LANDSKNECHT
SPILPERSONER

SKYTTEN

Du skal spille en ung mand eller kvinde, der er rejst ud i verdenen—og nu er endt som lejesoldat.

Spiller du?

☐ Mand; navn ***Rolf Müller***

☐ Kvinde; ***Renate Müller***

• HJEMSTAVN •

Dine forældre ejede møllen hjemme i Waldburg, og dine tre ældre brødre arbejdede også på møllen. Der var ikke rigtig brug for dig, og der var heller ikke udsigt til at du kunne arve noget. Så du måtte finde på noget andet at lave.

☐ Du blev ***kulsvier***, og levede af at grave tørv i mosen. Det er hårdt og farligt arbejde. Men hvis det ikke dræber dig, så gør det dig stærkere.
+1 Rank Vigor.

☐ Greven havde brug for ***skovløbere***, der kunne jage krybskytter og finde vildt til jagten.
+2 Ranks Tracking.

☐ Du blev ***kvæghyrde*** og passede først får og siden kvæg på heden. Det var et ensomt arbejde og du brugte tiden på at lære at øve dig med din slynge.
+1 Rank Shooting, +1 Rank Survival.

• KRYBSKYTTEN •

Du lærte at skyde med bue i Grevens milits, og når du alligevel var væk fra byen, brugte du tiden på at øve dig. I begyndelsen skød du bare til måls efter træstubbe, men snart begyndte du at skyde efter harer, selvom loven siger, at det kun er adlen der må gå på jagt.

Hvorfor blev du krybskytte?

☐ ***Mad på bordet:*** Høsten slog fejl to år i træk, og alle i byen havde det svært. Også din familie. Når du gik på jagt, kunne du skaffe dem mad.
+2 God Skæbne.

☐ ***Spænding:*** Du drømte om at nedlægge den store kronhjort, som holdt til i skovbrynet mellem mose og hede.+1 Rank Spirit.

☐ ***Penge:*** Du drømte om et bedre liv, og det var nemt at tjene penge som krybskytte. Og siden da har du været god til at skaffe penge uden for lovens rammer. +1 Dårlig Skæbne. +1 Rank Stealth og Shooting. Ekstra udstyr: 50 Sølv Skillinger og en varm pelsforret grå kappe (+1 Vigor Test i forhold til vind og vejr).

• AFSLØRET •

Det endte med at Grevens Ritmester, gamle Wilhelm Traub, afslørede at du var krybskytte.
Hvad gjorde du?

☐ ***Stak af i ly af natten:*** Du valgte at stikke af inden han kunne fange dig. +1 Stealth Rank.

☐ ***Trak din bue:*** Du lagde dig i baghold og skød det gamle fjols. +1 Dårlig Skæbne. Ny Edge: Deadly Shot (du kan vælge at give +2d6 Damage hvis du skyder folk i ryggen, men får 1 Dårlig Skæbne hver gang).

• AFREJSEN •

Da kurfyrsten gik i krig med sin nabo meldte du dig til krigstjenste.

Fortæl andre spillere hvordan det gik til, da du forlod din hjemstavn. Begynd din beretning med *"dengang jeg drog afsted…"*

SKYTTEN

• KRIGSTJENESTE •

Du fik plads i en gruppe af andre folk med erfaring i vildmarksliv. I skulle primært arbejde som spejdere.

• SLAGET VED TÜRINGEN •

Den første store træfning du deltog i skete nær den lille landsby Türingen. Alle kalder det et slag, men du husker det mest som et godt og vellykket baghold, hvor I fik erobret fjendens forsyninger.

Rul 1d6

☐ 1 Du blev alvorligt såret i kampen, og mens de andre samlede krigsbytte, måtte du kæmpe for at overleve. Du har stadigvæk smerter i benet.
+ 1 Dårlig Skæbne. Ny Hindrance: Limb (-1 Pace) / Running d4)

☐ 2-5 Du fik ***nogle sår og dine første ar***. Men det var ikke mere alvorligt, end at du kunne fejre sejren sammen med de andre.
+1 Rank Fighting. Nyt udstyr: Lommelærke (sølv) med snaps.

☐ 6 Ranald, Lykkens Gud, vogter over dig. Du slap fra slaget ***uden skrammer*** og med fint krigsbytte.
+ 1 God Skæbne. Nyt udstyr: Kortsværd i god kvalitet (Damage: Str + 1d6+1) og en fin guldring.

• FROSTVINTER •

Det var en kold vinter, og alle i hæren havde det hårdt. Kun adlen havde adgang til forsyninger, mens alle andre måtte klare sig med hvad de kunne skaffe.

Sammen med de andre spejdere drog du rundt i landet for at finde mad og forsyninger.

En kold vinterdag var du alene og opdagede en forfrossen familie på flugt fra krigen.

Hvad gjorde du?

☐ ***Hentede de andre spejdere:*** I stjal familiens mad og hest, og du så på mens nogle af de andre spejdere tævede bonden og voldtog hans kone.
+ 1 Dårlig skæbne. +1 Rank Riding og Fighting.

☐ ***Lod dem være:*** Kun den lille pige nåede at se dig iden du gik videre, og søgte efter mad. Det blev en kold vinter men selv sultede du aldrig. + 1 Rank Stealth og +1 Rank Tracking.

☐ ***Du hjalp dem:*** Du fulgtes med familien til de var nået til Karlstadt. Den yngste datter, Frederikke, flettede en dukke af hø til dig. + 2 God Skæbne.
Nyt udstyr: Lille hødukke.

