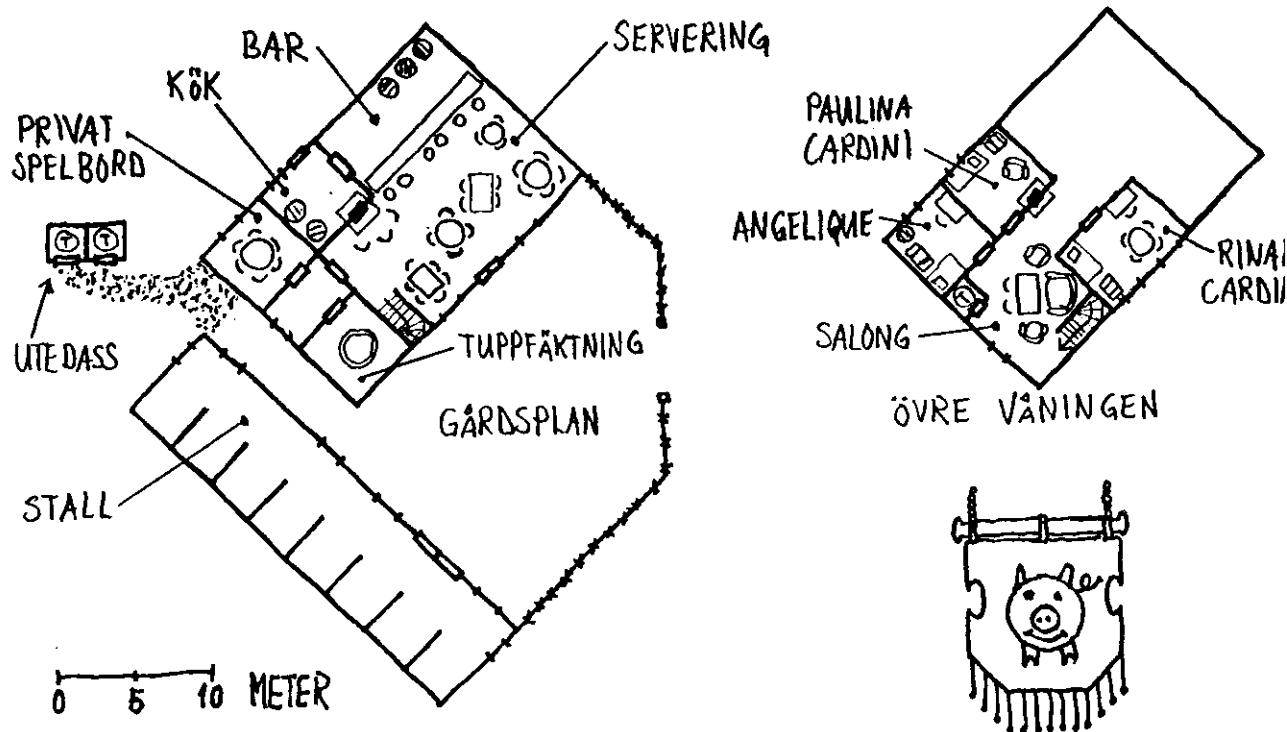
De stora tunnorna, merkia nu, är fyllda ned
pistoler och olika bläckvapen inkäddat i halan,
medans lårarna innehåller mörsköter.

Kaggarna, dock emot, innehåller rör och krit.

I det här läget kan spelarna göra i princip vad som
helst, utom att spränga båthuset i luften. Om de
skulle få en sådan idé återvänder Alessandro
med resten av sina gubbar. Exulle de ändå vilja
fullfölja sabotaget så skall de upplysas om att
de inte kommer att hinner "sätta stubin" och hinna
ut själva innan de andra kommer in, upptäcker vad
som är på gång och förhindrar det. . .

Mao. Båthusets vapenlager får under inga
omständigheter förintas.

På värdshuset "Glada grisen".



Värdshuset Glada grisen är byns bästa värdshus, och enda. Ägare är Rinaldo och Paulina Cardini som också fungerar som bartender resp köksa. De har en anställd, en ung flicka som bara kallar sig för Angelique, som arbetar som servitris.

Rinaldo Cardini, 44 år.

Stor och "fet" litet jovialisk gentleman. Lite fegare än hedern kräver.

Paulina Cardini, 38 år.

Byn's största kvinna. Modigare än sin man och tar gärna till kötsleven (expertis 10).

