



EN ÆREFULD MAND

Et Viking-Con scenarie til

Familie
& Ære

af Bjarne Sinkjær

Forside af Fernando Cortes
Tegning af Sophie Grunnet
© 2016 Bjarne Sinkjær

Rollespilsforlaget

Indholdsfortegnelse

1. Indledning	3	3. Baggrund	15
1.1. Historien	3	3.1. Lidt om verdenen Thallus	15
1.2. Hovedpersonerne	5	Thalenerne	15
1.3. Familien Crassus' status	5	De skovilde	15
		Hærene og Patruljen	16
2. Efterforskning	6	3.2. Provinsbyen Isca	16
2.1. Middag og mord	6	3.3. Spil-let-regler	17
2.2. Blodspor	6	Kamp	17
2.3. Suttén	7	Magi	18
2.4. Farens gemme	7	Formularer fra 1. cirkel	19
2.5. Invictus	7		
2.6. Onkel Timos	8	4. Persongalleriet	20
2.7. De sammensvorne	8	4.1. Hovedpersonerne	20
2.8. Vilde kort	9	4.2. Bipersoner	21
2.9. Mødet med Sula	9	4.3. Spil stats	23
2.10. Magistraten	9		
2.11. Crassus familiens overhoved	10	Foromtale - En ærefuld mand	24
2.12. Anesangeren	10		
2.13. Taget til fange	10	Spilpersonerne	
2.14. Forløsning af scenariet	11	Acilius Saloniús Crassus	25
2.15. Rygter	12	Nerva Saloniús Crassus	28
2.16. Hændelsesdiagram:	14	Drusus Saloniús Crassus	31
		Numeria Saloniús Crassus	33

1. Indledning

Velkommen til *En ærefuld mand*, et scenarie til Viking-Con 36, 2016. Scenariet er skrevet til det danske fantasyrollespil *Familie & Ære*. Det er beregnet til fire spillere og en spilleder, og af hensyn til dynamikken i gruppen skal alle fire roller helst være besat.

En ærefuld mand er et intrige/krimi scenarie. Faren til fire unge søskende bliver myrdet – og de fire unge skal prøve at finde frem til deres fars morder. De har altså et fælles mål, men der er også ting der skiller dem. En del af intrigen i denne historie kommer af at de fire søskende bliver alene efter faren bliver myrdet – og at de internt i flokken skal indrette sig på den nye virkelighed. Hvem skal være det nye familieoverhoved? Og hvem skal bestemme hvem lillesøster skal giftes med? Men det viser sig også, at morderne havde en ganske særlig grund til at slå faren ihjel – de var bange for at faren ville forhindre dem i at slå en mand ihjel, der vil antænde borgerkrigens bål, og kaster hele storfamilien ud i ulykke.

I dette kompendium finder du spil-let-regler til *Familie & Ære*, et scenarie, beskrivelser af fire spilpersoner (og nogle af deres minder) samt den nødvendige baggrundsviden for, at spillederen kan afvikle scenariet. Ellers er det eneste, du skal bruge – ud over eventyret – rollespilsterninger og et sæt almindelige spillekort. Hvis du vil gøre lidt ekstra ud af det, kan du servere et lille måltid med vin, brød og oliven.

1.1. Historien

Vores historie tager sin begyndelse 20 år før scenariet starter. Seks unge mænd bliver indrulleret i Crassus' families hær. Crassus fører krig mod de skovvilde i Nyskoven, så der er brug for mænd. De seks er Marius (faren til vores hovedpersoner), Timos (farens nærmeste ven), Curvus, Agrippa, Pontius og unge Vetus. De

kommer til at tjene under en officer, Sula Crassus. Han er et psykopatisk, dumt svin (tænk gunnery sergeant Hartman fra *Full Metal Jacket*). Han plager de unge rekrutter dag og nat. Unge Vitus skulle nok ikke have været i hæren, og han har svært ved at følge med. Det spidser til en dag, hvor Vitus bliver straffet, tvinges til at løbe 20 kilometer og graver huller hele aftenen. Oven i bøtten sættes han på vagttjeneste. Unge Vutis der er udmattet falder i søvn. Sula hiver rasende Vitus frem om morgenen, og foran alle de andre piskes Vitus 100 gange. Han dør to dage efter af infektioner. De unge soldater sendes i felten og det kommer til flere slag, hvor Crassus vinder stort og tager mange fanger. Mellem slagene går soldaterne på patruljer. Under en patrulje antaster soldaterne en gruppe skovvilde. De undersøges men er mest af alt bare civilister på flugt. En af de skovvilde gør modstand og sårer en soldat. Sula beordre sine soldater til at nedslagte alle de skovvilde. Han viser selv et eksempel for sine mænd, ved at skære halsen over på en lille pige. Efter et år er krigen vundet, og de krigshærgede unge mænd kan vende hjem til deres familier.

Tyve år går og de unge mænd er kommet videre i deres liv. Men de er forbundet i et broderskab af deres oplevelser og holder kontakten gennem årene. Sula har heller ikke ligget på den lade side, men har kravlet op i hierarkiet. Da Crassus familiens øverste overhoved dør, er han en af to kandidater til at overtage posten. Der går mange rygter i den anledning, et af dem er at Sula har ladet munden løbe ved en lejlighed, og antydte at Crassus måske skulle bruge den nyvundne militære styrke til at overtage styret i landet fra Flaccus familien. Nyheden ryster en af kampfællerne, Curvus, som indkalder sine brødre. Efter en lang aftens snak tager de den beslutning, at de vil forhindre borgerkrigen. Sula må dø. De sværger en pagt.

Sula har ganske rigtigt store planer. Han ind-

kaldte nogle af de gamle soldater til et møde, herunder Marius. Marius havde allerede fået kendskab til at Sula havde opkøbt al hans gæld, og ønskede at finde ud af hvorfor. Sula startede mødet med at deltagerne skulle sværge tavshed om hvad der blev snakket om. Marius sværgede lidt modvilligt. Derefter fremlagde Sula sine planer for hans, Crassus' og hele Thallus' gloværdige fremtid. Sula vil ganske rigtigt antænde borgerkrigens bål. Han beder de tilstedeværende om at være med i hans planer (de vil alle blive belønnet), og beder dem om at sværge ham troskab nu og her. Dem der ikke er med ham, er imod ham. Marius fornemmer at han ikke vil slippe levende ud af rummet, hvis han ikke sværger troskab. Usikker, alene og rådløs sværger Marius.

Tiden nærmer sig for attentatet. Det kommer til at ske under Sulas rejse rundt i Thallus for at samle støtter til hans kandidatur. Han vil møde sine støtter i Isca, spilpersonernes hjemby. Konspiratorerne mødes for at forberede overfaldet. En aften møder Marius de andre. Han fortæller dem

at han må bryde sin ed. Han vil ikke afsløre dem eller forhindre deres forehavende, men han kan ikke deltage. En anden ed forhindrer ham. Han forlader sin chokerede og vrede kampfæller og går hjemad gennem natten. Tre af hans kampfæller, Curvus, Agrippa, og Pontius, forfølger og stikker ham ned på åben gade. Døende af sine sår, humper Marius det sidste stykke hjem til sine elskede børn, så han kan se dem en sidste gang før han dør.