• FRIEDSTADT FALDER •

Du var i Friedstadt, da fjendes hær slog ring om byen. Det var en lang belejring, der endte med at byen faldt og krigslykken vendte.

Hvad skete der?

☐ Du ***deltog i kampene*** og forsvarede byen til det sidste. Det var en hård kamp, og selvom du fik nye ar, slap du fra det med livet i behold.
+ 1 Rank Fighting og Shooting.
- 1 God Skæbne (hvis du ikke har God Skæbne at bruge, så skal du vælge at stikke af).

☐ Du ***stak af*** fra byen og efterlod dine krigskammerater til døden. Det var klamt at kravle gennem kloakken, men det var bedre end at dø.
+1 Dårlig Skæbne, + 1 Rank Stealth.

• NEDERLAGET •

Når scenariet begynder, er det to dage efter slaget ved Trollmösen, hvor jeres hær blev slået på flugt.

Krigslykken er vendt; +2 Dårlig Skæbne.

Rul 1d6

☐ 1 Du blev ***såret i kampen*** og har et Wound Level (sørg for at beskrive det for de andre spillere).

☐ 2-5 Du fik ***nogle skrammer*** og begynder med et Fatigue Level.

☐ 6 Du er Lykkens Udkårne og slap ***uskadt*** fra kampen og fik fat på en hest.
Nyt udstyr: Hest; + 1 Rank Riding.

SPILPERSON NAVN´:

• TRAITS •

Attributes

Ranks	*d4*	*d6*	*d8*	*d10*	*d12*
Agility	×	×			
Smarts	×	×	×		
Spirit	×	×			
Strength	×	×			
Vigor	×	×			

Skills

Ranks	*d4*	*d6*	*d8*	*d10*	*d12*
Athletics	×	×			
Fighting	×	×			
Notice	×	×			
Riding	×				
Shooting	×	×	×		
Stealth	×	×			
Survival	×	×			
Tracking	×	×			

Edges / Hindrances

Woodsman	+2 Survival/Tracking/Stealth
Marksman	+2 Shooting når du står stille
Musketeer	Reload er –1.

TOUGHNESS PARRY PACE

Base:	Base:	Base:

Wounds Incapacitated! Fatigue

-1	-2	-3	X	-2	-1

• WEAPONS •

Attack	Damage	Notes
Ubevæbnet	*str*	
Dagger	*str + d4*	
Bøsse	*2d8+2*	*Reload 1 (Musketeer medregnet)*
		-2 Shooting uden støtte

GEAR

Praktisk tøj og støvler, stor hat med bred skygge og kappe med hætte.

Rygsæk med to slidte tæpper og et fåreskind. 20 meter stærk snører, et par forskellige knive, nogle fiskekroge

Krudthorn og 20 blykugler og en bæltetaske med støbeske. Ved hånden en skydestok til bøssen.

Fyrtøj, lille gryde og andet køkkengrej.

En vandsæk og en pose med en smule tørret kød, rugbrød og en lille klump gedeost.

SLYNGLEN

Du skal spille en ung mand eller kvinde, der er rejst ud i verdenen—og nu er endt som lejesoldat.

Spiller du?

☐ Mand; navn ***Axel Henkers***

☐ Kvinde; ***Annika Henkers***

• HJEMSTAVN •

Din mor blev døbt til døden, fordi hun dræbte en voldelig mand. Hun var en skøge, og den døde var søn af en junker. Hun var gravid, og sad i fængsel indtil du blev født. Så førte bødlen hende til skafottet, og bagefter adopterede fængselsvagterne dig.

Du voksede op i Würtbadens tugthus:

☐ Du blev ***skarpretterens lærling***, og lærte at gå til hånde i fangekælderen.
+ 1 Rank Healing, +1 Rank Intimidation

☐ Du var en ***balladeмager***, og kom ofte i slagsmål med både fangevogtere og fanger i fængslet.
+1 Rank Strength, +1 Rank Fighting, Hindrance: Mean (-2 Charisma).

☐ Du blev ***fangevogter*** og tjente penge på at smugle mad og breve ind til fangerne. + 1 Rank Streetwise +1 Rank Stealth

• LIGRØVER •

På det gamle universtitet i Würtbaden er der altid en køber, der er villig til at betale flere guld-kroner for friske lig.

Derfor meldte du dig til tjansen om at skaffe afdøde fanger af vejen - og når du var kusk på ligvognen, kom du ofte tilbage med penge på lommen.

Hvad brugte du dine penge på?

☐ ***Lærdom:*** Du var med, når lig blev undersøgt af læger, som øvede sig på operationer - og betalte en ung lægestuderende for at lære dig at læse og skrive
+1 Rank Healing; Edge (Read/Write)

☐ ***Druk og hor:*** Byens vinhuse er fyldt af folk, der gerne drukner sorger og fejre glæder. Du nød det vilde natteliv til fulde.
+ 2 Ranks Gambling; +1 Rank Persuasion

☐ ***Gode gerninger:*** Du brugte de fleste penge på at hjælpe folk i nød. For at undgå ubehagelige spørgsmål, holdt du dit navn og ansigt skjult, og gadens folk kendte dig kun som Ranalds Bud.

+1 Rank Stealth; +1 God Skæbne

• LIGÆDEREN •

En mørk nat, opdagede du, at en af dine kunder - Doktor Heinrich Köster - var en ligæder
Hvad gjorde du?

☐ ***Stak af i ly af natten:*** Du skulle ikke løbe nogle chancer. +1 Stealth Rank. +1 Dårlig Skæbne

☐ ***Prøvede at dræbe monsteret:*** Du ventede to dage, så angreb du det fede fjols i gyden ved hans hus. Men selvfølgelig kom byvagten og så dig stå over hans blodige krop. Eneste udvej var at stikke af inden du selv kom for bødlen. +1 Rank Spirit.

