

Karakteroversigt:

Her er en beskrivelse af de karakterer, som spillerne kan vælge imellem. De kommer alle sammen fra den samme by, Kershia, hvor de har levet deres separate liv som en del af byens kriminelle undergrund. Hver karakter kommer med en kort baggrundsbeskrivelse i jeg-person, som hvis karakteren var blevet spurgt: "Hvad er din historie?" Dette er ment til at give en idé til spilleren, som de kan føre videre på og selv udfylde "the blanks" på karakteren. Det er altså ikke en fyldestgørende baggrundsbeskrivelse, men et vindue ind til en PC, som spilleren selv kan arbejde med.

Foruden baggrundsbeskrivelsen følger en liste over svagheder og styrker. Hver spiller vælger én styrke og én svaghed til deres karakter, som er med til at definere hvilken type det er de spiller. Karakterskemaer følger ved siden af, hvor der er beskrivelser af karakterenes udstyr og evner, som følger reglerne for *Dungeons & Dragons* 5th edition.

INDBRUDSTYVEN. "Jarlen" Svenson.

Baggrund:

Jeg hedder Jarl, men jeg er kendt som "Jarlen." Der er ikke så meget at vide om mig. Jeg har gjort gode og dårlige ting. Tjent og stjålet i lige mængder. Jeg arbejdede som tømrer før. Det kunne ikke betale sig. Så jeg skiftede karriere.

Jeg er ret god til døre. Både til at lave dem og bryde dem ned. Og jeg kan ikke garantere imod nogen indbrud.

Kershia er et skidt sted. Det er i hvert fald ikke for fornøjelsens skyld jeg var der. Jeg har en gæld der skal tilbagebetales – ellers kunne det gå udover mine gamle bedstemor, Betty. Men det var trods alt bedre end hvor jeg er nu . . .

Vælg én styrke og en svaghed:

Styrker:

- **Hærdet.** Jarlen er en mand i sin bedste alder, hærgnet og hærdet af mange års erfaring som indbrudstyv. (Øg Jarlens hp med +10. Vælg et mere saving throw, som Jarlen er proficient i.)

- **Tro mod Bedste.** Bedstemor Betty er det sidste Jarlen har tilbage af sin familie, og han er villig til at gå igennem ild og vand for at komme tilbage til hende. (Jarl får advantage til alle Wisdom saving throws. Hvis Jarlen skulle blive ramt af en condition, heriblandt *stunned*, *charmed*, *restrained*, *blinded*, og alle de andre conditions der står i Appendix A i *Player's Handbook*, kan han som en bonus action komme fri af denne condition. Kan bruges én gang og virker kun på én condition.)
- **Dørbryder.** Jarlen har lavet mange døre – og han har brudt mindst ligeså mange op. (Jarlen får advantage til alle strength checks og dexterity checks rettede mod en dør.)

Svagheder:

- **Dødsfrygt.** “Jarlen” har haft en nærdødsoplevelse da en privat vagt forsøgte at kvæle ham med en jernsnøre. Han bærer stadig et markant hvidt ar over sin hals. Kommer hans liv i fare, taber han hurtigt hovedet og går i bersærk for at overleve. (Når Jarl kommer under 10 hp får han advantage til alle angreb, og disadvantage til alle andre rolls.)
- **Tør kiks.** Jarlen har mistet en del af sin humoristiske sans og glæde for en mere kynisk og praktisk holdning til tingene. (Disadvantage til alle persuasion rolls. -2 charisma. Du taler med en dyb, hul stemme og har generelt en pessimistisk holdning til situationen.)
- **Lægmand.** Jarlen er en jordbunden mand, og han forstår sig meget lidt på de akademiske dyder. (Disadvantage til alle knowledge rolls. Jarl kan ikke benytte magiske genstande. Du har en mistro imod alt overnaturligt.)

RUNETYVEN. Dekard Drim.