Spilpersonerne har fire valg de skal tage i scenariet, som de kan være mere eller mindre bevidste om. De skal finde ud af hvem der skal være Salonus slægtens overhoved, efter faderes død. De skal beslutte hvad der skal ske med en lille formue som de finder; skal de gå til af fremme en af deres karriere, eller skal de tage det ærefulde valg og betale noget af familiens gæld af? Skal de hævne deres fars død, eller se i gennem mordet, af hensyn til det større gode? Sidst men ikke mindst skal de beslutte om de vil lade attentatet på Sula,



eller om de tværtimod til stoppe konspiratorerne. Vil de lade kynismen råde, eller de, som deres far, være ærefulde mænd?

1.2. Hovedpersonerne

Spillerne tager rollen som fire søskende; tre brødre, en søster.

Acilius. Han er storebror. Han har i mange år været sig bevidst at han var den ældste, og skulle overtage familien, når faderen faldt fra. Men da han gik ind i puberteten, viste det sig at han havde evner som anesanger, dvs. som præst. Han er lidt bitter over det, men anesangere er sjældne nok til at man ikke kan sige nej. Desværre har Acilius endnu ikke vist nogen specielle evner som anesanger (han kan ikke nogen fede *spells*), men kan opdage dem i løbet af scenariet. Så for ham er det en coming-of-age historie. Det er chokket over faderens død der sætter processen i gang.

Nerva. Han er den mellemste bror. Han har altid følt sig meget mere knyttet til sin mor end sin far. Han håber at han nu kan overtage familiens forretninger, da Acilius nu skal lære anesanger. Han bærer nag til Numeria, da hendes fødsel var skyld i at hans mor døde. Nerva skal finde ud af hvad han vil; om han skal tilkæmpe sig rangen som familieoverhoved. Gør han det, vil det nok betyde konfrontation med Drusus.

Drusus. Han er faktisk ældre end Nerva. Han er adopteret, og er altid blevet behandlet lige af faren. De to andre brødre har dog aldrig ladet ham glemme at han er adopteret. For at løse dilemmaet mht. arvefølgen, og for at komme væk, har Drusus fået den ide at han skal gå ind i Crassus

familiens hær. Drusus er nært knyttet til Numeria. For Drusus handler det om, om han er en Salonius, dvs. om han hører til familien eller ikke.

Numeria. Hun er merkant yngre end sine brødre, og er et pigebarn med ben i næsen. Hun er rimeligt veluddannet, og udstyret med et godt hoved, for Onkel Timos overtalte faderen til at sørge for dette. Moderen døde i barselsengen da hun nedkom med Numeria. Det kan både Acilius og specielt Nerva godt huske, men Numeria har selvfølgelig ingen minder om moderen og nægter at tage nogen skyld på sig. Hun ved at det er hendes pligt at blive gift, men foretrækker (og er blevet lovet) at hun selv kan vælge sin pligt. Af de tre brødre, så støtter hun Drusus ubetinget, da han aldrig har skudt hende nogen skyldfølelse i skoen, og ligesom hende selv er lidt af en outsider.'

1.3. Familien Crassus' status

En ærefuld mand er et 'historisk' scenarie, der foregår i år 329, altså 143 år før 'begivenhederne i grundbogen tager sin begyndelse. Det betyder noget for Crassus familiens status, i forhold til hvordan de er beskrevet i grundbogen. Historien foregår før jordreformen i år 459, hvor familierne bliver flyttet rundt. Crassus familien er på dette tidspunkt stærke omkring provinsbyen Isca. Crassus er ikke faldne endnu (dette sker år 442-440), men er lige så stærke som Invictus og Flaccus. Crassus er ved at erobre Nyskoven, og har endnu ikke fået etableret sig der endnu. Spillerne vil formentligt ikke kende til baggrunden for *Familie og ære*, så med mindre de har læst bogen, har ovenstående ingen betydning for dem og deres historie.

2. Efterforskning

2.1. Middag og mord

Vores historie starter med et måltid. Spilleren der spiller Acilius får et stykke brød, samt noget ost og vin at dele ud. Brødet må gerne være helt, så det skal brydes. Der er tre formål med dette lille ritual. Dels skal det etablere at det er storebror som familieoverhoved; det er ham der deler maden ud. Dels skal det markere at scenariet starter. Og skulle nogen af spillerne få associationer til den sidste nadver gør det heller ikke noget. Samtaleemner kunne være Numarias kommende bryllup. Få spillerne til at fortælle hvordan deres spilperson ser ud; det er kun svagt antydning af scenariet (Drucus, officersspiren, er f.eks. nok muskuløs).

Under måltidet hører de puslen ved døren, måske et lille bump. En af tjenerne åbner døren, udbryder et skrig og kalder på spilpersonerne. Udenfor på gaden ligger spilpersonernes far, Marius, døende på dørtrinet.

Hans tunika er gennemvædet af blod. Hans øjne er fjerne, huden er klam og grå. "Anerne være lovet. I er i sikkerhed... Sikkerhed." udbryder han, "Jeg. I må tilgive.. tilgive mig." Hvis en af spillerne sidder tæt på, så rør ham på kinden og smil til ham. Der skal ikke spares på violinerne. Faren dør i deres arme.

Marius er stukket fem gange i brystet. Han har afværgesår på armene. Han har en tom skede under tunikaen. Denne har spilpersonerne set før, men deres far plejer ikke at gå med den. Hans ringe og pung er hvor de bør være. Dette kunne antyde at det er mere end blot et røveri, men måske har røverne ikke haft tid og lejlighed til at plyndre ham?

Efter en halv time dukker Onkel Timos op. Evt. er han ankommet mens spilpersonerne har været

ude for at opspore gerningsstedet. Så står han ved faderes lig, tilsyneladende rystet i sin grundvold. Han lover spilpersonerne al den hjælp som han kan give, men vil selv være sparsom med informationer. Onkel Timos vil først og fremmest sikre sig at Numeria klarer sig, "Har du det godt, kære? Jeg er fortvivlet over at du skal opleve dette".

2.2. Blodspor

Da faren har blødt som en stukket gris, vil det være oplagt at følge hans blodspor tilbage til det sted hvor han blev overfaldet. Faren skal nok lige lægges lit de parade, f.eks. i et soveværelse. Det vil være acceptabelt at bede tjenerne om at vaske ham og ikklæde ham hans fineste tøj (en tunika).

Spilpersonerne kan følge blodsporet tilbage til åstedet. Farens kniv findes undervejs til åstedet. Spilpersonerne bør ikke slå for dette. I stedet så fortæl Acilius' spiller at han føler en sær kriblen i sindet da han er i nærheden. En trang til at stoppe op og søge omkring. Det er hans kræfter der begynder at manifestere sig. Alle spilpersonerne har set kniven før. Der er blod på klingens. Ellers er der ikke noget bemærkelsesværdigt med den.

Overfaldsstedet er en mørk gyde, der ligger ved en af hovedgaderne. Der er masser af blod. Et andet sæt blodspor fører en anden vej. Der ligger huse til begge sider, men de har kun små vinduer med tremmer for ud til gyden. Spilpersonerne kan prøve at banke naboer op, men folk går ikke ud på gaden om aftenen hvis de hører støj; dette ved Nerva.