• AFREJSEN •

Da kurfyrsten gik i krig med sin nabo meldte du dig til krigstjenste.

Fortæl andre spillere hvordan det gik til, da du forlod din hjemstavn. Begynd din beretning med *"dengang jeg drog afsted…"*

SLYNGLEN

• KRIGSTJENESTE •

Du fik tiltusket dig en ufarlig tjans som håndlanger for feltlægen, Viktor Sladivarius— en tjans der mest af alt havde kræver stærke folk, som kan holde de sårede fast, mens de får skåret lemmerne af.

• I DØDENS SKYGGE •

Mens krigen blev lammet af vinterens kulde, sultede store dele af hæren. Men Viktor Sladivarius var venner med kurfyrstens livlæge, Dr. Fidelius og derfor havde I adgang til gode forsyninger og de fyrstelige vinlagre.

Hr. Sladivarius kæmpede konstant mod de mange sygdomme, som fulgte i hælene på hæren—og til sidst fik feberen tag i ham, og han måtte snart finde evig hvile i Morrs Have.

Hvad gjorde du?

☐ ***Lod ham dø i ensomhed:*** Du holdt dig på sikker afstand af lægen og alle de andre syge, mens du spillede kort og drak vin. + 1 Dårlig skæbne. +1 Rank Gambling; +1 Rank Persuasion.

☐ ***Sad ved sygelejet:*** Du gjorde, hvad du kunne for at hjælpe. I løbet af vinteren lærte du en del lægekunst, men blev også selv syg.
+2 God Skæbne; + 1 Rank Healing; Ny Hindrance: Frail (Toughness –1).

☐ ***Passede dig selv:*** Alle ved, at sygdom er farligere end krig, så du holdt dig for dig selv, og sørgede med din pistol for at ingen syge kom dig for nær.
+1 Shooting; +1 Intimidation.

• NEDERLAGET •

Når scenariet begynder, er det to dage efter slaget ved Trollmösen, hvor jeres hær blev slået på flugt.

Krigslykken er vendt; +2 Dårlig Skæbne.

Rul 1d6

☐ 1 Du blev ***såret i kampen*** og har et Wound Level (sørg for at beskrive det for de andre spillere).

☐ 2-5 Du fik ***nogle skrammer*** og begynder med et Fatigue Level.

☐ 6 Du er Lykkens Udkårne og slap ***uskadt*** fra kampen med en tospands hestevogn.
Nyt udstyr: Hestevogn; + 1 Rank Driving.

• SLAGTEBÆNK SÜDWALD •

Efter hvert slag sneg du dig rundt blandt de døde og sårede, for at tømme deres lommer for værdier. Men efter blodbadet ved Südwald, der af mange huskes som en stor sejr, var det ved at gå galt, da en af de sårede, stak ud efter dig med sin kniv, da du ville stjæle hans halskæde.

Rul 1d6

☐ 1 Du blev alvorligt såret og kom selv på feltlægens bord.
+ 1 Dårlig Skæbne. Ny Hindrance: One Armed (-4 på test der kræver begge arme).

☐ 2-5 Du fik ***et grimt ar***. Men det var ikke mere alvorligt, end at du kunne fejre sejren sammen med de andre.
+1 Rank Spirit. Nyt udstyr: Sølv-halskæde.

☐ 6 Ranald, Lykkens Gud, vogter over dig. Du slap væk fra den sårede ***uden skrammer*** og fandt i stedet en død adelsmand.
+ 1 God Skæbne. Nyt udstyr: Kårde (Damage: Str + 1d6; Parry +1), et par fine burgunderrøde ridehandsker og et rødt lommetørklæde af Cathay Silke.

• FRIEDSTADT FALDER •

Du var i Friedstadt, da fjendes hær slog ring om byen. Det var en lang belejring, der endte med at byen faldt og krigslykken vendte.

Hvad skete der?

☐ Du ***kæmpede for at redde liv*** sammen med fyrstens livlæge, der var den eneste doktor i byen. Da fyrsten måtte overgive sig og forlade byen i skam, fandt du plads i hans følge
+ 1 Rank Healing; +1 Rank Persuasion.
- 1 God Skæbne (hvis du ikke har God Skæbne at bruge, så skal du vælge at gemme dig).

☐ Du ***gemte dig*** i en lille kælder, hvor du overlevede ved at fange rotter og drikke vand fra en gammel brønd. Du kom først frem, da byen var faldet, og du snige dig bort i forvirringen.
+2 Dårlig Skæbne, + 1 Rank Stealth; +1 Rank Survival.

SPILPERSON NAVN´:

• TRAITS •

Attributes

Ranks	*d4*	*d6*	*d8*	*d10*	*d12*
Agility	×	×	×		
Smarts	×	×			
Spirit	×				
Strength	×	×	×		
Vigor	×	×			

Skills

Ranks	*d4*	*d6*	*d8*	*d10*	*d12*
Athletics	×				
Driving	×	×			
Fighting	×	×			
Gambling	×				
Healing					
Intimidation					
Notice	×	×			
Persuasion	×				
Shooting	×	×			
Stealth	×	×			
Streetwise	×	×			
Survival	×				

Edges / Hindrances

Scrapper	Tæller aldrig som Unarmed.
Quick Draw	Kan frit klargøre våben.
First Strike	Gratis angreb på alle der går i nærkamp med dig.

