Marie

KRØYER

Karakterark og handouts

Dette er karakterer og handouts til scenariet
“Marie Krøyer - Djævlebetvinger” der havde (re)premiere på Viking Con 33.

Scenariet er analogt, det vil sige, at der kun findes 15 fysiske eksemplarer af scenariet. Ingen pdf-udgave.

Karaktererne er her, for at man kan printe dem og spille scenariet igen, uden at skulle have gang i en kopimaskine eller rykke karakterarkene ud af det pæne scenarie.

Hvis du ikke har scenariet, men brænder for at spille det, så smid mig en mail på kristian@frekvens.dk, så vil jeg gøre mit bedste for at lokalisere et eksemplar som du må låne eller få.

Kristian, Silkebronx, oktober 2014

MARIE TRIEPCKE KRØYER

Baggrund: Som barn af velhavende forældre og opvokset i København, var der ikke meget der talte for, at Marie Krøyer skulle ende som bosat i Danmarks nordligste by. Bekæmpende overnaturlige trusler mod Danmark, indlandske såvel som udenlandske.

Men under et ophold i Paris, sammen med veninden Anna Ancher, mødte hun maleren Peder Severin Krøyer, og de to forelskede sig. Efter et kort kurmageri giftede de sig. Desværre blev lykken kort, og den følsomme Peder Severin blev, da de vendte tilbage til Danmark, plaget af søvnløshed og feber, og dette så ud til at koste ham livet, uden at nogen læge kunne forklare hvorfor. Den driftige Marie tog affære og kontaktede en fynsk åndemaner, og med hendes hjælp afslørede Marie, at hendes mand hver nat blev reddet af en mare – et usynligt væsen, der drænede ham.

Et resolut slag med et bordben gjorde en ende på monsteret og langsomt kom Peder Severin sig. Ægteparret besluttede sig efterfølgende for at flytte til Nordjylland, for at få ro og fred. Inden da, blev den unge Marie dog kontaktet af Kontrolministeriet, der venligt men bestemt bad hende holde øje med overnaturlige trusler i Hovedlandet.

Stil: Kølig og med overblik

Udstyr:

Oversavet jagtgevær *"Herude på landet er en dobbeltløbet haglspreder jo et husholdningsværktøj på linje med møggreb og grønthøster. Alle har dem. Jeg har så lige fået taget 30 cm af løbet, så den er nemmere at have med rundt."*
(Afstand / +2 skade / Specialmanøvre: *"Æd Vesterhavssalt"* Istedet for almindelig hagl kan du sende to løb med salt afsted, der bider ekstra godt mod overnaturlige væsner/ +3 skade / Én gang i scenariet.)

Rosenkrans *"Selvom man ikke er katolik, kan det ofte betale sig at have denne type småtteri ved hånden. Fungerer også glimrende til at bekæmpe kedsomhed."*

Butterflykniv *"PS og jeg rejste en del rundt i Europa, da vi var yngre. Den her samlede jeg op i en bazar i Istanbul. Et elegant våben, der er nemt at skjule og hive frem i en snæver vending."* (Nærkamp / *+1 skade)*