Det andet blodspor fører hen mod de riges kvarter. Efter fem minutters gang finder spilpersonerne en blodig højre hånd aftegnet på en væg. Blodet er frisk. Ringfingeren mangler. Derefter tørrer sporet ud. Gerningsmanden har sikkert

forbundet sit sår her. De kan fortsætte endnu et hundrede meter, og kommer ud til en lille plads.

Efter to timer sender konspiratorerne tjenere ud der skyller blodspor væk. Der er 50 % chance for at spilpersonerne kan møde tjenerne, men de prøver at løbe væk hvis de antastes.

2.3. Sutten

På pladsen møder spilpersonerne en drunker der sidder i en døråbning med en flaske god vin. I første omgang påstår han at han ikke har set noget. Gået på klingen, evt. garneret med en sølv mønt, indrømmer han at han så tre skikkelser, men at han ikke vil kunne beskrive dem, da det er mørkt (hvilket er rigtigt nok). Han lugter af vin og er tydeligt beruset. Nok ikke det bedste sandhedsvidne. Hvis spilpersonerne går ham på klingen, vil han prøve at fremstå bange, og påstå at han intet har set, Han virker dog mere lusket end bange. Sutten kaldes Kolbøtten og er kendt i byen.

- Kolbøtten så tre mænd. De to mænd støttede dem tredje.
- De to forbandt den tredje mand ved at rive hans tunika i strimler. Sutten blev set og truet af de tre mænd. Den ene af dem havde et sværd. De var midaldrende. Adspurgte kan han ikke huske noget om en der manglede en finger.
- Sutten fik en skilling for at holde mund. Han hørte også et navn. Dette vil han give hvis han får endnu en skilling. Navnet der blev nævnt var Curvus.

2.4. Farens gemme

Spilpersonerne kan undersøge farens hemmelige gemme. Faderen åbnede kun for gemmet når han var alene, men Acilius kender til det (fortæl ham det via en seddel). Det befinder sig inde i en væg, bag en lille reol. Det er en del af et træpanel, der er opdelt i bemalede kvadrater. I gemmet finder spilpersonerne:

- Et gladius (romersk kortsværd) i en skede. Et praktisk, og absolut ikke prangende våben, der

er godt vedligeholdt og knivskarpt. Et rigtigt soldatersværd.

- Et gælds brev. I brevet vedkender faren at han skylder en Tiberius Invictus en uhyrlig sum penge. Nerva ved at Tiberius er overhoved for Invictus familien i Isca.
- En regnskabsbog. Både Nerva og Numeria (pigen har et godt hoved) kan gennemskue, at bundlinjen er blodrød, og viser at familien mere eller mindre er gået fallit.
- En pose penge. Pengene kan bruges til Acilius' træning som anesanger, Drusus' betaling for en officers stilling eller Numerias' medgift – men kun en af delene. Pengene kan også bruges til at betale Tiberius Invictus og nedbringe familiens gæld (se afsnit 2.5).

2.5. Invictus

Spilpersonerne kan opsøge Tiberius Invictus. Ofte har storfamilierne ligget i strid (Crassus og Flaccus vil om få år ligge i borgerkrig), men faren var alment respekteret og ingen har lavet numre med ham. Tiberius bliver forfærdet og ked af det, hvis han oplyses om farens død. De var gamle forretningsforbindelser.

- Han kan fortælle at farens gæld opstod fordi han investerede i et hedonisk handelsskib, som hedonerne påstår forliste (det er måske, måske ikke en løgn). Faren overtalte en række venner til at investere i samme båd. Da de mistede penge, valgte faren at betale deres tab.
- Han fortæller at farens gæld er blevet købt af en tredje person. Tiberius vil i første omgang ikke fortælle af hvem og han virker oprigtigt bekymret. Presset fortæller han at gælden blev købt af Sula Crassus.
- Han kan også fortælle at Onkel Timos har opsøgt ham og diskret spurgt til gælden – dog fik han høfligt men bestemt den besked at han skulle blande sig udenom.
- Skulle spilpersonerne spørge Invictus om Sula, bliver hans ansigt mørkt. Sula har stået bag nogle svinestreger. Jo, der er rivalisering mellem familierne, og nogle gange går man til grænsen. Men når unge piger bliver voldtaget og gamle mænd kaster sig på deres værd! Tiberius fryser,

men vil ikke gå i detaljer. Han har blot hørt rygter.

- Hvis spilpersonerne af en eller anden grund kommer skævt ind på Invictus, kan de alternativt bryde ind i Tiberius' hus og læse hans papirer. Skulle de blive opdaget vil det betyde at alvorligt tab af families anseelse.

2.6. Onkel Timos

Onkel Timos dukker op en halv time efter at faren er død. Han virker rystet i sin grundvold over faderes død. Han lover spilpersonerne al mulig hjælp i tiden der kommer. Timos tager sagen som et røveri, og vil gentagne gange give udtryk for dette. Det er også for galt med al den kriminalitet i byen.

- Men hvorfra vidste Onkel Timos at faren var død? Han kommer med den halvdårlige forklaring at en af hans tjenere så faren stavrer gennem gaderne som om han var syg.
- Timos vil prøve at lirke ud af spilpersonerne hvad faren nåede at fortælle.

Fatter spilpersonerne mistanke, og følger spilpersonerne efter Onkel Timos da han forlader deres hus, vil han hastigt gå til et hus nede ved havnen, og gå ind i huset. En time efter kommer han oprørt ud af huset igen og går nogle hundrede meter. Så sætter han sig alene på en kasse og begynder at græde.

- Onkel Times har skændes som det bragedes med de tre andre konspiratorer – men har lovet at holde fast i planen om at myrde Sula Crassus.
- Han vil løbende kontakte spilpersonerne, og forsigtigt prøve at lirke oplysninger ud af dem. Hvis de kommer for tæt på, vil han lokke dem i et baghold, med det formål at tage dem til fange, så de er i fangenskab mens mordet finder sted. Dette håber Onkel Timos vil beskytte dem mod repressalier.

2.7. De sammensvorne

I huset som Onkel Timos besøgte opholder sig tre

af de sammensvorne, samt tre tjenere. Den ene af de sammensvorne blev såret, men bliver healet af en anesanger indenfor den gyldne time. Han er dog noget svag i 24 timer efter.