TOUGHNESS PARRY PACE

Base: Base: Base:

Wounds Incapacitated! Fatigue

-1	-2	-3	X	-2	-1

• WEAPONS •

Attack	Damage	Notes
Ubevæbnet	*str+d4*	*(Scrapper Edge medregnet)*
Dagger	*str + d4*	
Pistol	*2d6+1*	*Reload: 2*

GEAR

Praktisk tøj, fine støvler, hat med sort fjer, sort kappe (ligner til forveksling en lægekappe).

Lille krudthorn og en pose med 10 blykugler.

Skuldertaske med "lægeudstyr" (knive, bensav, knebbel, en krukke igle, forbinder og forskellige salver mod sår og andre dårligdomme).

En vadsæk med en flaske vin, friskbagt brød, et dusin velsmagende pølser og et pund røget skinke.

Pung med 25 sølvskillinger, to knogle-terninger og en enkelt guld-krone.

TYVEN

Du skal spille en ung mand eller kvinde, der er rejst ud i verdenen—og nu er endt som lejesoldat

Spiller du?

☐ Mand; navn ***Luitiger Schummel***

☐ Kvinde; ***Liesl Schummel***

• HJEMSTAVN •

Dit barndomshjem var et kvistværelse i et faldefærdigt hus i Pisrenden i Würtbadens gamle bydel, hvor kun rotter, væggelus og andet utøj trives.

Beskidte folk, ender med det beskidte arbejde:

☐ Du blev ***skorstensfejer***, og lærte at klatre rundt på byens tage. +2 Rank Athletics.

☐ Magistraten har altid brug for ***rottefængere***, hvilket lærte dig lidt af hvert. +1 Rank Tracking, +1 Rank Fighting.

☐ Du blev ***lommetyv*** og lærte at gemme dig for byvagten. +1 Rank Streetwise, +1 Rank Stealth.

• FÆLLESSKABET •

En dag fandt du en tabt broche i rendestenen. Den forstillende en gylden grif med øjne af små ædelstene. Aldrig havde du set så megen rigdom.

Da du prøvede at sælge smykket, kom du i kontakt med "Fællesskabet" - tyvens laug. Snart var du medlem og lærte mere om kriminalitet, end du troede var muligt.

Hvordan tømte du ærlige folks lommer?

☐ ***Lommetyveri og gadetricks:*** Byens gader og marker var dine jagtmarker. +1 Rank Streetwise, +1 Rank Stealth

☐ ***Vold:*** Det er overraskende hvordan lyden af brækkede knogler kan få mønterne frem fra lommen. +1 Dårlig Skæbne; +2 Ranks Intimidation; +1 Rank Fighting. Nyt udstyr: Knojern (+1 Dam).

☐ ***Indbrud:*** Det er lidt trist at tænke på, at der er så mange mennesker, der gemmer deres penge og smykker under sengen og i hulrum bag malerier. +2 Rank Lockpicking; +1 Rank Athletics

• ENKEN •

En dag ville Fællesskabet have dig til at berøve gammel enke. Det var først, da du stod overfor hende, at du genkendte hende som den gamle dame, der havde givet din lillesøster Vera husly og arbejde som stuepige.

Hvad gjorde du?

☐ ***Udførte det beskidte arbejde:*** De svage går under, de stærke overlever—og Fællesskabet fik enkens penge, mens den gamle dame og din lillesøster blev smidt på gaden. +1 Dårlig Skæbne; + 1 Rank Spirit

☐ ***Fik kolde fødder:*** Du sørgede for at Fællesskabets planer fejlede. To af dine kumpaner endte i fængsel, men enken og din søster fik fred. + 1 God Skæbne

• AFREJSEN •

Da kurfyrsten gik i krig med sin nabo, meldte du dig til krigstjenste.

Fortæl andre spillere hvordan det gik til, da du forlod din hjemstavn. Begynd din beretning med *"dengang jeg drog afsted…"*

TYVEN

• KRIGSTJENESTE •

Du fandt hurtigt ud af, at krig minder om din opvækst i slumkvarteret: det er aldrig de rige, som gør det beskidte arbejde.

• SLAGTEBÆNK SÜDWALD •

Du kæmpede sammen med fodfolket, og så hvordan dine venner blev flået fra hinanden af kanonkugler for bagefter at blive trampet ned af fjendes rytteri. Du var for bange til at flygte, og sloges som en gal for at overleve de rædsler, som senere blev udråbt til en stor sejr.

Rul 1d6

☐ 1 Du blev alvorligt såret og mistede det ene øje. + 1 Dårlig Skæbne. Ny Hindrance: One Eye (-2 Shooting/Throwing).

☐ 2-5 Du fik ***et drabeligt ar***. Men det var ikke mere alvorligt, end at du kunne fejre sejren sammen med de andre og få lidt krigsbytte. +1 Rank Fighting. Nyt udstyr: Lille elfenbensæske med snustobak (udsmykket med relief af en stor smilende sol).

☐ 6 Ranald, Lykkens Gud, vogter over dig. Du slap væk fra den sårede ***uden skrammer*** og fik et fint krigsbytte:
+ 1 God Skæbne. Nyt udstyr: Brystplade (Armor +3) og et par forgyldte sporer.

• FLODBÅDEN •

Dit kompagni skulle bevogte flodbådene, der sejlede med forsyninger langs floden fra Würtbaden til Friedstadt. Det var som at sætte ræven til at vogte høns, og det var bare et spørgsmål om tid, før du kom i kontakt med Røde Mølle smuglerne.

Hvad gjorde du?