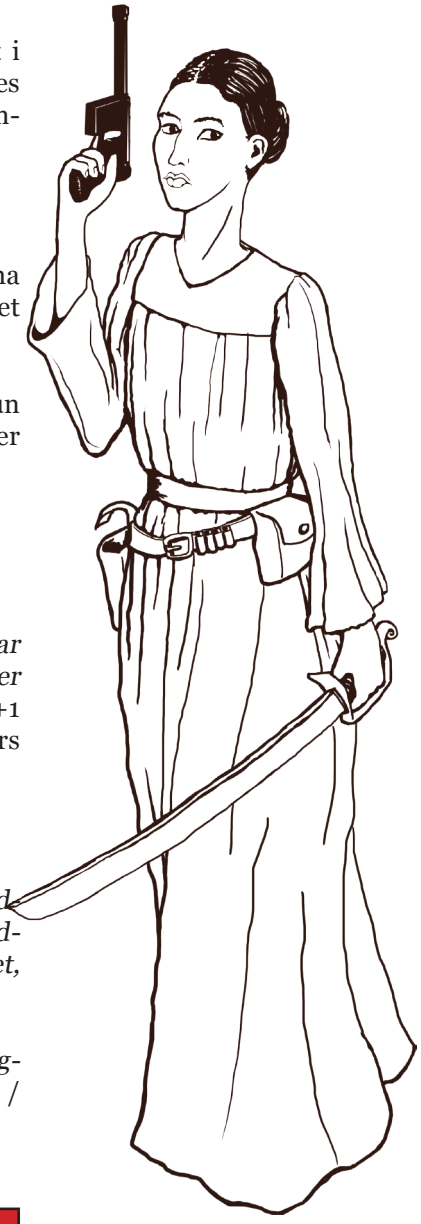
Opiumsdråber: *"God til lindring af smerte og søvnbesvær."* (Støtte / *+1 □ □ □)*

HYSTERI'O'METER

Vitalitet:

♥ ♥ ♥ ♥
♥ ♥ ♥ ♥
♥ ♥ ♥

ANNA KIRSTINE ANCHER



Baggrund: Den eneste agent for Kontrolministeriet, der er født og opvokset i Skagen og derfor kender de særlige jyske gespenster som Dannevang må brydes med. Som femte barn i en søskendeflok på seks, blev der ofte formanet, når vestenvindens hylen blandedes med mere grum jamren fra heden og havet.

Ansigt til ansigt med det overnaturlige stod hun dog først, da hun under en vandretur i Råbjerg Mile hen under tusmørket rendte på selve den ulykkesvarslende Helhest. Eller, som det fornuftige barn hun var, lukkede Anna naturligvis øjnene, da hun hørte det trebenede øg nærme sig, og holdt dem lukket tæt på trods af kulde som fra graven og uhyggelige lyde.

Senere, da hun blev sendt til Københavnstrup for at studere malerkunst, kom hun via progressive venner og bekendte i miljøet i kontakt med Kontrolministeriet, der så en stjerne i den jyske pige med erfaringer fra felten.

Stil: Omsorgsfuld og stålsat

Udstyr:

Ryttersabel: *"Koldt stål er nu engang det eneste som dødninge og troldfolk har respekt for. Særligt, hvis det er formet som en 40 centimer knivskarp klinge, der kan flække et ulvehoved eller kløve en af de underjordiske i to."* (Nærkamp +1 skade / Specialmanøvre: *"Det Gyldne Snit"* Du amputerer et af din modstanders lemmer / +2 skade /Én gang i scenariet.)

Krucifiks: *"Et levn fra mit barndomshjem, hvor der altid blev bedt bordbøn."*

Mauser "Broomhandle" C1896: *"Et moderne stykke tingentangel, som jeg blev udstyret med af Kontrolministeriets Materieltjeneste. Jeg har førhen klaret mig udmærket uden, men man kan jo stå i en situation, hvor ni kugler, og en i kammeret, kan være det springende punkt mellem liv og død." (Afstand / +2 skade)*