- Holdes huset under observation, kan man se folk komme og gå gennem dagen. Der bliver hentet man til hvad der ligner mellem fem og ti personer.
- Huset de bor i er ligesom andre byhuse lukket ud mod omverdenen, men åben ind i mod en indre have. Der er tre udgange; en fordør til vigtige gæster, en bagdør til tjenerne, og en port hvor man lige kan få en hest i gennem. Der er en lille stald inde i gården, med plads til to heste. Huset har en kælder, hvor spilpersonerne kan holdes indespærret. Kælderen har en solid dør med skydelås.
- Spørger spilpersonerne hos naboerne, kan de oplyse at huset har stået tom et stykke tid, men at der er flyttet nye naboer ind. Alle mænd, flere af dem 'velklædte' gentlemen. De holder sig for sig selv og blander sig ikke med naboerne.
- De tre sammensvorne er, udover Onkel Timos; Curvus (den ubestridte leder), Agrippa, og Pontius. Det er Curvus der blev såret, og ham der mangler en finger på højre hånd. Læs mere om dem på side xxx. Onkel Timos bor i sit eget hus i Isca.
- Der er de tre sammensvorne, samt fire tjenere. De sammensvorne er gamle veteraner, og kan godt huske hvordan man håndterer et sværd. De er dog ikke i specielt god form, og alderen har også gjort sit. Der er to af tjenerne der kan slås; de to andre vil flygte ved første tegn på kamp.
- Måske finder spilpersonerne på en vild plan, så de få en 'spejder' indenfor og et blik omkring. Det kan være en ven, f.eks. Numerias ven xxx, eller Drusus kan hyre en slyngeltype. Det vil være en dårlig ide selv at lokke sig indenfor, da de sammensvorne ved hvordan de selv ser ud. Men en nogenlunde fornuftig plan bør kunne lykkedes. Dette vil kunne bekræfte at ja, der er en ni-fingret man i huset. Ellers virker det som om at huset kun er minimalt beboet.
- Hvis Acilius kommer i nærheden af huset, og

aktivt viser interesse, føler han et sært ubehag; både en tiltrækning, nærmest som om han kan hører stemmer hviske inde huset. Stemmer på kanten af det hørlige. Som om han næsten kan forstå hvad de siger. Men samtidigt et vældigt ubehag. Han føler vrede og frygt. Krigstummel. Og føler en vældig trang til at vaske sine hænder, som om de var svedige og smudsige.

2.8 Vilde kort

Her følger en række spor og begivenheder som ikke er en del af ovenstående tråde. Nogle kan bruges til at sætte gang i handlingen. Andre bruges til at lukke af for efterforskning – det er jo meningen at det er spillerne der skal løse gåden.

2.9. Mødet med Sula

Spilpersonerne skal helst møde Sula, inden scenariets gloværdige klimaks, hvad enten de går i kødet på deres fars mordere, eller affinder sig med mordet på Crassus familiens overhoved. Sula er på rundrejse for at samle støtte i familien til sit kandidatur. Han er en ravende psykopat, men er i stand til at styre sine handlinger når han skal, og han kan være ret så karismatisk når han ønsker det. Tænk senator Greg Stillson fra romanen (og filmen) *The Dead Zone* af Stephen King. (Der er klip på Youtube). Sula er ikke nogen Donald Trump; men langt mere kontrolleret og intelligent.

- Sula holder to møder i byen. Mens han er i byen overnatter han, naturligvis, hos det ærede overhoved for Crassus familien i Isca, som er Cloelius Ovidius Crassus. Her er han godt beskyttet af både hans egne vagter og tjenere, men også af hans vært, Cloelius’.
- Første møde er for byens unge. Han ønsker dels at imponere dem ved at møde dem først, men også have et kor af dem til at stå omkring ham og være entusiastisk ved det store møde.
- Da Nerva har skrevet til ham, får han (og hans søskende) en speciel invitation, bragt af en af Sulas egne tjenere. Det er en gestus der ikke kan afslås.
- Under mødet vil han fedte for de unge. Flosker

som ’I er fremtiden’ og ’I unge er den pille hele mit kandidatur bygger på’ flyder fra ham i en lind strøm. Han vil spørge interesseret ind til hele søskendeflokken. Måske flirte lidt med Numeria; ”det er en heldig mand der får dig som Hustru. Du er vist både køn og intelligent. Men glem ikke dig selv.’ Alt i alt vil han have Nerva og hans søskende til at få alle deres venner med til mødet.

- Hvis han får nys om farens død, virker han overrasket. Sula vil spørge ind til mordet. Han vil omtale faren i rosende vendinger, ”Jeres far var altid modig. Altid forrest i linjen. Man kunne altid regne med Salonus.” Han vil naturligvis ikke fortælle at han har haft et møde med ham og andre for nyligt. Han vil love spilpersonerne at de har deres fulde støtte, og at han nok skal sørge for fuld retfærdighed over deres fars banemænd.
- Acilius føler et dybt ubehag med mødet med manden. Som da Sula smiler venligt til Numeria, men Acilius føler at han æder hende med øjnene, og famler på hendes krop. Efter at Sula har givet ham hånden, føler Acilius at hans hånd føles klæbrig og at den lugter af blod. Skriv dette på en seddel og giv den til Acilius’ spiller.
- Med lidt held efterlades spillerne med en følelse af Sula som værende en dreven politiker, venlig på overfladen, men uberegnelig.

2.10. Magistraten

Spilpersonerne kan forsøge at opsøge byens magistrat, for at klage deres nød. De store byer i Thallus har købstadsrettigheder og ligger formelt ikke under de store familier – dog er familierne til stede i de fleste byer og har som rige borgere en del indflydelse – men adelen er ikke hævet over loven og kan ikke koste rundt med magistraten.

I Isca hedder magistraten Ovidia. En høj slank dame, med gråt hår, der bærer sin tunika med værdighed. Hun lytter naturligvis til hvad ’de unge mennesker’ kommer og fortæller. Men det er tydeligt at hendes villighed til at hjælpe er begrænset. Dels er spilpersonerne unge. Dels er deres verden ikke hendes verden, og hun har mange hensyn at tage. Det kan være at spillerne vil have

byvagten til at undersøge farens mord, eller måske have hende til at gribe ind mod specifikke personer:

- Byvagten stopper forbrydelser mens de sker – de efterforsker ikke sager. Der er ikke noget der ligner kriminalbetjente.
- Magistaten kan overtales til f.eks. at undersøge de sammensvornes hus – men det kræver rimeligt gode beviser.
- Alt i alt er magistraten meget forsigtig med at gribe ind mod de adelige storfamilier.

2.11. Crassus familiens overhoved

Pater Familie, dvs. overhoved for Crassus familien i Isca er Cloelius Ovidius Crassus. Han er en rimelig almindelig mand, som hverken er kendt for noget specielt godt, eller noget skidt for den sags skyld. Han vil som udgangspunkt tage godt imod spilpersonerne og lytte til dem, da deres far har et godt ry som værende en ærefuld mand.

- Cloelius bliver rystet over at høre om fares død. Også han tror som udgangspunkt at der er tale om et røverisk overfald.
- Der har nemlig været fred i Isca i mange år mellem familierne. Det skal der helst blive ved med at være. Han vil ikke høre på at andre familier kunne finde på at myrde faren.
- Spilpersonerne kan også informere Cloelius om deres families gæld, og eventuelt bede om hjælp. Det har ikke nogen betydning indenfor scenariets rammer, men selvfølgelig vil resten af Crassus familien træde hjælpende til – det vil blot betyde et tab af Salonius' familiens anseelse.
- Han vil nævne Sula og det forestående møde. Cloelius er meget begejstret for Sula, som han omtaler som en modig mand, som ikke stikker noget under stolen. En ægte mand af folket, som kan ruske op i gamle vaner og vise nye veje.