☐ ***Blev smugler:*** Du tjente gode penge på at sælge hærens forsyninger til flodsmuglerne - og på at skaffe luksusvarer til officererne, der var ligeglade med at fodfolket sultede. +1 Dårlig skæbne. +1 Rank Streetwise; +1 Rank Boating; Nyt udstyr: 10 Guldkroner.

☐ ***Snød smuglerne:*** Du solgte en ladning råddent korn og et par tønder flodvand til smuglerne, der troede de fik frisk korn og vin.
+ 1 Rank Persuasion; + 1 Rank Stealth

☐ ***Gav til de sulte:*** Langs floden var der altid folk på flugt fra krigen, og du sørgede altid for at der faldt lidt mad og andre forsyninger af båden, som de kunne samle op. +1 God Skæbne.

• FRIEDSTADT FALDER •

Mens Friedstadt var under belejring, var du med til at sejle både til og fra byen i ly af nattens mørke. Den ene vej sejlede I med mad, og den anden vej med sårede og flygtninge.

En dag, blev jeres båd anråbt af en velklædt dame i rød kappe. Hun lokkede med en pose guld, men var tydeligvis ude på lusk.

☐ ***Smuglede fjenden ind:*** Í fyldte en båd med fjendens soldater, og hjalp dem med at åbne byens porte. + 1 Dårlig Skæbne; + 1 Rank Stealth; +1 Rank Fighting. Nyt udstyr: en hjelm (Armor +3) og 3 Guld Kroner.

☐ ***Dræbte hende:*** Lokkede hende ombord, hvor hun fik en kniv i ryggen og blev kastet overbord. +1 Rank Persuasion. Nyt udstyr: Rødt silketørklæde, juvelbesat kniv med slank klinge (Dam. str+d4) og 3 Guld Kroner.

☐ ***Sejlede videre:*** Selv tyve har ære, og vil ikke sælge deres venner. +1 God Skæbne.

• NEDERLAGET •

Når scenariet begynder, er det to dage efter slaget ved Trollmösen, hvor jeres hær blev slået på flugt.

Rul 1d6

☐ 1 Du blev ***såret i kampen*** og har et Wound Level (sørg for at beskrive det for de andre spillere).

☐ 2-5 Du fik ***nogle skrammer*** og begynder med et Fatigue Level.

☐ 6 Du er Lykkens Udkårne og slap ***uskadt*** fra kampen. + 1 Rank Spirit.

SPILPERSON NAVN:

• TRAITS •

Attributes

Ranks	*d4*	*d6*	*d8*	*d10*	*d12*
Agility	×	×	×		
Smarts	×	×	×		
Spirit	×	×			
Strength	×	×			
Vigor	×	×			

Skills

Ranks	*d4*	*d6*	*d8*	*d10*	*d12*
Athletics	×	×			
Boating	×				
Fighting	×				
Intimidation					
Lockpicking	×	×			
Notice	×	×			
Persuasion	×				
Stealth	×	×			
Streetwise	×	×			
Throwing	×	×			
Tracking					

Edges / Hindrances

Thief	+2 Stealth og Lockpicking
Improved Dodge	Modstandere −2 Shooting

TOUGHNESS | PARRY | PACE

Base: | Base: | Base:

Wounds			Incapacitated!		Fatigue
-1	-2	-3	X	-2	-1

• WEAPONS •

Attack	Damage	Notes
Ubevæbnet	*str*	
3 kasteknive	*str + d4*	
Kortsværd	*str + d8*	

GEAR

Praktisk tøj, lange gule hoser og en grøn hat med to gule fjer - og en lang grøn kappe.

Sammenrullet uldtæppe og 30 fod reb.

Læderpunge i bæltet med dirkesæt, lille olielampe og en pose med en håndfuld partisansøm.

En vadsæk med en vandflaske af gedeskind, 7 store boller, et par tørrede æbler, et bundt lakridsrod, fire løg og et par svinepølser.

Pung med 10 sølvskillinger og en tin-amulet med Ranalds to ansigter på (held/uheld).

KRIGEREN

Du skal spille en ung mand eller kvinde, der er rejst ud i verdenen—og nu er endt som lejesoldat

Spiller du?

☐ Mand; navn ***Gregor Blutschwert***

☐ Kvinde; ***Gisela Blutschwert***

• HJEMSTAVN •

Din mor døde i barselssengen og mens din far var i krig. Du voksede op hos din onkel, der ejede en smedje i den lille by Rügendorf.

Din far lærte dig at slås, når han ellers var hjemme, resten af tiden måtte du tage dig til noget andet.

☐ Du blev ***smedens håndlanger***, og tog din tørn med det hårde arbejde. +1 Rank Strength.

☐ Krofatter satte pris på en stor og stærk ***udsmider***, hvilket lærte dig lidt af hvert. +1 Rank Intimidate, +1 Rank Gambling.

☐ Du fik en tjans som ***livvagt*** for borgmesteren og byens rigeste håndværkere, når de skulle ud og rejse. +1 Rank Notice, +1 Rank Riding.

• MENNESKEJÆGEREN •

Da en gruppe kvægtyve hærgede byens enge, var du blandt de mænd, som drog ud for at fange dem. Dem, der ikke blev dræbt i kamp, blev ført tilbage til byen og hængt. Bagefter begyndte du at jage mennesker for penge. Der er næsten altid nogen, som er villige til at betale en dusør, for at få forbrydere stillet for retten, fanget folk der stikker af fra deres gæld, eller hvad folk nu flygter fra.