Baggrund:

Vel mødt, min gæve ven. Tillad mig at introducere mig. Mit navn er Dekard Drim. Jeg har næsten ligeså mange talenter som jeg har titler. Runetyv, Skærklunge, Mester Magiker – ja, kært barn har mange navne.

Jeg kommer indenlands fra, i Svartlands sorte indre. Det var her jeg tumlede ind på en gammel vardesten, som gav mig de beskedne kræfter jeg besidder idag. Dem forstår jeg så sandelig også at udnytte. Jeg havnede i Kershia fordi det passede til mine ambitioner, og jeg havde tænkt mig at berøve en troldmand ved navn Elseth Sakiir for hans kostbare værdier. Jeg havde et godt liv i Kershia. Jeg havde en butik (som ingen besøgte) og en nær ven på det lokale gadehjørne (en tigger som for det meste kunne huske mit navn), og en udsøgt bager som nabo. Det var godt. Kedeligt, men godt.

Men nu lader det til at jeg er havnet andensteds. Jeg mindes ikke at være kommet her – kun at havde druknet mine små sorger i vin og faldet i søvn i *Drim's Dikkedarer* (det er apropos min butik der sælger alskens urværk). Det er i hvert fald ikke Kershias charmerende gader der omringer mig nu . . .

Vælg én styrke og én svaghed.

Styrker:

- **Runetyv.** Dekard bærer en mystisk pergamentrulle, en papyrus, som gør ham i stand til at stjæle enhver skrift og få den til at fremstå på sit eget papir. (Special ability. Kan fjerne op til én side af skrift og kopiere den til sin papyrus. Dette virker også på magiske runer. Kan bruges tre gange.)
- **Lærd.** Dekard har studeret mange sagers natur over hele verden. (Dekard Drim får advantage på alle sine knowledge rolls.)
- **Sølvunge.** Dekard taler næsten ligeså hurtigt som han tænker. (Dekard Drim får advantage til alle sine deception og persuasion rolls, så længe han bruger mere end tre ord til forsøget.)

Svagheder:

- **Pludrer.** Deckard kan ikke begrænse sig selv. Han taler som et vandfald. Særligt når han er nervøs. (Dekard får disadvantage til sine stealth rolls når han er sammen med de andre tyve. Du snakker om alt og intet, når det er meningen I skal være stille.)
- **Uatletisk.** Dekard er ikke i bedste form, da han har brugt det meste af de sidste par måneder på at sidde på sin flade og sove. (Disadvantage til alle acrobatics og athletics rolls)
- **Nærsynet.** Dekard er nærsynet og ser dårligt, selv med sine briller på. (Disadvantage til alle perception og investigation checks.)

SMUGLEREN. Amnya Rødspyd.

Jeg er Amnya Rødspyd, datter af Mykodas ørken og søster til Klingehavet. Jeg har rejst igennem mange lande og have. Jeg har levet iblandt mit folk, indtil jeg drog ud på egen hånd for at finde min vej.

Det gik ikke så godt.

Jeg sejlede over havs og blev et besætningsmedlem på et fribytter skib. Det er ikke noget jeg er stolt af, men det var nødvendigt. Ellers havde jeg nu brødfødt fiskene på bunden af havet.

Det var først da jeg fandt Ætertemplet at jeg så min sande vej. Jeg tjente templet i Kershia som en ydmyg tilbeder. De Blå Præster viste mig, at vi alle lever under den samme himmel, og at vi alle en dag kommer til at stige til Æteren med vores essens. Jeg lærte mange gode ting. Og jeg arbejdede i Kershias havn. Der arbejdede jeg med at flytte kasser og give andre ting som de - egentlig ikke må få. Jeg hjælper folk . . . på en måde.

Det er heller ikke noget jeg er stolt af. Men templet giver kun åndelig føde. Jeg må også leve.

Men dette sted er fremmede. Jeg ved ikke hvordan jeg er havnet her . . .