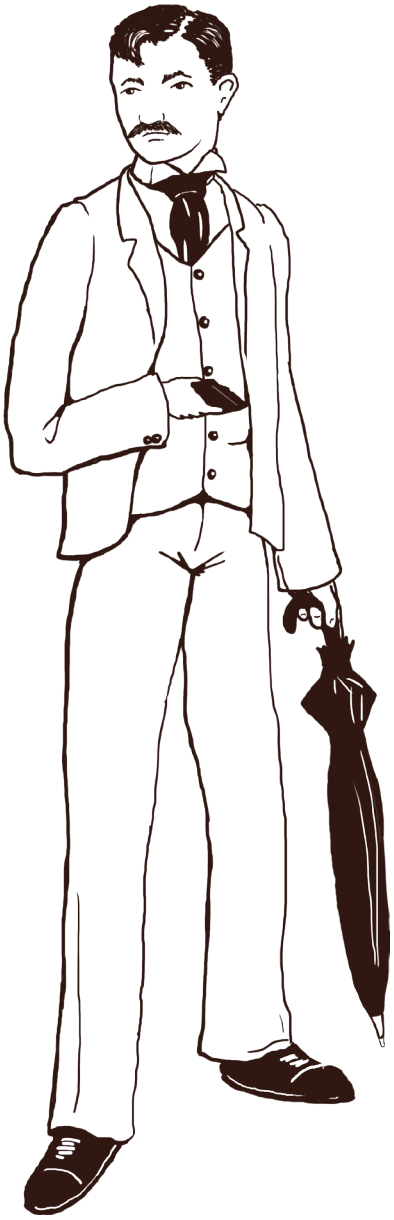
Førstehjælpskasse: "*Som husmor og agent er det ofte en god ide at have forbindinger, nål og tråd og masser af antiseptiske midler inden for rækkevidde".* (Støtte / +1 □ □)

HYSTERI'O'METER

Vitalitet:

♥♥♥♥
♥♥♥♥
♥♥♥♥

HERMAN JOACHIM BANG



Baggrund: Med sit følsomme sind var der op igennem Hermans sønderjyske opvækst ikke mange, der ville have spået ham til at blive en bekæmper af mørke kræfter. Men bag det magre ydre gemte der sig en modig ung mand, da han og en flok klassekammerater blev overfaldet af en Aufhocker, en art tysk vampyr, der havde forvildet sig op i Danmark. Bravt kastede han sig i kamp med monstret, imens hans kammerater flygtede, og kun ankomsten af en eliteenhed fra Kontrolministeriet reddede den unge mands liv.

Hans navn og gerning blev noteret ned, og da han i en ung alder etablerede sig med et blik så skarpt som hans pen, kontaktede Kontrolministeriet ham om at komme i kongens klæder, sådan helt diskret.

Siden har Herman rejst Danmark rundt som observatør, undersøger og kontaktperson for organisations agenter i provinsen. Det er sket under dække af en omfattende foredragsvirksomhed.

Stil: Affekteret og observerende

Udstyr:

4-løbet Derringer: *"Diskret og til at have i en frakkelomme, men samtidig med nok ildkraft i de fire løb til at nedlægge en tyr. Den ydmyge størrelse skjuler jo, at det er samme type patron som i en Colt Peacemaker."* (Afstand / +2)

Bibel: *"Velsagtens ikke min yndlingspamflet, men man må tage hatten af for den effekt den har på menigmand... og vampyrer."*

Lommelærke: *"Sådan en glimrende fransk brandy kan virkelig tjene som en opsamler, hvis man er lidt nede eller lidt blodfattig."* (Støtte / +1 □ □)

