

DIO – side 1, hvem han er

GRUSOM SPØGEFUGL

DIO er skræddersøn men stak af fra sin fordrukne, forhutlede taber-familie for at slutte sig til Kaptajnens mandskab. Dio er ikke brovtende og muskuløs som de fleste pirater – han er spinkel, androgynt smuk og har en punket-pyntet, lidt feminin stil. I stedet for råstyrke bruger han taktisk sans og spids humor. Blandt piraterne klarer Dio sig ved at indynde sig hos stærke mænd og vinde deres gunst med smiger, og ved at rette sin skrappe sarkasme og sine spøgefuldheder mod sin leders rivaler. Samt mod svagere folk som han ustraffet kan hævde sig ved at gøre nar ad. Det er ikke altid nemt at være lidt feminin i det, men Dio lever med et par knubs en gang imellem og spiller spillet det bedste, han har lært. Dio beundrer Kaptajnen grænseløst og drømmer om at imponere ham og vinde hans gunst direkte – men Dio tør ikke gå direkte efter at blive pirat-officer selv uden at have en eller anden bemærkelsesværdig fordel. Det har han ikke råstyrken til. Dio er 16 år gammel.

KAPTAJNEN OG DUEHØGEN

Kaptajnen er hensynsløs, grådig, grusom og helt fantastisk. Det er også tonen, han sætter 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! Dio har været på Duehøgen i lidt over et år.



REKRUTTERING

Frivillig.

STYRKER

Snedighed, beskidte tricks.

SVAGHEDER

Mangler råstyrke.

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.

TIDEVANDETS TEMPEL

Dio har hørt hviskede rygter blandt Duehøgens mandskab om at Kaptajnen for et par år siden sendte nogle andre drenge ind i Tidevandets Tempel. De kom tilbage uden skatten, så Kaptajnen slog dem ihjel. Man skal ikke spøge med Kaptajnen!

DIO – side 2, stats (level 2 "slyngel")

Strength	9 -1	Armor Class: 14
Dexterity	16 +3 (save +5)	Initiativ: +3
Constitution	13 +1	Hit Points: 15
Intelligence	14 +2 (save +4)	
Wisdom	11 -	
Charisma	15 +2	

Slyngel-evner

Snigangreb: Én gang pr. tur kan du gøre +1t6 skade hvis du har fordel på dit angreb, ELLER hvis du har en allieret i nærkamp med den modstander som du angriber, og du ikke har ulempe.

Snu handling: Du kan *skjule dig*, *trække dig tilbage* eller *løbe* som en bonus action (isf. en regulær handling).

Ekspertise: Ekstra god til to færdigheder, markeret med *. Bonusserne er allerede indregnet.

Færdigheder

Nidstirre +3	Atletik* +3	Sanser* +4
Snige +5	Lyve +4	Undersøge +4
Låse & fælder +4		
Skrædder (nål & tråd), kan svømme, kan IKKE læse & skrive		

Handlinger

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

Bonus-handlinger: Off-hand angreb, gemme, træk tilbage, løbe

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

Reaktioner: Angreb hvis modstander flygter uden "træk tilbage"

Angreb

Kårde +5, skade 1t8+3 (hvis snigangreb +1t6)

Daggert +5, skade 1t4+3 (hvis snigangreb +1t6) – ikke off hand, kastet range 20/60

Udstyr

Kårde, daggert, lædervams, kæk hat, skuldertaske, krukke med sur vin, dirkesæt, fyrtøj, rulle sort tråd & to nåle, kam, pung m. 13 sølvmonter

Taktik: Dit stærkeste træk er at snige dig ind på folk og stikke dem ned med fordel og snigangreb-skade. Eller ligge i baghold.

Hvis en kamp allerede er i gang, kan du angribe en modstander som én af dine allierede allerede er i nærkamp med for at kunne få snigangreb-skade, og derefter bruge *Snu handling* til at trække dig tilbage som bonus-handling, og resten af din bevægelse til at komme ud af nærkamp og i ly af dine allierede.

Kæmp så beskidt som du kan, og hån og fornærm groft dine modstandere!

DIO – 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