Vælg én styrke og én svaghed:

Styrker:

- **Religiøs.** Troen på Æteren giver Amnya styrke og vilje. (Amnya får advantage til alle knowledge religion checks og wisdom saving throws. Hvis Amnya kommer under 0 hp, kan hun komme tilbage til 1 hp som en reaction. Hun kan bruge denne evne én gang.)
- **Hurtig.** Amnya er hurtig som en slange. Hendes hænder og fødder slår ned som lyn. (Amnya får advantage til alle acrobatics og athletics checks. Hun øger sin dexterity score med +2.)
- **Erfaren.** Amnya har oplevet mange ting og besøgt mange steder. Hun benytter sine tidligere erfaringer til at træffe en hurtig beslutning. (Amnya får advantage til knowledge history checks. Hun øger også sin initiative score med +4.)

Svagheder:

- **Beskidt.** Amnya går klædt i tøj der er hærget af hav og vind og tager ikke særligt ofte bad. (Amnya får disadvantage til alle persuasion rolls og hendes charisma score mindskes med -2.)
- **Ærlig.** Det går imod Amnyas principper at lyve. Hun er ikke glad for at gøre det, og ikke

særlig god til det. (Amnya får disadvantage til alle deception rolls. Hvis Amnya forsøger at hjælpe nogen i en løgn eller et deception roll, giver hun også *dem* disadvantage til deres rolls. Du tenderer til at sige tingene som de er.)

- **Dumdristig.** Amnya har en tendens til at handle spontant. Hun tænker ikke særlig tit over risikoen ved en handling. (Amnya får disadvantage til alle intelligence ability rolls.)

MUSKLEN. Jorgen Galdehorn.

Så, nu skal du høre her! Jeg vil ikke fortælle hele min livshistorie til dig. Det er der ingen af os der gider høre på. Jeg hedder Jorgen Galdehorn. Jeg kommer fra det nordlige Kalmark. Jeg har lavet lejesvendsarbejde i Kershia, og prøvede at nyde de penge jeg har optjent.

Udover det har jeg kun én ting at sige:

Jeg skal ud herfra, og jeg skal tilbage *Horeheksen*, hvor mit krus stadig står fyldt.

Styrker:

- **Frembrusende.** Trods sit smalle ordforråd og til tider ubehøvlet attitude, så har Galdehorn en overraskende evne til at overtale, og er en mester i provokation. (Galdehorn får advantage til alle persuasion, insight og intimidate rolls. Galdehorn kan som en bonus action tvinge en fjende til at angribe ham i kamp, medmindre de klarer et wisdom saving throw DC: 14. Galdehorn kan bruge denne evne én gang.)
- **Stærk.** Galdehorn er stor og stærk. (Galdehorn får advantage til athletics rolls og +2 til strength.)
- **Optimistisk.** Galdehorn ser sjældent sort på tingene. Han tager situationen som den kommer, og finder lykke i de små glæder, heriblandt at spise, drikke, snakke og slås. (Galdehorn får *bardic inspiration* som han kan bruge tre gange, hvor han kan som en action give +1d6 til en karakter, som denne kan benytte til et hvilket som helst terningerul.)

Svagheder:

- **Ubetænksom.** Galdehorn taler og handler før han tænker. Dette kan lede ham ind i nogle uheldige situationer. (Galdehorn får disadvantage til alle deception og investigate rolls. Han

får også *sort uheld*, hvor GM kan beslutte at give disadvantage til ét af Galdehorns checks én gang).

- **Den Sløveste Kniv i Skuffen.** Trods sin skarpe tunge har Galdehorn ikke det skarpeste hoved. (Vælg fire skills som Galdehorn altid får disadvantage til.)
- **Magiskræk.** Hvis der er noget Galdehorn hader, så er det trolddom. Specielt når det rammer ham. (Galdehorn har disadvantage til alle saving throws imod spells der bliver kastet på ham.)