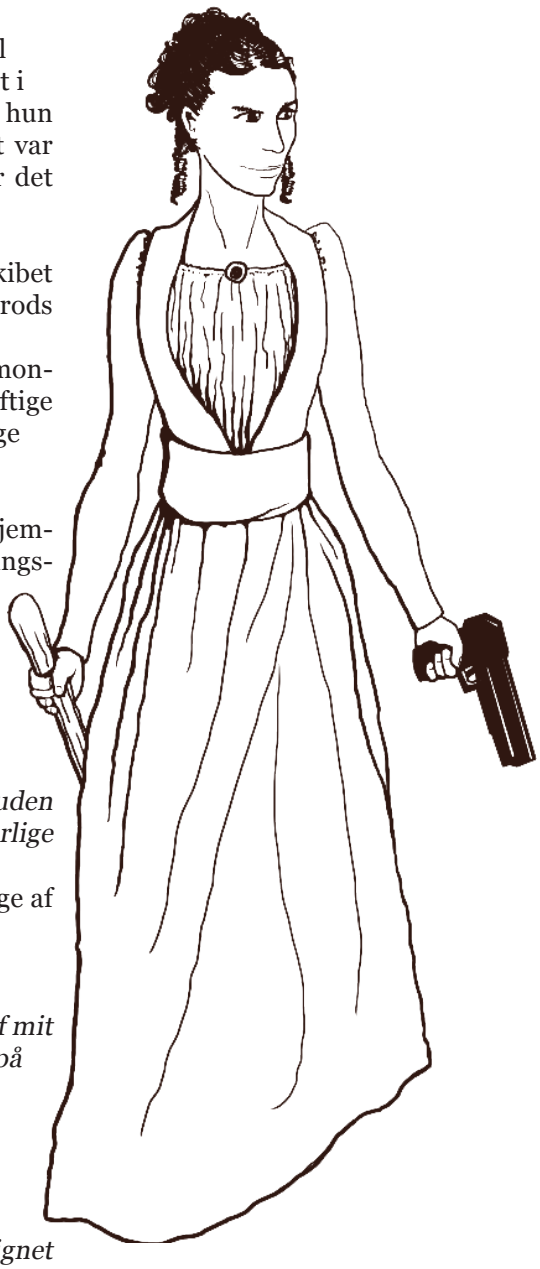
Paraply med sværd: *"Kreeret specifikt til mig af en polsk våbensmed og sandt for dyden et elegant gentlemanvåben. Man kan have det med ind overalt, uden at folk frygter voldsudgydelser, og samtidig vil man næsten altid have overraskelsesmomentet med sådan en klinge. Også praktisk når det regner."* (Nærkamp / +1 skade / Specialmanøvre: "*Sværdet er stærkere end pennen"* Du spidder modstanderen på perfekt vis / +2 skade / Én gang i scenariet)

HYSTERI'O'METER

Vitalitet:

♥♥♥♥
♥♥♥♥
♥♥♥

BERTHA AMALIE SKRAM



Baggrund: Født i Bergen og med en far, der begik underslæb og stak af til Amerika for at undgå straf, blev der i en tidlig alder rystet ved fundamentet i Amalie Skrams liv. Måske i jagten på stabilitet eller måske i trods, giftede hun sig som blot 17-årig med den noget ældre skibsfører Müller. Ægteskabet var aldrig lykkeligt, men var dog med til at åbne den unge Amalies øjne for det overnaturlige.

Under en sejltur med skibet, hvor hendes husbond arbejdede, stødte skibet nemlig på det frygtede søuhyre Kraken, der huserer ud for Norges kyst. På trods af
anseelig størrelse og motorkraft, blev fartøjet trukket ned af det enorme monster. Fra en redningsbåd, bevæbnet med en bådshage, holdt den standhaftige unge kvinde en hel nat monstret på afstand, imens de overlevende mandlige besætningsmedlemmer rædselsslagent skjulte sig og bad fadevor.

Efterfølgende blev Amalie Skram kontaktet diskret af Departmentet for Bekjempelse af Okkulte Trusler, der så et lys i den unge kvinde. Efter kort betænknings-tid sagde hun ja til organisations tilbud, lod sig skille fra sin mand, og har siden stået forrest, når overnaturlige væsner har truet Norge.

Stil: Handlekraftig og modig

Udstyr:

Vandrestav *"Ingen fjeldvandring eller gennemtævning af troldtøj bør ske uden en solid stav ved, og i, hånden. Træ har en særlig magt over mange overnaturlige væsner og kan i en snæver vending også bruges til en masse andre ting."* *(*nærkamp / +1 skade / specialmanøvre *"Djevelsk Juling"* Du sender en byge af hæftige slag afsted - Norsk-style. / +2 skade/ Én gang i scenariet.*)*

Knojern *"Hvis en mand kommer for tæt på, og du har brug for lidt ekstra overbevisende argumenter til at få ham på afstand, har jeg haft stor nytte af mit sølvbelagte, og ganske dekorative, knojern. Det virker også afskrækkende på varulve." (Nærkamp /+1 skade / sølv)*

Browning M1900 *"Belgisk håndværk. Kun 7 kugler i våbenet, men til gengæld sparker den som en shetlandspony." (Afstand / +2 skade)*