Angelique, troligen i 20-års åldern.

En yppig kvinna med tydligt exponerade behag. En ung kvinna som vet hur man säljer sig själv och får det mesta av andras penningpungar.

På värdshuset finns Bernard och hans sex sjömän. Bernard själv finns i det privata spelrummet tillsammans med sjömännen Adolphe, Philippe och Alphonse där de är mitt uppe i ett spännande parti törring. De övriga tre (Jacques, André och Armond) sitter vid bordet närmast trappan och dricker öl.

När spelarna kommer in på värdshuset dras lilla Angelique's blickar genast till Maurice och hon försöker charma honom. Maurice å-sin-sida kan inte undvika att utnyttja situationen (läs "henne"). En person som lägger märke till deras förehavanden är Carlo Gottardi, och det är inte vackra tankar han tänker. Han grips av en hejdlös svartsjuka och kräver upprättelse.

Carlo Gottardi, 27 år.

Italiensk fäktstil, expertis 18 med värja och 10 med skjutvapen. Leather jerkin, gauntlet och boots.

Så fort Maurice har accepterat (han är utmanad och har Code of honor, han skall acceptera) kommer Carlo Gottardi att dra sitt vapen och börja dueller inne på värdshuset.

Maurice bör helst inte dö men kan kanske bli svårt sårad (om han klantar sig).

Öväsendet kommer att höras in till Bernard som då kommer ut för att kolla läget.

Bernard känner då igen Serge Ridoux och kommer att vilja prata med honum direkt efter duellen.

Bernard vill att Serge skall mönstra på som båtsman då han har ont om folk till sin besättning. Om Serge då går i god för Maurice så får han mönstra på som sjöman (Maurice visade ju vad han gick för i duellen).

Bernard är inte vidare förtjust i att ta med de and dä de inte verkar vara mycket att hänga i granen, men han går antagligen att övertala.

Svanen - Le Cygne

I High Seas reglerna går Svanen under fartygstypen "Corsair".

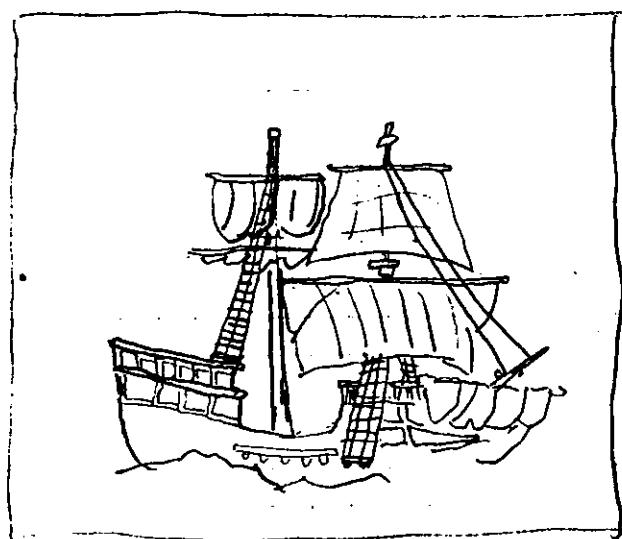
Svanen är såkunda ett litet, lätt manöverbart fartyg av den typ som smugglare ofta använde sig av. Fartyget är ca 40 meter långt och 10 meter brett och hyser plats för totalt 16 man. Utav dessa 16 så är nio sjörövare, tre kanonbetjäning, en är "Guhner", en "Båtsman" samt "Försten" och kapten. I nödfall kan Svanen klara sig med sex sjörövare för att fungera funktionsdugligt. Fartyget är beväpnat med endast två kanoner, en på var sida, för sitt allra nödorftigaste försvar. Utav lastkapaciteten är .5 ton avsatt för ammunition till kanonerna, ett ton till mat- och vattenförråd samt ett ton till en slup (dock med en "pont gun" monterad i fören). Detta ger 7.5 ton kvar till valfri last.

