

# ALON – side 1, hvem han er

## FÆLDEMAGERENS BORTLØBNE LÆRLING

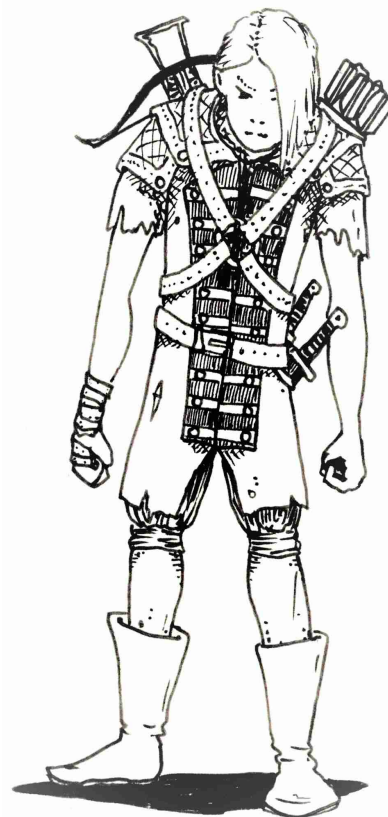
ALON drømte om eventyr og stak af fra en rig men grusom læremester som hans familie havde installeret ham hos, for at slutte sig til Kaptajnen, den berømte pirat. Alon er ikke fysisk svag, og han havde håbet på at hans kløgt og viden ville vinde ham en god plads blandt piraterne, men boglærdom og intelligens har snarere vist sig at være en ulempe, der gør ham til et mål for spot og grusomhed. Han er langt nede i hakkeordenen og ønsker sig DESPERAT væk. På overfladen er han kuert, men nedenunder syder raseriet over at ingen viser hans overlegne intelligens og klogskab respekt. Alon gør sig nyttig, søger beskyttere og overlever som bedst han kan. Han er ikke så meget bevendt i kamp, bortset fra som snigskytte. Alon er 16 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! Alon 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

Frivillig.

## STYRKER

Intellekt, teknisk snilde.

## SVAGHEDER

Akavet nørd, kan ikke svømme.

## HISTORIE-VIDEN

Alon ved ting. Tidevandets Tempel er tilegnet Månegudingen, en af de gamle guddomme fra før frelse og efterliv kom på mode for et par århundreder siden. Samtidig med at de nye mysterie-kulter vandt frem, var Månegudindens kultister involverede i en række blodige, mislykkede politiske intriger, og forsvandt stort set.

Månekultisterne havde et interessant forhold til fælder og tillagde dem åndelig betydning som prøvelser af menneskers værd og straf over de uværdige. Mange af Alons mesters bedste fælde typer var oprindeligt månekultisternes opfindelser.

## ALON – side 2, stats (level 2 "slyngel")

Strength	12 +1	<b>Armor Class:</b> 13
Dexterity	15 +2 (save +4)	<b>Initiativ:</b> +2
Constitution	14 +2	<b>Hit Points:</b> 17
Intelligence	17 +3 (save +5)	
Wisdom	10 –	<b>Ammunition:</b> 7
Charisma	8 -1	

### Færdigheder

Nidstirre +0	Atletik +1	Sanser +2
Snige +4	Historie +5	Undersøge* +7
Lyve +1	Medicin +2	Låse & fælder* +7
Kan IKKE svømme, kan læse & skrive		

### Angreb

**Armbrøst** +4 (fordel fra skjul), skade 1t8+2 (+1t6 hvis snigangreb), range 80/320

**Daggert** +4, skade 1t4+2 (+1t6 hvis snigangreb), kastet range 20/60, (off-hand kun skade 1t4, og hvor er armbrøsten?)

### Udstyr

Let armbrøst, 2 daggerter, lædervams, rygsæk, reb m. entrehage, dirke-sæt, to jernspigre, fyrtøj, læder-vanddunk med vand, kridt, lille krukke brandsårs-salve, viskestykke, pung m. 2 sølvstykker, kogger m. 7 armbrøstpile

### Slyngel-evner

**Snigangreb:** Én gang pr. tur kan du gøre +1t6 skade hvis du har fordel på dit angreb, ELLER hvis du har en allieret i nærkamp med den modstander som du angriber, og du ikke har ulempe.

**Snu handling:** Du kan *skjule dig*, *trække dig tilbage* eller *løbe* som en bonus action (isf. en regulær handling).

**Ekspertise:** Ekstra god til to færdigheder, markeret med \*. Bonusserne er allerede indregnet.

### Handlinger

**Handlinger:** Angreb, hjælpe, forsvar (løb, træk tilbage, gemme)

**Bonus-handlinger:** Off-hand angreb, gemme, træk tilbage, løbe

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

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

**Taktik:** Dit stærkeste kort er at give den som snigskytte. Brug din bevægelse til at finde et skjul, brug din bonus-handling til at forsøge at skjule dig (vha. *Snu handling*) og angrib fra skjul med fordel, og dermed snigangreb-bonus-skade.

I nærkamp er du ret ringe. Du kan være defensiv ved at rykke i nærkamp (med noget af din bevægelse) side om side med en allieret, angribe med daggert og så trække dig tilbage ud af nærkamp vha. *Snu handling* og resten af din bevægelse. Angrib med to knive hvis du er løbet tør for pile og desperat nok til at slutte din tur i nærkamp.

# ALON – 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

