

# BRAN – side 1, hvem han er

## FØLSOM SJÆL, RASENDE BLODTØRSTIG

BRAN er søn af en købmand, men har ikke rigtig hoved til faget. Han er en smuk og elegant dreng, med en dejlig, lys sangstemme, og har let til tårer af både vrede, latter og tristhed. Han blev oprindeligt kidnappet af Kaptajnen for sin skønsang, men er på vej op i graderne. Skønt det var hårdt i starten, har han klaret sig (godt!) ved at opøve et talent for skræmmende raseri og den tilhørende rå stil – han kan ikke undertrykke sine følelser, men han kan bruge dem som våben. Han laver bevidst et show ud af det, men blodrusen er ikke løgn når først han kommer i gang, og han kan klare meget smerte, når først hans blod brænder. Et par gange har Bran fået brutale stryg af stærke, fuldbefarne besætningsmedlemmer for ikke at finde sig i drillier, men han har også vundet en del respekt for at tage de tæsk. Bran elsker ikke hvad raseriet gør ham til, men er afhængig af det for at klare sig. Han er stadig smuk og charmerende, men på en truende måde, hvor alle ved at hans latter og tårer uden varsel kan slå om i dødbringende vold. Bran 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! Bran har været på Duehøgen i lidt over et år.



## REKRUTTERING

Kidnappet af Kaptajnen.

## STYRKER

Skræmmende raseri, intens charme.

## SVAGHEDER

Kan ikke lade som om han ikke føler noget.

## SETTING

Vi befinder os i noget, der minder lidt om europæisk senmiddelalder, domineret af dørske, forfaldne kongeriger og driftige men korrupte handelsbyer. Det overnaturlige er sjældent, tvetydigt og ofte snyd og bedrag.

## TEMPELSANGER

I den købstad som Bran kom fra, var han ved siden af sin ikke særlig vellykkede købmands-oplæring også sanger i det hellige kor. Det gik en del bedre. Alt det med frelse og mysterier gik han ikke rigtig op i, men alligevel er der vel hængt et par småting ved. Der var et eller andet med at Månegudinden var en gammel kult, som ikke lovede frelse. Præstinden ville dog ikke rigtig ud med, hvad Månegudinden så lovede i stedet.

## BRAN – side 2, stats (level 2 "barbar")

|              |                  |                        |
|--------------|------------------|------------------------|
| Strength     | 15 +2 (save +4)  | <b>Armor Class:</b> 15 |
| Dexterity    | 14 +2 (faresans) | <b>Initiativ:</b> +2   |
| Constitution | 13 +1 (save +3)  | <b>Raseri:</b> 2       |
| Intelligence | 11 –             | <b>Hit Points:</b> 21  |
| Wisdom       | 9 –1             |                        |
| Charisma     | 17 +3            |                        |

### Færdigheder

|   |            |              |
|---|------------|--------------|
| Nidstirre +7                                  | Atletik +4 | Sanser -1    |
| Snige +4                                      | Optræde +5 | Undersøge +0 |
| Sejlads & knob, kan svømme, kan læse & skrive |            |              |

### Angreb

**Huggert** +4, skade 1t6+2 (i raseri, 1t6+4)

**Off hand daggert/fakkel** +4, skade 1t4 (i raseri, 1t4+2)

**Knivkast** +4, skade 1t4+2, range 20/60

### Udstyr

Huggert, daggert, ringbrynje-skjorte, skuldertaske, krukke med sød rødvin, fyrtoj, blodpletet klud, to meter rødt silketørklæde, pung med 17 sølvmønter, 6 guldmonter

### "Barbar"-evner

**Raseri:** Gå amok som bonus-handling. Så har du +2 på skade og tager halv skade fra vold. Holder et minut (10 runder), eller indtil du holder op med at slå.

**Ryggesløst angreb:** Du kan tage fordel på dine angreb. Så får andre fordel på at angribe dig indtil starten af din næste tur.

**Faresans:** Fordel på dexterity saves, hvis du kan se truslen  
"Barbar" giver mekanik til raseriet – har intet at gøre med kultur.

### Handlinger

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

**Bonus-handlinger:** Start raseri, off-hand angreb

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

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

**Taktik:** Med *raseri* + *ryggesløst angreb* er du suverænt dødbringende, men du har kun to gange *raseri* i dig. Vær ikke genert med at bruge dit første *raseri* når det kommer til alvorlig kamp, men gem dit andet *raseri* til det virkelig gælder. DU HAR LOV til at tænke når du raser!

Hvis du vil rase i en kamp, så ras med det samme! Brug din bonus-handling i første runde på at rase, og brug i efterfølgende runder din bonus-handling på at lave off hand attacks.

# BRAN – 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