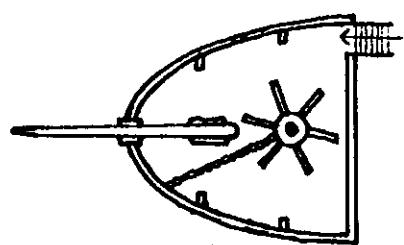
DATA FÖR SVANEN:

28 HULL HIT POINTS
15 RIGGING HIT POINTS
SPEED: 4
HANDLING: 4
SIZE: 1

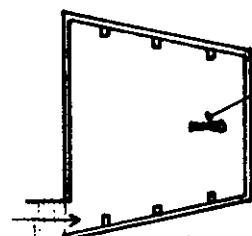
LONG GUNS: 2
GUN AMMO: 0.5 TONS
FOOD SUPPLY: 1 TON
JOLLY BOAT WITH PONT GUN

SEA TRAVEL SPEED: 100 MILES/DAY

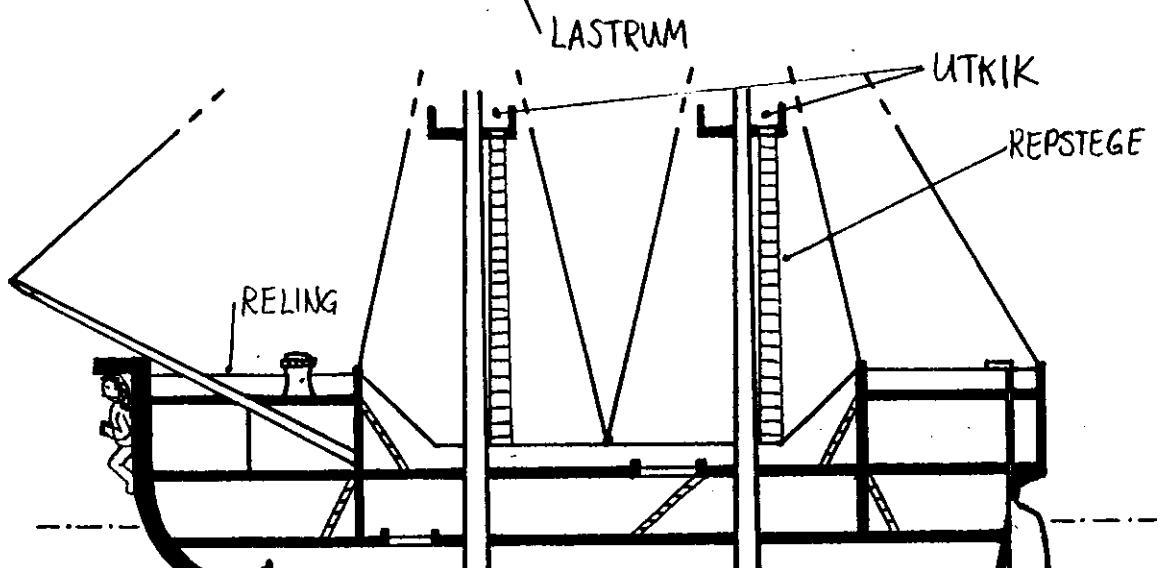
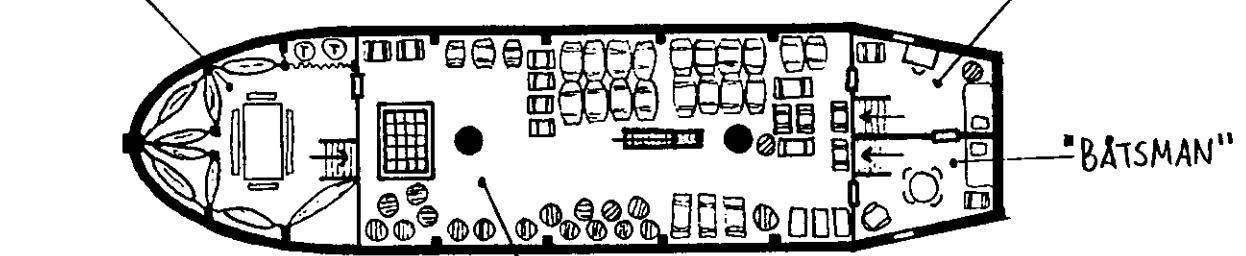
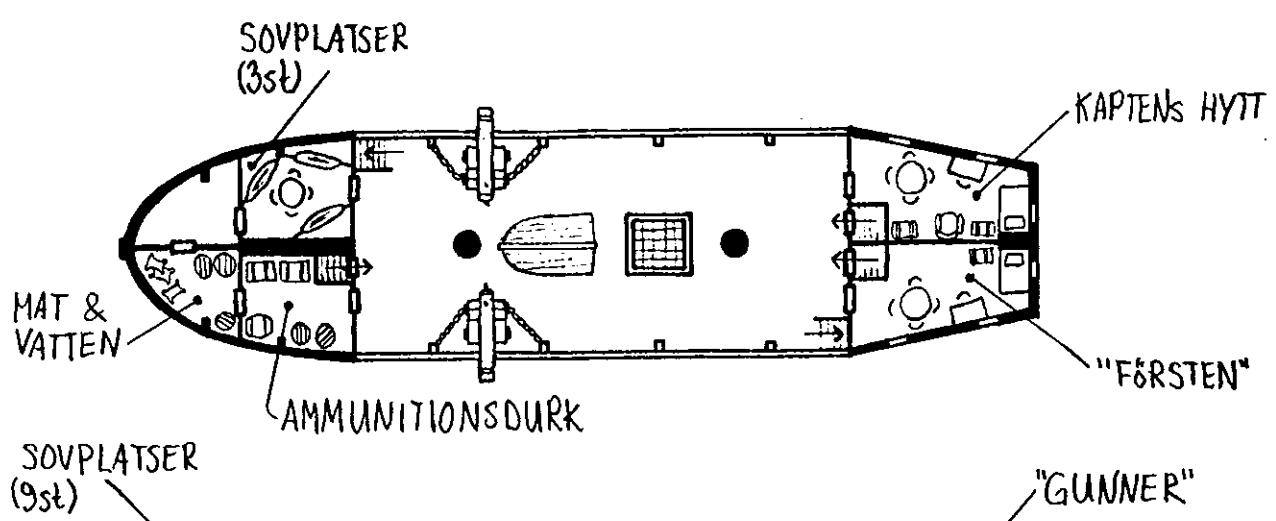




