

Reb sejlene! Grib roret! Forbered dig på

Savage Tide

Et D&D eventyr på de vide have - og under dem!



Kapitel 1 Søens folk

Det dunkle lys fra den osende olielampe over bordet kaster sit ravfarvede skær over ansigterne omkring dig: Vejrbidte, arede, slidte. Krusene er næsten tomme. Ligesom blikkene. Det er søens folk, det her. De har set det meste. De venter tavst. Du sidder ved kanten af bordet og overvejer dit næste træk. En ru, myndig stemme lyder stilfærdigt bagfra.

“Jeg skal bruge en besætning. Vi skal til Sasserine med silke og vin. Jeg mangler fortsat en navigatør, nogle gode dæksmænd, en kok og en anden-styrmand. Har det interesse, de herrer?”

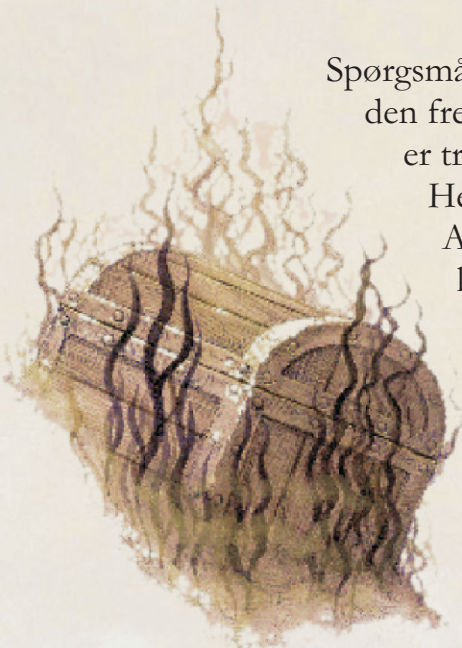
Spørgsmålet kommer fra den fremmede der netop er trådt op til bordet. Her i “Det Rustne Anker” er det ellers kotume, at man har en omgang med, når man vil hyre. Men manden i den sorte oliefrakke og den brede

trekantede hat kommer tomhændet. Og han ligner én, der ved, at han kan tillade sig det. Respekteret. Frygtet.

Du er derimod ny i her i havnebyen Highport, hvor du, efter en længere rejse er standset op for at realisere lidt penge og overveje din videre færd. Kun 2 dage har du været her. Du kigger nu efter en tur mod syd, mod varmere himmelstrøg, mod eventyr og rigdomme, men først og fremmest væk fra din fortid, som lige nu må få lov til at passe sig selv - et stykke tid i hvert tilfælde.

Du ved ikke, om den fremmede mand kan bruge dig, men det er en chance, du er villig til at tage. Du beslutter dig straks, og så snart manden er gået igen - uden aftaler (men sådan fungerer det - man ser lige hinanden an først) - rejser du dig, og går hen til hans bord.

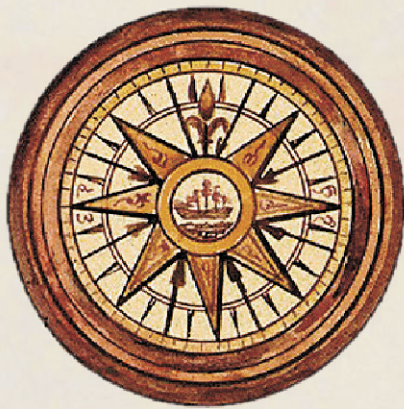
“Sasserine. Det er min by.” siger du til ham med en bydende stemme. Han skal hyre dig. Uanset prisen. Han nikker, og med et håndtegn til baren tryller han hurtigt en kande rygende varm mumme frem på bordet. “Sæt dig”, byder han.



Sasserine

Sydens Perle, på den sydlige kyst i *Jecklea* bugten, netop der, hvor ved *Tordenfloden* løber sammen med *Smaragt floden* og *Krabbefloden*, og alle tre strømmer ud i bugten, lang fra deres udspring i *Amedio* junglen der dækker det meste af halvøen.

Den sidste fredelige havn inden sydhavet, kalder mange Sasserine. Men du har hørt andre historier, fra folk der kommer derfra: Byen siges i virkeligheden at være kontrolleret af pirat-klaner, der diskret kæmper om dominans i byen. Og pengene strømmer frem og tilbage mellem de 7 store familiedynastier og de store pirat operationer som klanerne driver fra Sasserine og de omkringliggende frihavne.