2.12. Anesangeren

Får en snedig spiller den tanke, at der muligvis er blevet kaldt på en anesanger til at helbrede den sårede overfaldsmand, kan de opsøge dem. Der

er ikke så mange anesangere igen. De fleste er tilknyttet en af de adelige familier og vil nok ikke erkende at de har hjulpet. Der er også to 'uafhængige' anesangere:

- **Quintus** er en falden anesanger, efter at han misbrugte sine kræfter og fik nogle forfædre efter sig. Hver nat bliver han opsøgt af vrede døde, der klandrer ham for en af deres efterkommeres død. Han har reageret ved at drikke sig stinkende fuld om aftenen, mens han om dagen prøver at skrabe penge nok til dagen og vejen ved at helbrede folk. Han tilhører Sallust familien, men lever under påtaget navn i Isca. Rent spilleteknisk lider han under lasten Hjem-søgt af ane (se side 15 i grundbogen).
- **Sexta** er kendt som klog kone. Hun er halvt thallener og halvt skovvild. Af samme grund har hun ikke fået formel træning, men hun er kendt og respekteret i Isca for hendes kræfter. Hun kan begge de helbredende formularer, Helbredende hånd, og Helbrede sår. Den sidste gør at hun kan helbrede sår udenfor den gyldne time, og gør hende til bedste helbreder i Isca. Hun er meget rig, men vælger klogt ikke at leve over evne for ikke at påkalde sig misundelse – og en evt. heksejagt.

Hvem af de to der har helbredt Curvus er op til dig og efter hvad der er sjovest i situationen. Anesangeren kan udpege huset hvor hun blev tilkaldt til. Quintus nok efter nogen tøven (han var ret fuld på pågældende tidspunkt). Quintus er nok den der nemmest kan overtales, mens Sexta ikke uden videre vil udlevere identiteten, da hun 'ikke snakker om sine patienter'.

2.13. Taget til fange

Det kan meget vel være at Onkel Timos, for at beskytte spilpersonerne, finder på at de skal tages til fange så de ikke kommer galt af sted. Denne scene kan du sætte i spil, alt efter hvordan det nu flasker sig. Hvis spillerne f.eks. er endt i en blindgyde, kan de tages til fange, tilkæmpe sig deres frihed, afhøre en af deres bortførere, og komme videre i efterforskningen ved at konfrontere Onkel Timos.

Onkel Timos kontakter Iscas næst stærkeste bande, det Blå Parti, og hyrer dem til at lægge et baghold for spilpersonerne. De ligger på lur i nærheden af spilpersonernes hjem, på et tidspunkt hvor de er på vej hjem. Det må gerne være mørkt og skummelt. Der er dobbelt så mange æsler som spilpersoner; de er bevæbnet med køller, knive og et enkelt sværd. Formålet er at vise så stor magt, at spilpersonerne ikke tager kampen op og spiller helte.

Fire træder ud foran søskendeflokken, fire afskærer dem bagfra. Den blå leder banker intimiderende en kølle ned i håndfladen, "God aften de unge herrer.. og den dame. Oh, vær ikke bange. Vi er ikke her efter jeres penge.. I skal være vores gæster. I skulle have afholdt jer fra at blande jer i sager der er for vigtige for forkælede snotunger. Hvis I er fornuftige, slipper I fra det uden skræmmer. Hvis I spiller helte.. kan jeg ikke svare for hvad der kan ske jeres smukke unge.. søster."

Hvis spilpersonerne adlyder, bliver de afvæbnet, bagbundet og ført gennem gaderne ned mod havnen. Et par hundrede meter fra deres fængsel for de en ildelugtende sæk (den lugter af fisk) ned over hovedet. De bliver ført videre og ind i et hus.. ind i et stort rum. Her bliver de skubbet hen i et hjørne og ind i et bur. En metaldør smækker bag dem.

Rummet er et stort halvtomt pakhus. I et hjørne er et metalbur til opbevaring af værdifulde varer. Det er rummelig plads til fire mennesker. Der er en potte til at tisse i, og lidt halm at ligge i. Efter at spilpersonerne er på plads, ser den blå leder tilfreds ud, "her skal I være et par dage. Det bliver ikke behageligt.. men I overlever." så går han og efterlader et par vagter. Buret er solidt og har en effektiv lås. Timer går. Den ene vagt sidder på en stol og holder øje med fangerne. Den anden går rundt.

Måske har der været kamp og Atius får mulighed for at helbrede første gang. Måske dukker Onkel Timos eller Curvus op og forklarer sig. "Vi er nødt til at gøre det", forklarer Onkel Timos. "For enten taber vi borgerkrigen. Og det vil være slemt. Eller også vinder vi. Og det vil være værre. For ikke bare vil vi have besudlet vores sjæle, men når Faldet kommer - og det vil komme - så vil vores fald blive så meget store større."

Hvordan kommer de fri? Ingen af spilpersonerne ved hvordan man lirker en lås op. Da det første lys falder på vinduet, falder vagten på stolen i søvn. Han har nøglen i bæltet, men sidder i sikker afstand. Det er Acilius' mulighed for at bruge formularen Spøgelseshånd og få fat i nøglen. Eller de kan fingere at en af dem er syg - vagterne er dog ikke dumme. Men ud skal de jo, for at drive historien videre. Spilpersonerne kommer ud og der er få timer før Sula skal holde sit store møde.

2.14. Forløsning af scenariet

Hele denne tragedie bør føre til at søskendeflokken finder ud af hvem dem som myrdede deres far er. Hvad deres motiver er, kan de først finde ud af ved at konfrontere morderne. Hvordan det udspiller sig, er op til søskendeflokken.

- De kan konfrontere morderne med åben pande, uden at der har været håndgemæng først. Altså en situation hvor hverken den ene eller den anden part har det fysiske eller moralske overtag. Ja spilpersonerne kan simpelthen gå op til døren og banke på.
- Spilpersonerne kan være taget til fange, enten af konspiratorerne eller af de bøller som Onkel Timos har hyret. I givet fald vil konspiratorerne forklare dem hvad der skal ske. De ved at mordet på Sula med sikkerhed vil koste dem deres liv eller frihed, og de vil fortælle deres krigskammerats børn deres motiver, så de kan fortælle det videre til resten af Crassus familien, og deres historie kan blive fortalt.
- Spilpersonerne kan have taget konspiratorerne til fange. Drusus kan absolut slås, og overaskende kan Numeria også, da Drusus har lært hende det i skjulte, uden at de to andre brødes vidende. De to andre kan slås med sværd til husbehov. I virkeligheden det denne lidt den mest interessante slutning, da konspiratorerne vil forklare deres motiver som ovenstående - og hvis de er sårede og ude af stand til selv at udføre mordet, beder spilpersonerne udføre udåden for dem.
- Det er også muligt at spilpersonerne gennemskuer Timos, og konfronterer ham med deres viden. Onkel Timos bryder sammen foran de-

res øjne. Som en bygning der pludselig giver efter for årtiers nedslidning, og bare falder ind i sig selv. Han fortæller hulkende alt. Det kan føre til en af tre ovenstående situationer, men med det twist, at spilpersonerne kender til mordernes motiver. Hvad gør de ved Onkel Timos? Han kunne meget vel finde på at prøve at udføre ugerningen mordet på Sula selv.

Men der kan være alle mulige andre afslutninger.