FÖRDÄCK



RÖRKULT



FÖRENKLAT RIGGSHEMA

0 5 10 METER

Briggen Swanen's besättning.

Adolphe, 30 år.

Sjöman.

Phillipe, 31 år.

Sjöman.

Alphonse, 28 år

Sjöman.

Jacques, 31 år.

Sjömän.

André, 33 år.

Sjöman.

Daniel, 29 år.

Sjöman.

Richer, 27 år.

Kanonbetjäning

Gabin, 23 år.

Kanonbetjäning.

Claude, 25 år.

Kamm betjäning.

Bouisson, 58 år.

"Gunner".

René Prioux, 36 år.

"Försten".

Bernard Armond, 41 år.

Kapten.

Lojaliteten hos sjömänne ombord på briggen varier då lönen inte är alltför väl tilltagen och förhållanden ombord snåla.

Om spelarna uppviglar till mysteri kommer det att vid uppgörelsen stå 50-50 i för-emot.

Hela besättningen är i start sett spelgalen och törningarna nollar vid varje ledigt tillfälle.

Övrigt:

Ingen ristning (utan "boot")
Expertis 12 med huggare
10 med pistol och "brawling"

Fartyget avseglar ca 06⁰⁰ morgonen därpå och spelarna får således inna mycket fritid innan. Resan till La Rochelle kommer att vara i 20 dagar och under den tiden får spelarna agera fritt (tom spränga fartyget i bitar).

Bernard har destinationen hemlig och kommer inte att avslöja den utan att kraftmedel sätts in.

Resans sträckning är ca 1900 miles enligt:

Dag 1 Avgång, lugnt väder.



5 Två besättningsmän blir mystiskt sjuka.

Inget smittsamt, men det vet ju inte spelarna.

6 Starka vindar.



9 Stoltje. Den tonde blir sjömännens friska.



11 Dimma och normala vindar. Bitvis regn



17 Storm.



19 Lugnt väder.

20 Anländer till La Rochelle.

SERGE RIDOUX

STR 17	Sex: Male	Background: Marine
DEX 9	Age: 31	Advantage:
END 8	Height: Ta	Secret: Alcoholic
WIT 10	Build: St	Languages: French and Pirate
CHA 11	HP's: 12	patois.
LUC 15	Enc.V: 14	

Skills: Captaincy, Seamanship (master), Strategy, Horsemanship, Pilot and Gambling (master).

Fighting weapons expertise = 16

Shipboard weapons expertise = 13

Firearms expertise = 11

Fighting iron to hit = 9

Leather jerkin, gauntlets,
padded breeches and boots.

Dagger to hit = 10

Fighting iron and a dagger.

