

EGIN – side 1, hvem han er

SNU URMAGER

EGIN er et stort brød, indadvendt, tænksom og taktisk. Man skulle ikke tro at et klodset drog som ham kunne have behændige fingre og være urmager-lærling. Men det er han – eller det var han, før Kaptajnen kidnappede ham for at han kunne slide og slæbe. Det var vældig hårdt i starten, men Egin holdt hovedet koldt, og nu er han på vej op i graderne. Han har klunset løsdele og tilpasset forhåndenværende materialer til en improviseret men imponerende rustning, som gør at han kan klare sig i kamp trods sin langsomhed. Den ville dømme ham til døden, hvis han faldt i vandet, men han kan alligevel ikke svømme, så han lever med skrækken.

Det falder ikke Egin naturligt at være brovtende og grusom, men han er villig til at spille rollen når det er nødvendigt. Og det er det jævnligt, hvis man vil frem i mandskabet. Ofte klarer han sig dog ved at diskret søge alliancer og muligheder, og tale godt for sig. Egin er utilfreds med pirat-livet, men ikke desperat. Og hvem ved, hvis han er længe nok om at slippe væk, kunne han måske blive så stor en succes som pirat, at flugt ikke er nødvendig. Egin er 17 år.

KAPTAJNEN OG DUEHØGEN

Kaptajnen er hensynsløs, grådig, grusom og virkelig snedig. Han sætter en grum tone for sine mænd. På hans piratskib Duehøgen gælder den stærkes ret, og alle kæmper for at hævde sig som bedst de kan i stort og småt, oftest ved at nedgøre og kue andre. Grænsen for den slags kampe er at den som skader forretningen bliver mål for Kaptajnens vrede. Og det ønsker ingen sig! Egin har været på Duehøgen i lidt over et år.



REKRUTTERING

Kidnappet af Kaptajnen.

STYRKER

Fysisk størrelse, iskold snuhed, teknisk snilde.

SVAGHEDER

Klodset, kan ikke svømme.

SETTING

Vi befinder os i noget, der minder lidt om europæisk senmiddelalder, domineret af dorske, forfaldne kongeriger og driftige men korrupte handelsbyer. Det overnaturlige er sjældent, tvetydigt og ofte snyd og bedrag.

HISTORIE-VIDEN

Tidevandets Tempel er tilegnet Månegudingen, en af de gamle guddomme fra før frelse og efterliv kom på mode for et par århundreder siden. Samtidig med at de nye mysterie-kulter vandt frem, var Månegudindens kultister involverede i en række blodige, politiske intriger som gik ret galt, og forsvandt stort set.

Månekultisterne troede vist også at man kan stjæle lykke. Eller, folk troede at kultisterne gik og stjal folks lykke. Ikke populært.

EGIN – side 2, stats (level 2 "kriger")

Strength	16 +3 (save +5)	Armor Class: 15
Dexterity	8 -1	Initiativ: -1
Constitution	14 +2 (save +4)	Ekstra handling: 1
Intelligence	15 +2	Beslutsomhed: 1
Wisdom	12 +1	Hit Points: 20
Charisma	13 +1	

Færdigheder

Nidstirre +6 Atletik +3 Sanser +1
Historie +4 Lyve +3 Undersøge +4
Snige -1 (og ulempe pga. rustning)
Låse & fælder +4
Kan IKKE svømme, kan læse & skrive

Angreb

Stridshammer +5, skade 1t8+3 (1t10+3 med begge hænder)
Håndøkse +5, skade 1t6+3, kastet range 20/60
Daggert +5, skade 1t4+3, kastet range 20/60

Udstyr

Stridshammer, håndøkse, daggert, rustning af lænker syet på en lædervams (plus et par "rigtige" løsdele), rygsæk, reb, 2 jernspigre, krukke med fortyndet vin, lille trækasse med fire små rosinkager, dirkesæt, fyrtøj, to klude, pung m. 18 sølvmonter

Kriger-evner

Kampstil: +1 på Armor Class (er indregnet)

Ekstra handling: Tag en ekstra regulær handling i din tur, én gang i scenariet.

Beslutsomhed: Som bonus action, genvind 1t10+2 hit points, én gang i scenariet.

Handlinger

Handlinger: Angreb, hjælpe, forsvar, løb, træk tilbage, gemme

Bonus-handlinger: Beslutsomhed

Bevægelse: 30 fod (at rejse sig op koster 15 fods bevægelse)

Reaktioner: Angreb hvis modstander flygter uden "træk tilbage"

Taktik: Egin er bedst som en solid klippe, mere skrøbelige allierede kan manøvrere rundt om. Hold overblik og sæt ind hvor der er mest brug for det. Og husk at ikke alle kampe behøver blive udkæmpet til den bitre ende. Eller udkæmpet overhovedet.

Brug *Ekstra handling*, hvis det er vigtigt og du måske kan fælde en modstander ved at tage et ekstra angreb. Husk at bruge *Beslutsomhed* FØR du går ned!

EGIN – side 3, særlige mekanikker

LEDERSKAB

- Lederen er den som **bestemmer**.
- Men kun så længe de **andre adlyder**.
- Lederen har **piratmønten**.
- Hvis lederen **virker svag**, giver DM piratmønten til én som virker stærkere.
- Lederen kontrollerer **puljen af grusomhedskort**.

KONFLIKTER om lederskab

- Åben konflikt håndteres ved en **Nidstirre-konkurrence**.
- **Undertal giver ulempe**. Andre kan bakke en side op, og piratmønten tæller som en ekstra person.
- Taberen vælger mellem at **underkaste sig** eller rulle initiativ til kamp. Alle på taber-siden har ulempe på initiativ.
- De som **ikke valgte side** før kan deltage fra runde 2.

FLASHBACKS

- Grusomhed og venlighed er ressourcer som bringes i spil via **korte, fortalte flashbacks**.
- Flashbacks **foregår på Duehøgen**.
- Flashbacks **kan ikke bruges** under konflikter om lederskab.

GRUSOMHED

- **Lederen** kan bruge grusomhed selv, eller tilbyde dem til andre.
- Flashbacket skal handle om **offentlig grusomhed** mod en anden PC (ikke nuværende leder).
- **Tæv, ydmygelse** og **groft drilleri** er OK.
- **Tortur, lemlæstelse** og **voldtægt** er no go.

Grusomhed giver i nutiden et OM-RUL med fordel på et fejlet tjek, og gør 1 hit point skade på ofret.

- Ofret lægger grusomheds-kortet **tappet** foran sig.

VENLIGHED

- Hver spiller har **ét venlighedskort**. Man bestemmer HELT selv over det.
- Flashbacket skal handle om **privat venlighed** mod en anden PC (ikke dig selv).
- Du kan tilbyde det til en anden, som har det hårdt.
- De kan fortælle om en situation hvor de havde det hårdt. Du fortæller hvordan du hjalp.

Venlighed HEALER 4t6 hit points, og kan forhindre at man går ned ved 0 hit points.

- Modtageren lægger venligheds-kortet **tappet** foran sig.

TRYGHED

Forhåbentlig unødvendigt, men – hvis noget virker mere fucked up end fedt, kan hvem som helst sige **STOP SPILLET!** Så finder I på noget som er mere fedt end fucked up.

TIDEVANDETS TEMPEL