Du lavede dine egne regler:

☐ ***De døde løber ikke:*** Hvis dusøren var for at bringe folk tilbage døde eller levende, så dræbte du altid folk. Så kunne de ikke stikke af fra dig, eller forsøge at stikke en kniv i dig senere. +1 Rank Fighting; +1 Rank Shooting; +1 Dårlig Skæbne.

☐ ***Ingen slipper væk:*** Du var som en sporhund, der aldrig blev træt. Når først du var efter et bytte, fortsatte du jagten til ende. + 1 Rank Tracking; +1 Rank Survival.

☐ ***Et blødt hjerte:*** Du lyttede altid til folks historier, og hvis du troede på at de var uskyldige, lod du dem slippe væk. + 1 God Skæbne.

• BLOD OG BRÆK •

Det var en god fest, da borgmesterens søn blev gift med din kusine. Du vågnede op i et hønsehus med tømmermænd, bræk på tøjet og blod på hænderne. Du havde åbenbart gennembanket brudgommen.

Hvorfor gjorde du det?

☐ ***Iltert blod:*** Når du bliver fuld, eller føler stor smerte, sker det nogle gange, at du går bersærk. +1 Dårlig Skæne; Ny Edge: Berserk (Når du er bersærk, har du hverken –2 på Frenzy eller lider af Wound Penalty; skal aktiveres med en skæbneterning (God Skæbne = fuld kontrol / Dårlig Skæbne = du angriber alt og alle).

☐ ***Han var et svin:*** Borgmesterens søn er en voldelig nar, der i mange år har tævet byens ludere og kropiger. Du måtte tale et sprog han forstod, så det samme ikke skulle ske for din kusine. +1 Fighting; Ny Hindrance: Heroic (hjælper folk i nød)

• AFREJSEN •

Da kurfyrsten gik i krig med sin nabo, meldte du dig til krigstjenste.

Fortæl andre spillere hvordan det gik til, da du forlod din hjemstavn. Begynd din beretning med *"dengang jeg drog afsted…"*

KRIGEREN

• KRIGSTJENESTE •

Du lærte hurtigt at kæmpe med de store to-hånds-sværd, der kan kløve en mand i to - eller hugge hovedet af en hest.

• SLAGTEBÆNK SÜDWALD •

Da krigen var på sit højeste, stod slaget om Südwald - hvor jeres hær var tæt på sammenbruddets rand. Du var med i forreste linje, og sammen med dine våbenbrødre fra Den Blodrøde Garde veg du ikke en tomme. Mange af dine venner døde, og da slaget kom til en ende, var du og dit tøj en klæbelig masse af blod.

Rul 1d6

☐ 1 Du blev ramt i munden og flere af dine tænder blev knust. Charisma –1;
Nyt udstyr: Dårligt gebis.

☐ 2-5 Du fik ***et drabeligt ar***. Men du dræbte flere fjender end du kan tælle, og fik et godt krigsbytte: +1 Rank Vigor. Nyt udstyr: Et par små forgyldte dragevinger, af den slags som pryder riddernes hjelme.

☐ 6 Ranald, Lykkens Gud, vogter over dig. Du slap væk fra den sårede ***uden skrammer*** og fik et fint krigsbytte:
+ 1 God Skæbne. Nyt udstyr: Et leopard-skind som de fine riddere af Panter Ordenen har om skuldrene.

• DESERTØRERNE •

Efter den kolde vinter, hvor sygdom og sult havde svækket hæren, var der mange soldater som stak af fra deres pligt.

Du blev sammen med Jürgen Goldweber, kurfyrstens betroede håndlanger og skatteopkræver, sat til at opsporer desertørerne.

Blandt dem var Dieter Helbnitz, en af dine gode venner fra Den Blodrøde Garde.

Hvad gjorde du?

☐ ***Lod ham hænge:*** Venner eller ej, pligt er pligt. Og straffen for at vende vennerne ryggen er døden.
+1 Dårlig skæbne. +1 Rank Spirit.

☐ ***Lod ham slippe:*** Venskab kommer før pligten.
+1 God Skæbne.

☐ ***Lod ham kæmpe:*** Du gav ham en chance for at dø i kamp, og udfordrede ham. Du vandt og dræbte Dieter. + 1 Rank Fighting.

• FANGET I LEITZEL •

Goldweber sendte dig ud for at dræbe en spion ved navn Charlotte von Winterheim. I Leitzel fik du opsporet hende, men gik i en fælde. Du blev smidt i byens fængsel, mens hun slap væk.

Hvordan slap du ud af fængslet?

☐ ***Blev løsladt:*** Du kom på god fod med fangemesteren, og det endte med han satte dig på fri fod . +1 Rank Persuasion; +1 Rank Gambling. - 1 God Skæbne (hvis du ikke har God Skæbne at bruge, skal du vælge en anden mulighed).

☐ ***Mord:*** Du myrdede tre fangevogtere med dine bare næver, tog deres våben og nøgler, og på vejen ud, satte du ild til fængslet og dødsdømte dermed en snes andre fanger for at skjule din flugt. +1 Dårlig Skæbne; +1 Rank Strength; Nyt udstyr; Et bundt fængselsnøgler

☐ ***Bestikkelse:*** Du fik fat på en kniv, gravede dine egne to guldtænder ud, og brugte dem til at købe dig fri. Ny Edge: Nerves of Steel (Wound penalty er 1 lavere).

• NEDERLAGET •

Når scenariet begynder, er det to dage efter slaget ved Trollmösen, hvor jeres hær blev slået på flugt.

Rul 1d6

☐ 1 Du blev ***såret i kampen*** og har et Wound Level (sørg for at beskrive det for de andre spillere).