Dagger parry = 10

Serge är den äldste sonen i familjen Ridoux. Valde den lite mindre ansedda delen av det militära, marinkåren.

Han visade emellertid stor nit och redlighet i tjänsten och blev sedermera graderad till kapten och placerad som befäl för den franska garnisionen i Fort de France på Martinique i den nya världen.

Serge är en hård och rättvis man men har på senare tid fallit ner i ett stadie av svår alkolism. Han är själv medveten om detta men kan inte hålla sig ifrån spriten. Det har nu gått så långt att han har blivit entledigad från sin post på obestämd tid för att få en chans att reda ut problemen för att eventuellt kunna återinträda i tjänst senare.

Då kom brevet från lillasystern Claire väldigt lägligt, en liten semester på Sardinien och han skulle få tid att tänka över saker och ting.

För att komma till Sardinien mönstrade Serge på briggen Svanen som sjöman och lärde då känna skutans kapten, Bernard. De pratade inte mycket då Bernard bara var bekymrad över hur han skulle kunna mönstra på nya sjömän när han skulle segla tillbaka, hans fina affär skulle kunna gå om intet.

MAURICE RIDOUX

STR 12	Sex: Male	Background: Soldier
DEX 13	Age: 26	Advantage:
END 14	Height: Av	Secrets: Don Juan and Code of
WIT 11	Build: Av	honor.
CHA 16	HP's: 14	Languages: French.
LUC 16	Enc.V: 12	

Skills: Acrobatics, Captaincy (master), Etiquette, Strategy, Horsemanship (master) and Seduction (master).

Cavalry style expertise = 16 Sabre expertise +1
Firearms expertise = 15

Sabre to hit = 15 Leather jerkin, padded breeches,
Sabre parry = 13 gauntlets and boots.
Pistol to hit = 12 Sabre and 2 flintlock pistols.

Maurice har avancerat fort inom det militära, och vid den ringa åldern av 26 år innehar han löjtnants grad vid (och står på tur till kapten) de kungliga dragonerna. Befodran var till stor del resultatet av hans insatser i den senaste av en lång rad militära kampanjer, efter vilken han även blev dekorerad av fältmarsalken. Maurice, som är en stilig ung man, lever ett behagligt liv i Paris. Staden är full av uttrikade vackra adelsdamer som inte önskar annat än lite äventyr och spänning. Äventyret med grevinnan Seigneuret blev dock lite för spännande och det vore kanske bäst att lämna Paris för en tid framöver ... grevinnan skulle aldrig förlåta honom för att ha duellerat med hennes man, vem skulle nu försörja henne?

Det bästa vore kanske att svara på inbjudan från Claire, lillasyster, och hälsa på hos henne. Serge skulle tydligent också vara där och det var alldeles för länge sedan som bröderna Ridoux svingade sina bögare tillsammans.
Och dessutom så lär Sardinien vara vackert så här års ...

GLANNA POZZI

STR 10	Sex: Female	Background: Gentlewoman
DEX 16	Age: 23	Advantage: Good-looking
END 10	Height: Av	Secret: Gambling
WIT 12	Build: Av	
CHA 17	HP's: 11	Languages: Italian and French,
LUC 15	Enc.V: 11	literacy in both.

Skills: Acrobatics, Espionage, Etiquette, Horsemanship,
Fine manipulation, Stealth and Tracking.

Italian style expertise = 14

Firearms expertise = 15 Pistol expertise +1

Brawling expertise = 11

Foil to hit = 14

No Armcr.

Foil parry = 13

Foil and a main gauche (special see text) and a Mazzagatto pistol.

Main gauche parry = 12

Pistol to hit = 12

Gianna är dotter till Dario och en mycket attraktiv ung dam. Hon har nyligen blivit värvad av sin far till att arbeta för den sicilianska maffialedaren Walter Corleone. Det är ju där som makten och de stora pengarna finns, och Gianna är fast besluten att visa vad hon går för. Ung, fräsch och redo för äventyr av både den ena och den andra sorten.

Det började ändå bli lite hett om öronen där hemma med alla spelskulder och dessa manschauvinistiska grisar som inte var alltför entusiastiska över hennes ideer om kvinnans rätt i samhället.

Det var snällt av far att bjuda mig till Sardinien och hjälpa honom med uppdraget (kunde betyda ett steg uppåt). Det skulle visst komma två snygga karlar från Frankrike som han behövde få veta mer om.

