



Signe Maria Bertramina Mollenberg

Du havde som lille en forfærdelig omgang tyfus, men overlevede. Du havde dog meget dybe ar på sjælen, og efter den sygdom så du trolde, nisser og andre væsner ofte, og du burede dig inde på dit værelse, da du var bange. Du kommer i en tidlig alder på forfatterskole i Roskilde. Du kommer på værelse med Magdalena, og hun mister sit liv til en morder. Det var frygtelig sag. Og det inspirerer dig til at skrive dit store værk "Gråd og Savn"

Hemmeligheden

Du har ingen anelse om hvordan du fik skrevet "Gråd og Savn", du husker intet. Og derudover får du Black out, hvor du har været i kødelig omgang med Betjent Jensen, men du husker intet fra selve det intime akt. Du ved dog at du kan hente inspiration fra hvem end der skriver for dig, hvis du koncentrerer dig rigtig meget.

Traume – Synet

Efter år buret inde, i et lille værelse, har dine sanser taget skade. Du er ikke god til mennesker og tillid er ikke noget som kommer nemt til dig. Tyfussygdommen gjorde dine forældre burede dig inde.

Motivation

Hjælpe Betjenten, ikke fordi du kan lide ham, men fordi du kan måske finde hoved og hale i hvad der er sket med Magdalena og retfærdiggøre din afmagt den gang.

De andre

Betjent Jensen

En dygtig efterforsker, og god inspiration til en ny bog. I har en underlig relation. Du har i flere omgange haft kødelig omgang med ham, men husker ikke detaljer. Og du har aldrig indledt dette. Udover det har du hjulpet ham med en række sager. Taget noter og fundet detaljer i arkiver osv.

Kaptajn Griffenfeld

En krigshelt og en smuk mand. Se det er en herre man kunne falde for. Han er meget inspirerende og vil åbenbart gerne hjælpe betjenten.

Alfonso

En roma med en utrolig viden. Han er lidt underlig, og kigger meget nysgerrig på dig konstant.

Udstyr – forfatteren

Brændevin +1 inspiration

Skriveredskaber +1 investigation

Bogsamling +1 learn

fyrtpøj +1 investigation or vigilance i mørke

Talent

AUTOMATIC WRITING

When channeling spirits through automatic writing you can use INSPIRATION to gain clues. The Gamemaster provides more or less vague clues, predictions about the future, or momentary insights into the thoughts and experiences of your enemies. Extra successes reveal more clues. On failure the Gamemaster decides whether you suffer a Condition, become possessed, or undergo a personality change (you decide what kind) that lasts for 1D6 hours. You can use Automatic Writing once per gaming session. **COWARD** When wounded in combat, you can make another player character take damage in your stead by passing a STEALTH test. It does not count as an action. If the

test fails, you are hit for 1 extra damage. This can be done once per combat encounter.

Physique 2

- Agility 2
- Close Combat 0
- Force 1

Precision 2

- Medicine 1
- Ranged combat 1
- Stealth 2

Logic 5

- Investigate 2
- Learning 2
- Vigilance 2

Empathy 3

- Inspiration 2
- Manipulation 2
- Observation 2

Synet

- Alle roller i Vaesen der spilles af spillere, har synet. Det er et koncept hvor i som roller kan se Vaesen. Altså fabel væsner, som trolde, spøgelser og deslige. Nogen Vaesen gemmer sig også for jer, og få gange er det kun spor, lyde, lugte og deslige der gør man som rolle kan få en fornemmelse af Vaesen. Hvorfor man har fået dette syn, er ofte fra et traume, og ofte et traume hvor Vaesen har været til stede.