Det perfekte sted for en eventyrer. Masser af muligheder på begge sider af loven, der i Sasserine håndhæves mere afslappet end noget andet sted, der fortsat regnes for civiliceret. Og så er der Sasserines nætter: *Den Permanente Fiesta*, kaldes den mest farvestrålende bydel i Sasserine, og ikke uden grund. Spiritus-bevilling og næringsbrev trækkes i automater eller købes af en af gadens mange tuskhandlere. Og de kontrolleres aldrig. Hvem skulle forresten også gøre det?



Byen er stor - langt over 10.000 bor der indenfor bygrænsen, mest mennesker, men også en del halv-elfvere, hobbitter, lidt dværge og gnome, og en sjælden halv-orc eller høj-elfer her og der.

Byens historie rækker næsten 700 år tilbage i tiden, og rummer en række konflikter med såvel *Det Røde Broderskab* fra øst som med Kongedømmet *Keoland* fra nord, der flere gange var lige ved at knække byens forsvar. Den store stenport hen over byens indsejling - *Teraknians Arc* - var blevet ødelagt og genopbygget utallige gange, og henstår i dag som ruin - et monument over byens historie - og det tydeligste tegn på byens blodige fortid.

I dag er Sasserine formelt ledet af et administrativt bureaukrati der tager sine ordrer fra *Morgen-Rådet* - hvor kun de 7 storfamiliers overhoveder sidder. Selvom de 7 bydele i praksis hver bestyres af en af de 7 familier, er vigtige dele af byens fælles affærer underlagt af en af Morgen-Rådet udpeget mester: For eksempel tager Lensmesteren sig af byens ydre sikkerhed. Der er også udpeget en Bymester, en Havnemester, en Handelsmester og en Kirkemester.

En ting er dog sikkert: hvor end den reelle magt i byen ligger idag, er det ikke hos mestrene.

Kapitel 3

Turen til Sasserine

Din viden om Sasserine, kombineret med dine gode evner og dit væsen, har overbevist kaptejn Marvin, som den fremmede mand hedder, om at du vil gøre god gavn ombord på hans store karavelle "Midsommer", der kaster fortøjningerne ved solopgang om 2 døgn.



Turen til Sasserine tager næsten 8 uger, med stop i *Blue*, *Stoneheim*, *Gryrax*, *Gradsul*, *Monmurg*, på den fortryllende ø *Fairwind Isle* og endelig ved *Ford Blackwell*.

Undervejs lærer du den øvrige besætning godt at kende. Det er gæve folk de fleste af dem. Kun bådsmænd Lars virker mere rå end retskaffen, og de fleste holder sig lidt fra ham. Han er firskåren og bom-stærk, og kan trække tov for tre. Hans hals er så tyk at hans hoved og krop nærmest går i ét. Ofte høres han brumme spotske bemærkninger om Kaptejn Marvins måde at styre skibet på, og flere af hans kommentarer vidner om, at han faktisk ved hvad han taler om.

Der er kun få kvinder ombord. Den mest åbenlyse er en rødhåret tøs ved navn Lirith, som ved første øjekast lignede en ung mand, hvilket tydeligvis også var meningen. Hun er hyret ind som topgast men derudover står hun i havnene ofte vagt ved skibet, og det bliver ved disse lejligheder hurtigt tydeligt, at hun er en ferm sabel-svinger.

De fire helte møder selvfølgelig hinanden ombord på Midsommer, og da jeres interesse i Sasserine er - om ikke ens, så dog forlignelige, beslutter I jer for at holde sammen de første dage i Sasserine.

De fleste blandt besætningen virker som om de er ganske glade for Kaptejn Marvin, og vil fortsætte i hans tjeneste hvis det er muligt. Bådsmænd Lars afmønstrer dog allerede i Ford Blackwell og tager 3 unge gaster med ved den lejlighed. Heller ikke Lirith vil med videre på Midsommer efter anløb til Sasserine, da hun erfarer, at den skal nordpå igen.