Gianna har ett hemligt vapen (förutom sig själv), det är ett solparasoll med inbyggd florett och main gauche.

DARIO POLETTI

STR 14	Sex: Male	Background: Gentleman
DEX 16	Age: 43	Advantage: Renaissance man
END 15	Height: Sh	Secret:
WIT 18	Build: St	
CHA 14	HP's: 15	Languages: Italian, French and
LUC 14	Enc.V: 14	Latin. Literacy in all.

Skills: Bureaucratics, Etiquette, History (master), Oratory, Espionage (master) and Theology (master).

Italian style expertise = 14 Foil expertise +2

Firearms expertise = 14

Brawling expertise = 13

Foil to hit = 15

Padded doublet, padded sleeves and boots.

Foil parry = 14

Pistol to hit = 11

Foil and a Mazzagatto pistol.

En liten korpulent man i 40-års åldern. Man skall dock inte låta sig luras av det yttre för Dario är mycket vältränad, vilket många fiender har fått erfara.

Dario är anställd direkt av Claire som informator åt hennes femårige son, Emile. Detta är dock bara en täckmantel då han i verkligheten jobbar för Walter Corleone, Siciliens absolut obestridde maffialedare. Dario har fått i uppdrag att hålla ögonen på Alessandro då man misstänker honom för att ha lagt beslag på ett vapenlager tillhörande maffian (visserligen tillhör lagret armén; men vi snodde det först).

Problemet är att Sardinien är okänt område för den sicilianska maffian, så Dario jobbar helt på egen hand utan möjlighet till hjälp. När han då fick veta att Claires bågge bröder Serge och Maurice skulle komma på besök insåg Dario att han inte skulle klara situationen själv. Dario bjöd in sin dotter Gianna, hon skulle säkert kunna charma in sig hos bröderna för att få reda på om dessa tillhörde Alessandros rövarhand eller inte. Om inte så skulle man kanske kunna utnyttja dem på något vis.

AUGUSTE BRISSEAU

STR 5	Sex: Male	Background: Gentleman
DEX 18	Age: 28	Advantage:
END 13	Height: Av	Secret: Religious fanatic
WIT 17	Build: Th	
CHA 12	HP's: 10	Languages: Italian and French,
LUC 13	Enc.V: 10	literacy in both.

Skills: Bureaucratics, Etiquette, History (master), Magistracy, Horsemanship and Oratory.

Firearms expertise = 16

Pistol expertise +3

Archery expertise = 14

Pistol to hit = 15

Padded breeches and boots.

2 wheellock dueling pistols.

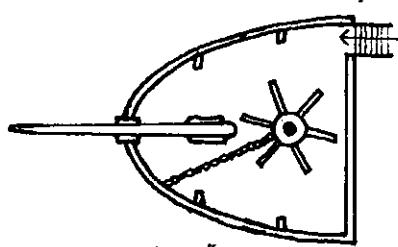
Auguste är en hängiven protestant ursprungligen från Brest. Han blev dock ett offer för sin religion och flydde till Italien där han håller sin religion hemlig men glödande.

Auguste försöker dock att hålla sig väl informerad om ödet för sina protestantiska bröder i La Rochelle och de franska därförernas ockupation av staden.

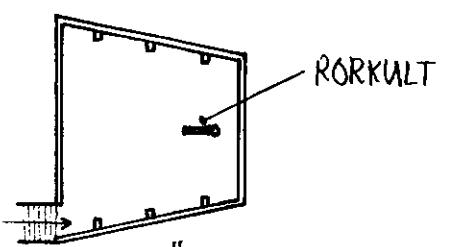
När Auguste väl hade lärt sig italienska började han att praktisera som advokat men blev snart upptäckt av myndigheterna för sin effektivitet och började arbeta som åklagare.

Han är nu nära att klara upp en invecklad härva av stulna armévapen. Vapnen spårades till Sardinien och en viss Alessandro. När Auguste nästlade sig in som vän till familjen blev han bekant med Claire, Alessandros hustru. Auguste blev djupt förälskad.