☐ 2-5 Du fik ***nogle skrammer*** og begynder med et Fatigue Level.

☐ 6 Du er Lykkens Udkårne og slap ***uskadt*** fra kampen og fik fat på en hest.
Nyt udstyr: Hest; + 1 Rank Riding.

SPILPERSON NAVN:

• TRAITS •

Attributes

Ranks	*d4*	*d6*	*d8*	*d10*	*d12*
Agility	×	×			
Smarts	×				
Spirit	×	×			
Strength	×	×	×		
Vigor	×	×	×		

Skills

Ranks	*d4*	*d6*	*d8*	*d10*	*d12*
Athletics	×	×			
Fighting	×	×	×		
Gambling	×				
Intimidation	×	×			
Notice	×	×			
Persuasion					
Riding	×				
Stealth	×				
Streetwise	×	×			
Tracking	×	×			

Edges / Hindrances

Brawny	+1 Toughness
Frenzy	Har 2 angreb i nærkamp men med −2 Fighting
Combat	+2 Spirit til Shaken Test

TOUGHNESS Base:

PARRY Base:

PACE Base:

Wounds			Incapacitated!	Fatigue	
-1	-2	-3	X	-2	-1

• WEAPONS •

Attack	Damage	Notes
Ubevæbnet	*str*	
Dagger	*str+d4*	
Zweihander	*str+d10*	*To-håndsvåben*
Let armbrøst	*2d6*	*Reload: 1*

GEAR

Praktisk tøj, lange sort-og-rød stribede hoser, rød og sort farvet trøje med store ærmer, bulet brystplade (+3 Armor) og en solid hjelm (+3 Armor).

Sammenrullet uldtæppe og en sæk med hestehår til hovedpude.

Et revnet håndspejl udsmykket med hvide perler.

I bæltet 12 bolte til armbrøsten og en pung med slibesten og olie til sværdet.

Pung med 35 sølvskillinger og 8 guldtænder fra faldne fjender.

SMILET

Du skal spille en ung mand eller kvinde, der er rejst ud i verdenen—og nu er endt som lejesoldat

Spiller du?

☐ Mand; navn ***Carl Perlmund***

☐ Kvinde; ***Carla Perlmund***

• HJEMSTAVN •

Dine forældre var omrejsende rakkere, der sammen resten af familieklanen boede i farvestrålende vogne der aldrig stod stille mere end et par uger.

Du havde et vindende smil og et glimt i øjnene, hvilket gjorde det nemt at tjene penge.

☐ Du blev ***akrobat***, og optrådte på forskellige markedspladser hvor I kom frem. Ny Edge; Acrobat (+1 Parry; +2 til alle Athletics test).

☐ Folk er nemme at bedrage af en god ***drømmetyder*** som også kan tale med afdøde slægtninge; +2 Rank Persuasion.

☐ Som ***hestehandler*** - og nogle gange hestetyv - fik du trænet dine talegaver. + 1 Rank Riding; +1 Rank Persuasion.

• DØGENIGT •

Du oplevede flere gange, hvor nemt du havde det ved at forføre unge mænd og kvinder, der alle satte pris på dit selskab i en sådan grad, at de tog dig med rundt på deres svirefture i Würtbadens kostelige natteliv med vinhuse, badstuer og spillebuler.

Du blev hurtigt berømt og berygtet for:

☐ ***At være en farlig duelist:*** Det var moderne at gå med en kårde, og efter at have været i din første duel, begyndte du at træne hos fægtemester Inigo Pérez-Reverte. + 2 Ranks Fighting

☐ ***Dine mange kærlighedsaffærer:*** Du brugte mange timer i forskellige soveværelser, og ofte måtte du snige dig ind og ud af vinduerne.
+1 Rank Athletics; +1 Rank Stealth

☐ ***Altid at kunne skaffe stoffer:*** Hvad enten det var fjolle-tobak, sære svampe eller Drage Ånde fra Cathay kunne du skaffe stofferne - og du sørge altid for at dine kunder betalte.
+1 Dårlig Skæbne; +2 Ranks Streetwise; +2 Ranks Intimidation; Nyt udstyr: En pibe og en pose med Drømme Urt.

• DET SORTE TEGN •

De kom om natten, trak en sæk over dit hoved og trak dig til en smedje. Mande med overskægget og den sære accent havde brændejernet klar. Det stank af brændt kød, da han satte en tohovedet ørn på din skulder. Det samme mærke som galejslaver og tvangsarbejdere i Kejserens Jernminer får. Det var en advarsel. Næste gang ville de ikke skåne dig.

Hvad havde du gjort? *(Du må gerne vælge begge muligheder, men så får du også +2 Dårlig Skæbne)*

☐ ***Haft for lange fingrer:*** Det var for fristende at være så tæt på de rige, så du begyndte at stjæle fra dem. +2 Rank Lock Picking; +1 Rank Streetwise

☐ ***Kysset den forkerte:*** Fædre har en ubehagelig trang til at blande sig i deres børns kærlighedsliv. Specielt når de knalder med rakkerpak som dig. +1 Rank Persuasion; Ny Edge; Fatal Attraction (+2 Charisma overfor det modsatte køn).

• AFREJSEN •

Da kurfyrsten gik i krig med sin nabo, meldte du dig til krigstjenste.

Fortæl andre spillere hvordan det gik til, da du forlod din hjemstavn. Begynd din beretning med *"dengang jeg drog afsted…"*

SMILET

• KRIGSTJENESTE •

Takket være dine kontakter og gode manerer, fik du en god tjans ved Kurfyrstens livgarde.