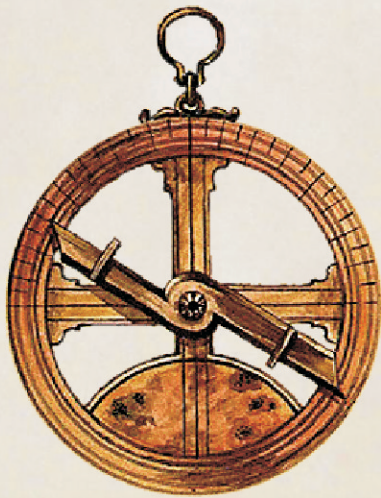


I modtager ved afmønstringen hver 12 guldugler for jeres arbejde, og Kaptejn Marvin ønsker jer held og lykke fremover.

Din karriere

Kapitel 4

Du starter på 1. level. Jeps, helt forfra. Du kan vælge mellem alle races og classes beskrevet i Players Handbook. I alle tilfælde skal man være klar over, at helten skal kunne leve med at store dele af eventyret foregår på - eller i - havet.



At leve livet som eventyrer omkring byen Sasserine kræver de samme evner og færdigheder som alle andre steder i verden, og i tillæg, bør man tilegne sig i det mindste enkelte færdigheder der kan bruges ombord på skibe, for Sasserine er



en maritim by, og så godt som alt hvad der er værd at være med i, involverer sejlads.

Alle spillere i "Savage Tide" modtager som start-bonus 4 ekstra ranks til fordeling mellem de af sine skills, der kan henregnes som "maritime skills". Disse skills betragtes desuden som Class skills for alle vedkommende, uanset om de naturligt ville være det for den valgte class. De maritime skills er:

- Knowledge (Navigation)
- Knowledge (Geography)
- Knowledge (Weather)
- Profession (Sailor)
- Profession (Cook)
- Craft (Carpentry)
- Use rope
- Swim
- Balance
- Intimidate
-



Jeg har udvalgt 5 nye feats der kan benyttes af jeres helte (De er fra "Stormwrack" - søfarts-regelbogen):

- **Aquatic shot** (skyd bedre under vandet: -2 til attack pr. 10' Normalt -2 pr. 5'. *Fighter feat*)
- **Rapid swimming** (hastighed +20 fod)
- **Expert swimmer** (hastighed +10 fod, hold vejret under vand 3 x con)
- **Sailors Balance** (+5 til balance på skibsdæk & i mast og rig. Ingen penalty ved move over glat dæk.)
- **Steam magic** (Kaste ild-magi i vand, uden minus. *Metamagic feat.*)

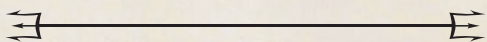
Hvis I finder en anden skill eller feat I mener I bør kunne vælge, så sig lige til!

Der åbnes desuden for adgang til disse Prestige classes - fra 6. level:

- **Corsar** (Stormwrack 65)
- **Legendary Captain** (Stormwrack 57)
- **Sea witch** (Stormwrack 68)
- **Storm caster** (Stormwrack 71)
- **Swashbuckler** (Duelist - DMG 185 / Complete Warrior)

Mere om dem senere.

Alle spillere skal inden første spillegang slå deres karakter-stats under overværelse af DM. Senest ved første spillegang meddeles heltens navn, udstyr og ranks/feats valg skriftligt til DM. Vi benytter Character Points. Det styrer! Book-keeping af karaktererne håndteres af jer selv.



Ellers vil alt være ved det gamle.... Nå nej. Spillet vi skal spille, er nemlig et færdig-skrævet eventyr, som bliver gennemført stort set som det er skrevet. Det betyder blandt andet, at der i visse dele af eventyret er ret stor risiko for at jeres helte dør.

X

Hvis en helt dør under kampagnen, slås straks efter en ny karakter på samme level som de øvrige helte (dog med færrest mulige XP for dette level). Eventyret kræver nemlig, at der deltager mindst 4 helte på det rette level, for at opgaverne kan klares. Så selvom risikoen for at dø er større, er straffen til gengæld mindre.

Hvis vi henad vejen synes at eventyret er for tyndt/kedeligt/søgt/svært, dropper vi det bare. Jeg har ikke lavet det, og jeg har derfor heller ingen følelser i klemme.

Udfyld kalenderen! Find din helt! Husk rom og redningsvest! God vind!



K.h. DM Torleik