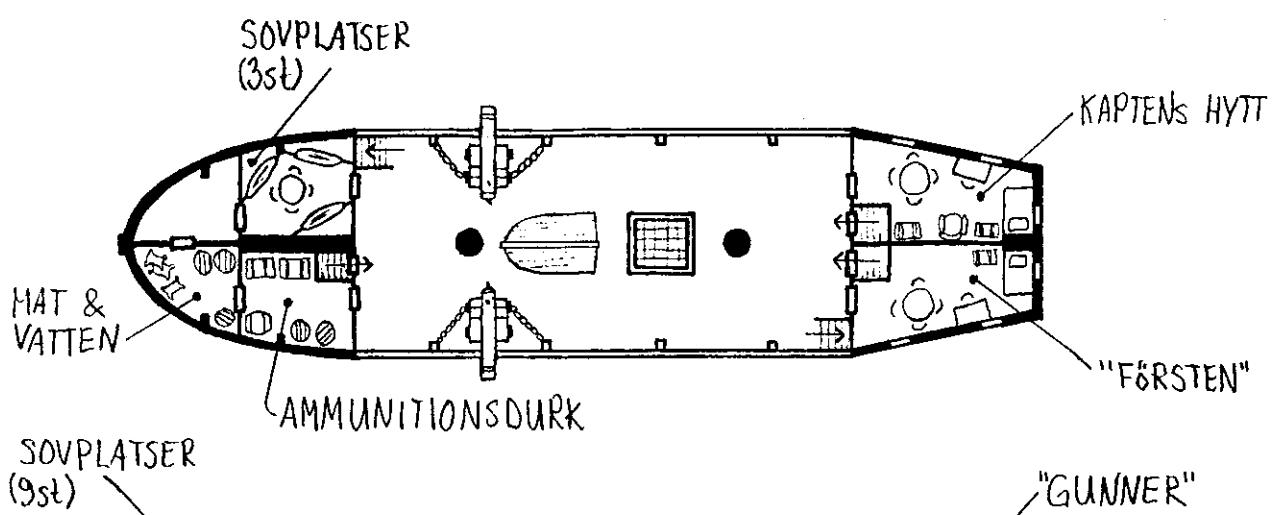
Auguste slits nu mellan plikten och sina känslor för Claire då han både vill ha henne och hedern i behåll.



FÖRDÄCK



AKTERDÄCK



SOVPLATSER
(3st)

MAT &
VATTEN

AMMUNITIONSDURK

KAPTENS HYTT

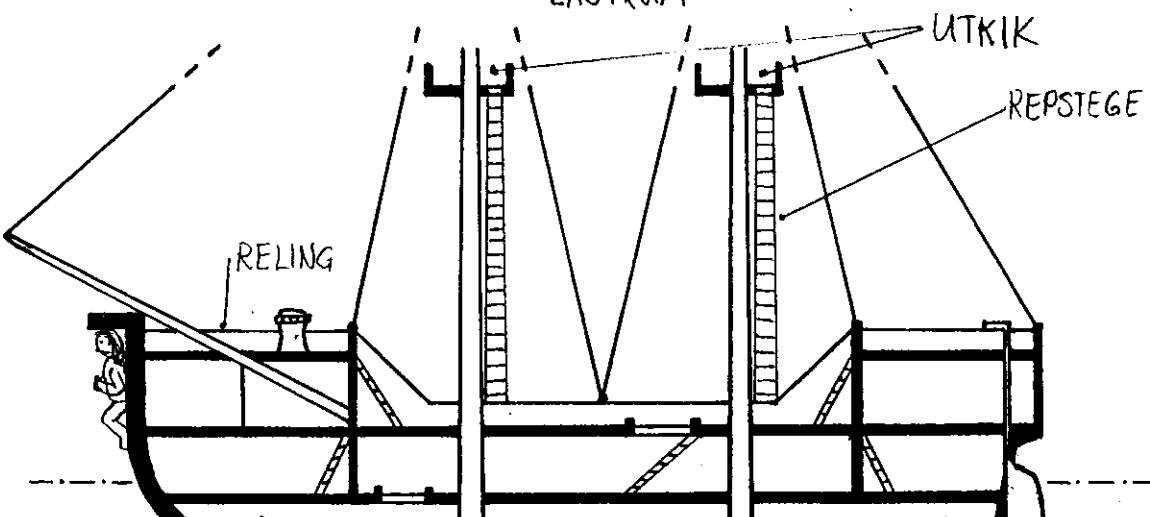
"FÖRSTEN"

SOVPLATSER
(9st)

"GUNNER"

"BÅTSMAN"

LASTRUM



BARLAST
ETC.

FÖRENKLAT RIGGSHEMA

0 5 10 METER