• SLAGET VED TÜRINGEN •

Sammen med Kurfyrstens højre hånd Jürgen Goldwber, var du med til at planlægge en fælde for fjendes vogntog med forsyninger. Det blev en stor sejr, hvor du også for første gang kom tæt på krigens farer.

Rul 1d6

☐ 1 Du blev fanget i en brændende bygning, og kom derfra med et grimt brandsår i ansigtet Charisma –1; Nyt udstyr; sort tørklæde du kan gemme ansigtet bag.

☐ 2-5 Du fik ***et drabeligt ar***. Men du dræbte den nar, som ramte dig, og fik et godt krigsbytte: +1 Rank Riding. Nyt udstyr: Et sølvindlagt krudthorn lavet af elfenben.

☐ 6 Ranald, Lykkens Gud, vogter over dig. Du slap væk fra den sårede ***uden skrammer*** og fik et fint krigsbytte:
+ 1 God Skæbne. Nyt udstyr: Sort fløjs-skærf i god kvalitet med tilhørende guldspænde forstillende en sovende drage (det stammer fra en officer i Ostermark Fyrstens hær).

• FYRSTEN •

Der gik ikke længe, før selveste Kurfyrsten, *Leopold von Oberreuth*, fik blik for dig. Og som så mange andre, lystede han efter dig - og ville have du skulle varme hans feltseng de kolde nætter.

Hvad gjorde du?

☐ ***Gav efter for hans lyst:*** Mens resten af hæren havde en kold og grusom vinter, fik du den bedste mad og sov ofte i hans varme seng. + 1 Rank Vigor; Nyt udstyr: Sort hosebånd med et kranie-sølvspænde.

☐ ***Vendte ham ryggen:*** Du havde lært din lektie i Würtbadens fangekældere, og afslog Kurfyrstens tilnærmelser. Det blev en kold og lang vinter, hvor du som straf altid havde natte-vagten.
+ 1 Rank Dårlig Skæbne; + 2 Rank Notice; Ny Edge: Dark Fighting (Har ikke Penalty på at kæmpe i dårligt lys).

☐ ***Stak af:*** Du skulle ikke rodes ind i noget så dumt og farligt som Kurfyrstens privatliv, og fandt skjul mellem de menige soldater, hvor du ofte måtte slås for en plads ved bålet. +1 Rank Strenght.

• FRIEDSTADT FALDER •

Da foråret kom, havde Kurfyrsten glemt alt om dig, og fik igen travlt med krigen.

Du var i Friedstadt, da fjendes hær kom og belejrede byen, og efter et par måneder faldt byen og krigslykken vendte.

Hvad skete der?

☐ Du ***kæmpede på bymuren*** sammen med resten af hæren. Det var en forfærdelig og blodig kamp, der varede det meste af sommeren.
+ 1 Rank Shooting
☐ Du ***gemte dig*** i fyrstens gemakker, hvor der var langt til de farlige kampe. Og der blev du indtil fyrsten måtte overgive sig og i skam forlade byen.
+1 Dårlig Skæbne, + 1 Rank Stealth, +1 Rank Persuasion.

• NEDERLAGET •

Når scenariet begynder, er det to dage efter slaget ved Trollmösen, hvor jeres hær blev slået på flugt.

Rul 1d6

☐ 1 Du blev ***såret i kampen*** og har et Wound Level (sørg for at beskrive det for de andre spillere).

☐ 2-5 Du fik ***nogle skrammer*** og begynder med et Fatigue Level.

☐ 6 Du er Lykkens Udkårne og slap ***uskadt*** fra kampen med en hest. +1 Rank Riding.

SPILPERSON NAVN´:

• TRAITS •

Attributes

Ranks	*d4*	*d6*	*d8*	*d10*	*d12*
Agility	×	×	×		
Smarts	×	×			
Spirit	×	×			
Strength	×	×			
Vigor	×	×			

Skills

Ranks	*d4*	*d6*	*d8*	*d10*	*d12*
Athletics	×	×			
Fighting	×	×			
Intimidate	×				
Lockpicking					
Notice	×	×			
Persuasion	×	×			
Riding	×	×			
Shooting	×				
Stealth	×	×			
Streetwise	×	×			

Edges / Hindrances

Attractive	+2 Charisma
Quick	Initiativ kort min. 6
Florentine	Når du bruge to våben, har du +1 Fighting og modstandere har ikke Gang Up bonus mod dig.
Two-Fisted	Har ikke Off Hand Penalty for at angribe med venstre hånd.
Branded	Alle der ser mærket, vil tro du er en undsluppen straffefange.

TOUGHNESS	PARRY	PACE
Base:	Base:	Base:

Wounds			Incapacitated!		Fatigue
-1	-2	-3	X	-2	-1

• WEAPONS •

Attack	Damage	Notes
Ubevæbnet	*str*	
Kårde	*str+d6*	*Parry +1*
Fægte-daggert	*str+d4*	*Parry +1*
Pistol	*2d6+1*	*Reload: 2*

GEAR

Pænt men slidt tøj, lange hvide hoser, smaragd-grøn dublet-jakke med perlemorsknapper og hvid kniplinge-krave. Sort hat med en kraftig grøn fjer og gul kappe med hvid kaninpels i kanten.

Læderpung i bæltet med kam, spejl, barberkniv, og en lille flaske parfume (et strejf af jasmin).

En vadsæk med en flaske god hvidvin, nogle søde pærer, et halvt bondebrød og noget blød ost.

To perle-ørering og en tynd sølvhalskæde, og en pung med 4 Guld Kroner og 23 sølvskillinger.