- Spilpersonerne kunne overvåge konspiratorernes hus, vente til en af dem forlader huset alene, og overfalde ham på gaden. Derefter kan de tæve, enten verbalt eller ganske fysisk, sandheden ud af ham og konfrontere de to sidste. Det er absolut en ret snedig løsning.
- Spilpersonerne kan være taget til fange, og have hørt konspiratorernes motiver. Efter at konspiratorerne har forladt huset for at gå til Sulas møde, kan de overfalde deres vagter, slippe væk og løbe gennem byen for at redde Sula.
- Da kan også have fået sandheden at vide, og være bekendt med planen, for derefter at gå til Sula med deres viden. Sula samler en flok Crassus folk, går til konspiratorernes hus og sparker døren ind. Ind myldrer talrige konspiratorer. Efter en kort kaotisk kamp, på sværd, knive og knytnæver, hives og sparkes konspiratorerne ud af huset. Trækkes halvnøgne gennem gaderne og ind i et pakhus. Der konfronteres konspiratorerne med deres plan. Alle anklager mod Sula affærdiges som løgne. Derefter klynges konspiratorerne op under bjælkerne og dør ynkeligt som var de hunde. Og ja, der er lugt af lort fra de døde. Beskrivelsen af lynchningen skal være brutal, beskidt og gennemvædet af følelser.

Hvad er jeg som forfatter ude på?

- Det jeg håber mest på er en hed brændende og heftig diskussionen mellem spillerne om hvad de skal gøre med deres viden om attentatet mod Sula. Gerne en diskussion hvor deres personlige følelser, usikkerhed om fremtiden, samt politik blandes ubehjælpeligt sammen. Skal de redde Sula, hvad enten fordi det vil være det rette ifølge loven, hævne farens død, eller på

grund af de goder det vil give Salonius slægten i fremtiden? Eller skal de standse borgerkrigens rædsel, og se bort fra pligten til at hævne det skammelige mord på deres far? Det er, tænker jeg, det endelige klimaks.

Jeg har, efter bedste evne, prøvet at så lidt lus i skindpelsen:

- **Acilius** er en god dreng, der prøver at være lige så pligtopfyldende som sin far. Han er forsøgt skrevet så han er upartisk og kan være fornuftens stemme.
- **Nerva** kan have et politisk motiv til at gå til Sula, da han higer efter at højne Salonius familiens status. Han har allerede sendt et brev til Sula. Han er altså skrevet til at hælde til Sulas parti.
- **Drusus** kan have nogenlunde samme motiv; men den unge mand som Sula plagede til døde var hans far. Altså er Drusus fanget mellem to myrdede fædre; Sula som myrdede hans rigtige far, og konspiratorerne som myrdede hans adoptivfar. Drusus vil nok mest af alt hælde til at stoppe Sula, men lad os nu se.
- **Numeria** er den mest følelsesladede og passioneret (jeg undskylder på forhånd til evt. læsere af det andet køn). Hun er skrevet så hun nærer store følelser for Onkel Timos, og kan altså hælde til konspiratorernes parti.

Kamp eller ikke kamp?

Hvis det kommer til kamp, så spørg om de vil have en kamp på terninger, eller en fortællermæssig udgave af kampen. Hvis klokken er mange, eller spillerne er trætte, så vælg for dem og fortæl hvad der sker. Hvis spillerne er lidt lade og en kamp vil live dem op, så vælg en kamp på terninger.

2.15. Rygter

Der går nogle rygter i byen, som spilpersonerne kan samle op ved at snakke med deres venner og bekendte.

1. Har du hørt at Publius Crassus svinede den ærede kandidat Sula til på Forum i hovedsta-

den. Sulas tilhængere blev så vrede at det kom til håndgemæng. Jeg ser frem til at vi kan få udnævnt en ny pater familia så der kan komme ro på.

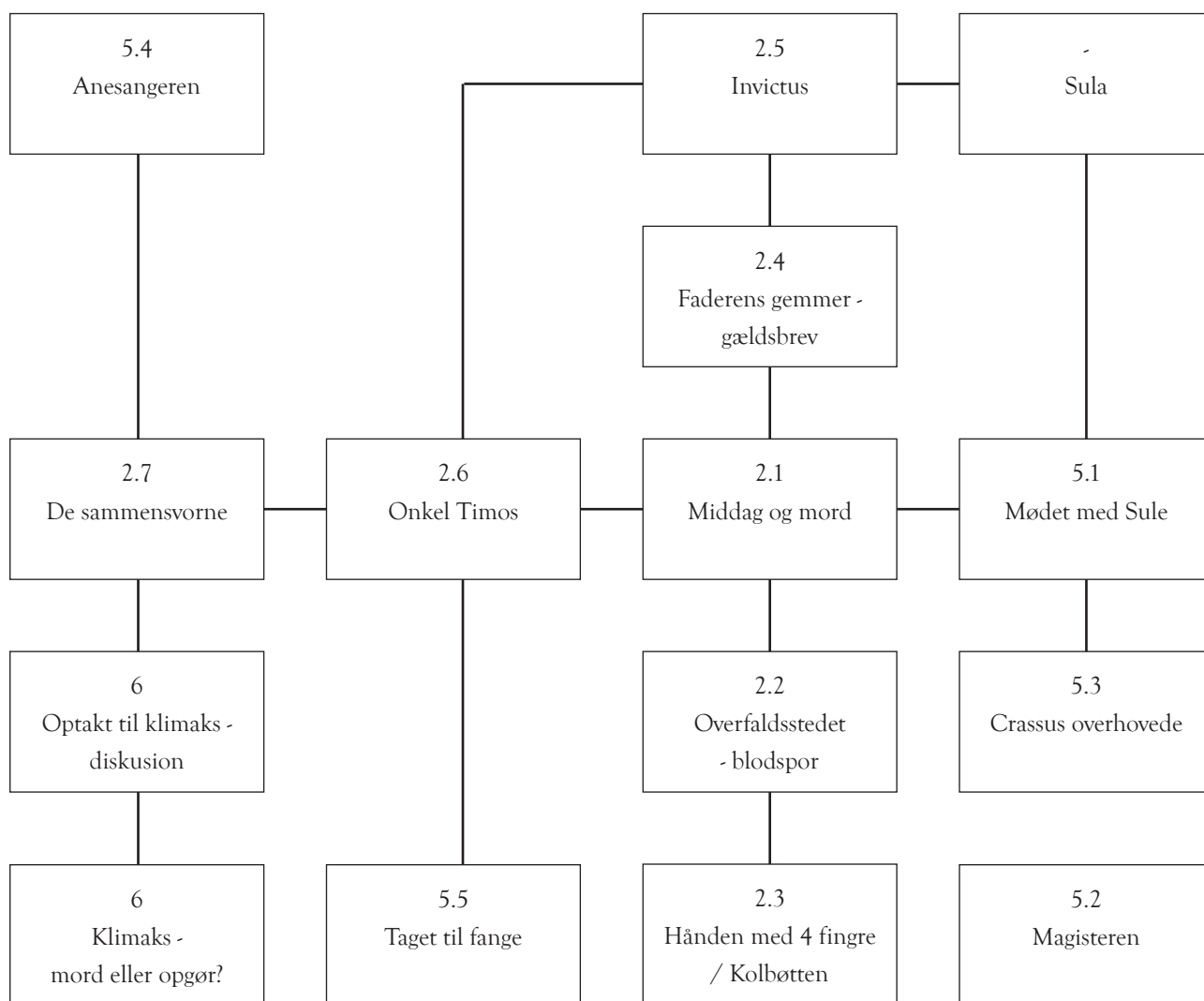
2. Nu har jeg fået nok. Prisen på brød er steget igen. Tre sextier for en armlængde. Hvad giver du mig? Jeg har hørt at de grådige Postumus har gemt hele lagre af korn, bare for at presse prisen op. Enten bliver vi bragt til tiggerstaven, eller også kan vi få lov til at sulte. Men de kan vente sig; Invictus skal nok forstå at sætte de kræmmere på plads.
3. Nu har der igen været slagsmål neden i havnen igen mellem det Blå og Røde parti. Jeg synes at Magister Ovidia skulle hænge en snes stykker, så vi kan få fred for de gangstere.
4. Og så kom en hel procession komme gående ned gennem gaden med en bære på skuldrene. De bar på et lig.. Eller i det mindste så han død ud. Så standsede de udenfor hende heksens hus. Ja hende Kloge Sexta. Knogle Sexta kalder jeg hende. Nej, jeg blev ikke hængende for at se

