

# CORT – side 1, hvem han er

## RÅ BØRSTE, SLET IKKE FORVIRRET

CORT er søn af fattige fiskere. Dengang han boede hjemme, havde han sin elskede storesøster Marla til at forklare sig alle de forvirrende ting. Hende stoledes han på. Nu er han solgt til Kaptajnen for at dække sin fars spillegæld. Her har han ingen at stole på og kan aldrig indrømme at han er forvirret – for det ville være at indrømme svaghed. Han er adskillige gange blevet holdt grusomt og ydmygende for nar. Han har desperat brug for nogen der kan fortælle ham hvad han skal gøre, uden at det får ham til at se svag ud. Cort har det svært, selvom han er usædvanligt stærk og behændig. Han er barsk, brutal og dybt ulykkelig. Cort er 17 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! Cort har været på Duehøgen i lidt over et år.

## 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.



## REKRUTTERING

Solgt til Kaptajnen af sin familie.

## STYRKER

Råstyrke og behændighed, fisker-erfaring.

## SVAGHEDER

Mangler overblik, mangler nogen at stole på.

## MÅNEN OG TIDEVANDET

Marla kunne en gammel sang om månen og tidevandet. Den kan hun vel stadig, derhjemme. Der var et eller andet om månen som "gudindens ansigt". Og lykke og ulykke, og tidevandet. Det var en meget smuk sang.

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

Strength	16 +3 (save +5)	<b>Armor Class:</b> 14
Dexterity	16 +3	<b>Initiativ:</b> +3
Constitution	15 +2 (save +4)	<b>Ekstra handling:</b> 1
Intelligence	7 -2	<b>Beslutsomhed:</b> 1
Wisdom	8 -1	<b>Hit Points:</b> 20
Charisma	11 -	

### Færdigheder

Nidstirre +5	Atletik +5	Sanser +1
Snige +3	Lyve +2	Undersøge -2
Sejlads & knob, kan svømme, kan IKKE læse & skrive		

### Angreb

**Stridsøkse** +5, skade 1t8+5

**Daggert** +5, skade 1t4+5, kastet range 20/60

### Udstyr

Stridsøkse, daggert, lædervams, beskidt klud, bæltepung m.  
9 sølvmonter samt tre meter snor og en fiskekrog

### Kriger-evner

**Kampstil:** +2 skade på énhånds angreb (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:** Corts taktik er simpel og aggressiv – gå i nærkamp, hug ned for fode med din økse. Taktikken har den begrænsning at det kan være en virkelig skidt idé over for stærke og talrige modstandere.

Du kan godt holde en fakkel i din anden hånd, men du kan ikke også angribe med den uden at miste din bonus-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!

# CORT – 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

