

# FELIX – side 1, hvem han er

## FÅREHYRDE MED HJEMVE

FELIX er hårdfør, mut og indadvendt. Han savner fortvivlet sine grønne bakker, sine får og sine hunde – han er nemlig fårehyrde. Eller det var han, før hans mor solgte ham til Kaptajnen for at købe medicin til hans syge storebror. Derfor kan Felix aldrig tage hjem igen, og det er ikke til at holde ud. Men selv om han er trist, er han også en overlever. Han er udmærket til at slå – han er faktisk en formidabel skytte, og ikke for blød til at ramme plet – og han har skaffet sig udmærket udstyr. Men det falder ham slet ikke spor naturligt at true og brovte for at komme frem blandt piraterne – han kan gøre det, men han kan ikke lide det. Grundlæggende er han en rar dreng, og håber på at der måske er nogle af de andre, der under overfladen ikke er så skrækkelige som de opfører sig. Felix er 17 år gammel.

## KAPTAJNEN OG DUEHØGEN

Kaptajnen er hensynsløs, grådig, og grusom. Han sætter en grum tone for sine mænd. På piratskibet 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! Felix har været på Duehøgen i lidt over et år.



## REKRUTTERING

Solgt til Kaptajnen af sin familie.

## STYRKER

Dygtig skytte, rolig.

## SVAGHEDER

Stilfærdig.

## 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.

## MÅNENS BLIK

Felix's mor har et ordsprog om at hvis man stirrer for længe på månen, så kan månen se ind i én. Men Felix har nu altid godt kunnet lide at se på månen.

## FELIX – side 2, stats (level 2 "kriger")

Strength	14 +2 (save +4)	<b>Armor Class:</b> 14
Dexterity	16 +3	<b>Initiativ:</b> +3
Constitution	15 +2 (save +4)	<b>Ekstra handling:</b> 1
Intelligence	11 –	<b>Beslutsomhed:</b> 1
Wisdom	13 +1	<b>Hit points:</b> 20
Charisma	9 –1	<b>Ammunition:</b> 9

### Færdigheder

Nidstirre +1	Atletik +4	Sanser +3
Snige +5	Håndtere dyr +3	Undersøge +0
Karte & spinde & strikke, kan svømme, kan IKKE læse & skrive		

### Angreb

**Armbrøst** +7, skade 1t8+3, range 80/320

**Huggert** +5, skade 1t6+3

**Daggert** +5, skade 1t4+3, kastet range 20/60 (off hand skade 1t4, og hvad har du gjort af armbrøsten?)

### Udstyr

Let armbrøst, huggert, daggert, fåreskindsvest, rygsæk, fyrtøj, strikkepinde, garnnøgle m. 90 meter garn, halvfærdig uldsok, læder-vanddunk m. vand, to halv-knuste kiks i et lommeetørklæde, kogger m. 9 armbrøstpile

### Kriger-evner

**Kampstil:** +2 på angreb med skydevåben (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, off-hand angreb

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

**Reaktioner:** Angreb hvis modstander flygter uden "træk tilbage"

**Taktik:** Du er mesterskytte, så selvfølgelig skinner du mest når du enten kan få en pil eller to skudt afsted tidligt i en kamp, eller gøre livet farligt for modstandere som engagerer jer på afstand. Allerfarligst er du med din armbrøst, hvis du kan fyre en pil fra skjul (med fordel), men selv hvis du kan finde dækning, tager det dig en regulær handling at skjule dig ordentligt.

Er der ikke rigtig plads til at skyde, er du dog også OK i nærkamp med din huggert. Hvis du er tør for pile (eller har pakket din dyrebare armbrøst sikkert bort) kan du også bruge en daggert i venstre hånd for lidt ekstra skade.

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!

# FELIX – 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