hvad der skete, men hvilke anstændige mennesker slæber rundt på lig om natten?

5. Sula kommer til byen. Ikke mit ord igen, men jeg har det fra min søsters mand. Jeg fik brev fra hende i går. Endelig sker der noget spændende.
6. Jeg siger dig. Stukket ned på gaden, foran øjnene af sine egne børn. Og døtrene klippede alt håret af i sorg (ja, det er farens mord de snakker om), Det er lovløse tider. Jeg tør ikke længere bevæge mig ud om aftenen.
7. Jeg er ved at pakke mine ting. Min mand tog beslutningen i går. Min svorger har fået tildelt fem hektar i Nyskoven. Han var jo soldat, ved du nok. Frugtbar jord, siger min mand. Perfekt til korn. Jeg synes I skulle overveje det samme.
8. Så kastede anesangeren terninger og kiggede på dem. Jeg siger dig, han blev helt hvid i hovedet. Og så vendte han sig og gik, uden at mæle et ord. Hele menigheden stod der og gloede. Ja den yngre præst prøvede at mane til besindelse, men mærk dig mine ord. Det er et dårligt varsel.

2.16. Hændelsesdiagram:

Jeg har lavet et diagram der viser de forskellige afgreninger af spillerne efterforskning. Diagrammet er kun vejledende, da historien kan ændre sig drastisk alt efter de valg som spillerne tager. Det bør være deres historie.



3. Baggrund

Spilledere på Viking-Con har fået udleveret en grundbog som tak for hjælpen, men her er den korte udgave om verdenen En ærefuld mand foregår i.

3.1 Lidt om verdenen Thallus

Thalenerne

For 472 år siden fik en mand kaldet Thallus Flaccus i landet Etrurian et syn fra sine forfædre. Han så sit land gå under i en storm af vrede og ild. Visionen fik ham til at samle tusinder af tilhængere og en flåde af skibe, og med dem sejlede han over havet til et nyt land og en ny start. Landet, de kom til, var ikke tomt, men befolket af barbarer, som thalenerne kaldte for Skovvilde. Ét år efter deres afrejse blev deres gamle land ramt af katastrofen og udslettet.

Efter det første århundrede, der krævede stor opofrelse og samarbejde mellem familierne, for at flygtningene i hele taget skulle overleve, faldt thalenerne tilbage til gamle uvaner – kampen om magt og ære. Gammel stolthed, tilkæmpede privilegier og nag er fundet frem igen. Der bæres atter ved til stridens bål, og en blodig dans om magten tager sin begyndelse. Seks store adelsfamilier kæmper om Thallus' fremtid:

Invictus har styret landet de sidste 40 år, og den position har de det rigtig godt med. De ønsker frem for alt intern fred og stabilitet. Invictus vil kun det bedste for Thallus – og dem selv.

Flaccus styrede Thallus gennem de første frygtssomme århundreder – indtil den Gale Konsul kostede dem magten. De kæmper for at genoprette deres tabte ære og indflydelse.

Ticatus har stolte militære traditioner og en trang til at udvide Thallus' territorium. De mener, at thalenerne enten må ekspandere deres land – eller gå til grunde.

Crassus var en gang en af de store familier, men de mistede deres jorder til de skovvilde – og de havde ikke anstændighed til at gå under i stilhed.

Crassus er kendt for deres stærke familiesammenhold og deres tvivlsomme metoder. Dette scenarie foregår på et tidspunkt hvor Crassus havde deres storhedstid, og matchede eller ligefrem overgik Flaccus og Invictus i ære og indflydelse.

Sallust værner om Thallus' historie og traditioner – og bruger bag kulisserne deres viden til at påvirke de politiske slagsmål.

Postumus er en nyrig familie, der har vokset sig fed og indflydelsesrig på handel. Penge lugter som bekendt ikke – det samme vil mange af de gamle familier ikke sige om opkomlingene fra Postumus.

De skovvilde

På sletterne og i skovene mod syd for Thallus lever de Skovvilde – en stamme af krigeriske kvægavlere, som thalenerne har ligget i strid med, lige så længe folk kan huske. Der har været talrige kampe og slag – og thalenerne har som oftest trukket sig ud af dem som vindere.

De skovvilde kan ikke finde ud af at føre organiseret krig. Deres kampe foregår mest mellem smågrupper bestående af 10-25 skovvilde. Når kampen skal stå, finder krigerne et stykke terræn, som de mener giver dem en taktisk fordel, og venter på fjenden. Krigerne er bevæbnet med skjolde og køller og stavslynger med store sten. De stiller sig op og begynder at true og fornærme hinanden. Dette vil uvægerligt føre til en eller to dueller. Udfaldet vil som regel oprøre den tabende part, som derefter går til angreb. Derefter udvikler kampen sig mere og mere kaotisk – indtil den ene side bukker under for presset og flygter.

De skovvilde er, ligesom alle folkeslag på planeten Maris, knyttet til deres aner, men de har også deres egne legender, ritualer og traditioner. Det vides, at de skovvildes aner er knyttet til naturen,

og det siges, at anerne bor i de mørkeste skove, i de dybeste søer og under de største bjerge. De skovvildes aner er gamle og mørke og grusomme, men også vise og stærke, og de har ofte kraftfulde magiske kræfter. Ligesom thalenernes aner hjælper de deres efterkommere ved at give dem magiske sange og ved at velsigne udvalgte børn med særlige evner. Der går endda historier om, at nogle skovvilde kan forvandle sig til dyr.

Hærene og Patruljen

Alle seks store adelige familier, og mange af de små, har deres egne hære for at beskytte deres områder. Hærene dannes af frie borgere, og kun sjældent bevæbnes ufrie og fæstebønder og sendes i krig. Soldaterne er professionelle, og det ses ofte, at stillingen går i arv fra fædre til sønner. Alle officerer er adelige fra familierne, men mange af de menige er almindelige frie borgere og bønder som mangler en karriere – f.eks. hvis det er storebror der skal arve gården eller forretningen. Det er Crassus' familiehær som Marius og hans venenr var medlem af.

Udover familiehærene har Thallus to stående styrker betalt af staten.