Vievand *"De fleste gespenter bryder sig ikke om at blive tvættet med velsignet vand. Det her er tappet fra døbefonden i Oslo Domkirke." (*Støtte */ +1 □ □)*

HYSTERI'O'METER

Vitalitet:

♥♥♥♥
♥♥♥♥
♥♥

Din mission: Du er blandt Departmentet for Bekjempelse af Okkulte Truslers bedste agenter i marken. Det er også derfor, du er blevet udvalgt til den farlige opgave at følge efter ham medierne i dit hjemland har døbt "Den Norske Moriaty" - Edvard Munch. Berygtet okkultist og kriminel, som Departmentet har jaget gennem mange år. Nu fortæller kilder i den overnaturlige undergrund, at Munch er draget til Danmark for at slippe sin djævelskab løs. Det sker dog med dig i hælene, og Departmentet har aftalt med sin danske søsterorganisation, at tre af deres fremmeste agenter venter på dig i Danmark...

Kort & handouts

Reglerne, helt kort

Kamp afgøres over 3-5 runder.

Når du deltager i en kamp, trækker du 3 kort fra kampdecket.

Hver gang et kort er brugt, trækker du et nyt.

En runde afgøres ved, at du vælger et våben eller stykke udstyr fra dit karakterark og et kort. De vil tilsammen give en værdi, der ligges til et rul med en D3. Hvis du ikke vil bruge noget af dit udstyr, kan du også slå med de bare næver. De giver +0 på skade.

Det samlede resultat trækkes fra modstanderens vitalitet.

Når din modstander rammer 0 i vitalitet, går han i gulvet.

Kortene er delt ind i kort, der bruges i nærkamp, og kort, der bruges i afstandskamp. Nogle kort kan bruges i begge typer kamp. Hvis du ikke har kort til den ene type kamp, kan du ikke kæmpe på denne facon.

Udover nærkamp og afstandskamp er der også kort, der giver Støtte. Støtte kan bruges i stedet for et offensivt kort og trækker i stedet fra skaden, som du, eller en anden, karakter modtager.

Brug kort, våben og udstyr kreativt, til at gøre dit indspark til scenariets action, så sejt som muligt.

Reglerne, helt kort

Kamp afgøres over 3-5 runder.

Når du deltager i en kamp, trækker du 3 kort fra kampdecket.

Hver gang et kort er brugt, trækker du et nyt.

En runde afgøres ved, at du vælger et våben eller stykke udstyr fra dit karakterark og et kort. De vil tilsammen give en værdi, der ligges til et rul med en D3. Hvis du ikke vil bruge noget af dit udstyr, kan du også slå med de bare næver. De giver +0 på skade.

Det samlede resultat trækkes fra modstanderens vitalitet.

Når din modstander rammer 0 i vitalitet, går han i gulvet.

Kortene er delt ind i kort, der bruges i nærkamp, og kort, der bruges i afstandskamp. Nogle kort kan bruges i begge typer kamp. Hvis du ikke har kort til den ene type kamp, kan du ikke kæmpe på denne facon.

Udover nærkamp og afstandskamp er der også kort, der giver Støtte. Støtte kan bruges i stedet for et offensivt kort og trækker i stedet fra skaden, som du, eller en anden, karakter modtager.

Brug kort, våben og udstyr kreativt, til at gøre dit indspark til scenariets action, så sejt som muligt.

Besat? Næh. Ingen alarm – du er ok.

Besat? Frygt ej – du er IKKE besat.

Besat? Du slipper – det er ikke dig djævlen fandt hvile i.

Sorry – du er besat. I denne scene tager en djævel kontrol over dig, og du forsøger at forpurre jeres heroiske opgave. De andre kan forsøge at få dig tilbage – men giv den ellers gas og beskriv gerne, hvordan din karakter ser ud og gebærder sig som besat – lysende røde øjne, underjordisk growlen, og hvad du ellers kan komme på.