Den ene styrke er Grænseværnet, hvis opgave er at bemane forterne, som ligger langs Thallus' sydlige grænse mod de skovvildes lande. Alle adelige familier, både de store familier og lavadelen, er forpligtet til at stille med mandskab til Grænseværnet. Det gør de kun modvilligt, og de sender kun deres dårligste soldater.

Den anden styrke kaldes for Patruljen. Patruljen opererer til hest og efter manges smag alt for uafhængigt af de andre styrker. De blev i sin tid oprettet for at bevogte statsvejene og grænserne. Ideen var, at Patruljen skulle ride langs grænsen og inde i de skovvildes områder og observere fjenden; hvis de så nogle større styrker af skovvilde, der var på krigsstien, skulle de alarmere det nærmeste fort.

3.2 Provinsbyen Isca

Isca er en del af Kornbæltet der består af Isca, Dunelm og Ludica. Isca er den rigeste af de tre byer

for ikke bare nyder den godt af det gode klima og de frodige jorde, den nyder også godt af handlen op og ned ad floden med utallige flodpramme tungt lastede med kornsække. De læsses om i Isca til almindelige handelsskibe der fragter lasterne den sidste vej ned til havet og til de store byer langs kysten. Selv om Isca ligger et godt stykke inde i landet, er byen en travl havneby, med alt hvad det medfører af liv og ballade. Her de vigtigste lokaliteter i Isca:

Havnen - Iscas livsnerve er flodhavnen, hvor korn, og varer fra de skovvilde som skind omlæses til større skibe som kan transportere det ned af floden og ud langs med kysten. Havnen er et livligt område hvor thalenerne fra hele riget mødes og handler, og sidder i kroerne og udveksler sladder fra nær og fjernt. Kvarteret er domineret af lagerhuse, håndtrukne last vogne, skibe og pramme, lugten af tjære. Der er også to skibsværfter der er kendt for at lave gode skibe og pramme.

Hullet - Dette er Iscas kvarter for fattigfolk. Et ildelugtende område med åbne rendestene, hvor alskens uhumskheder ligger og hørmer indtil et regnskyl renser ud. Husene er høje og ligger tæt. Folk bor tæt sammen, ofte en hel familie i et lille værelse. En gang i mellem sker det at en epidemi raser gennem kvarteret, og så ligger der ofte lig i gaderne. Der er masser af kriminalitet, hvor bander lever af at afpresse byens forretninger og ligger i krig med hinanden. Byens styre har ofte talt om at jævne kvarteret med jorden og bygge nyt – lidt ligesom man gjorde i Ludica – men det er blevet ved snakken. I stedet sender man en gang i mellem byvagten ind i kvarteret for at rydde op. Lidet hjælper det og jammeren fortsætter.

Sukkertoppen - Her bor de velstillede borgere. Byen lever godt af handlen, men det kommer mest adelsfamilierne og de mange velstillede købmænd til gode. Sukkertoppen er smukt og åbent bymiljø, med mange gamle og veludsmykkede huse. Byvagten er massivt til stede i kvarteret, og alle der bare dasker rundt bliver bortvist – og viser de sig igen får de tæsk. Overraskende har byens adelsfolk i mange år haft en pagt hvor de er enige om at intern uro og strid skader forretningerne, så

på den front er byen fri for adelsfamiliernes evige rivalisering.

Svanen og Svalen - De to kvarterer for middelklassen og håndværkere. Folk bor stadig tæt, men husene er udført i solide mursten og der er lavet kloakering for nogle år siden. Det har svært hjulpet på stanken og den er tålelig. Begge kvarterer er livlige områder med larmende handelsfolk, transportører, gadedrenge, husmødre på indkøb og brølende dyr der skal til slagtning. Om natten er alt lukket og slukket, og man skal passe på sig selv. Vores hovedpersoner bor i svanens kvarter.

Arenaen og badehuset - Denne var en gang byens stolthed, men er nu slidt og alt for lille til byens mange beboere. For at holde folk tilfredse, sponsere byens rigmænd kampe i arenaen, hvor der også uddeles gratis mad. Badestuen

Forum - Byens samlingssted. Normalt er den fyldt med små boder, hvor handelsrejsende fra resten af Thallus kommer og udbyder deres varer. Byens til enhver tid stærkeste bande 'ejer' forum og presser penge ud af handelsfolkene – men til gengæld patruljerer både byvagten og bandemedlemmer på forum, så man kan som regel gå i fred uden at risikere hverken liv eller pengepung.

Bymuren - Denne anses for gammel og overflødig, og man er ved at rive den ned sten for sten. Der har været talt om at bruge stenene til et nyt stadion, men de bliver nu brugt til et nyt kajområde i stedet.

3.3 Spillet-regler

Disse regler er den absolutte grundkerne af reglerne til Familie & Ære. De 'rigtige' regler har mange flere finesser; f.eks. kampmanøvrer og nuancerede terningslag. For at spille dette eventyr skal du bruge rollespilsterninger og et sæt spillekort.

For at bruge en Færdighed skal du slå lig med eller under din Færdighed med to 10-sidede terninger. Den ene terning repræsenterer enere, mens den anden repræsenterer tiere. Dette kaldes for pro-

centterner eller blot for T100. Et terningerul på 10 eller mindre er altid klaret, mens du aldrig klarer et rul på 90 eller derover. Spillederen kan, hvis han ønsker det, give spilleren minusser (eller bonusser) på spillerens slag.

Hvis du og en modstander forsøger at modarbejde hinanden, f.eks. ved brydning eller at løbe om kap, ruller I begge T100 for jeres Færdighed. Hvis den ene spiller ikke klarede slaget, og den anden spiller gjorde, er resultatet ligetil. Hvis I begge to klarede rullet, eller begge fejlede det, kigger I på enerne. Den, som har den laveste terning, har vundet over den anden. Hvis enerne også er ens, er resultatet uafgjort, og spillerne må dyste igen.

Hvis I prøver at hjælpe hinanden, f.eks. ved at åbne en genstridig dør eller få øje på en fjende, skal en slå rullet, mens de andre spillere giver ham en bonus. Alle, der vil hjælpe, ruller T100 for deres Færdighed eller Egenskab, og for hver hjælper, der klarer sit slag, får ham, der skal klare slaget, 10 % oven i sin Færdighed eller Egenskab.

Alle Færdigheder, som bygger på Styrke, Smidighed, Intuition eller Karisma, kan du altid slå for, også selvom du ikke har den rigtige Færdighed. men hvis du ikke har Færdigheden, er chancen for at klare slaget, halveret.

Kamp

Kampe er delt op i runder, hvor alle spilpersoner – og de modstandere og monstre, som spillederen styrer – efter tur hver får lov til at bevæge sig og lave angreb samt forsvare sig mod andres angreb. For at finde ud af rækkefølgen i runden, skal I bruge et sæt almindelige spillekort. I starten af hver runde får alle spilpersoner og grupper i kampen hver et spillekort. Hvis der er fem røvere, får de ikke hver et kort, men der trækkes et fælles for hele gruppen. En røverleder eller andre 'hovedskurke' får deres egne kort. Den, der har det højeste kort, starter runden. Hvis to parter får samme kort f.eks. dame, bestemmes rækkefølgen af kuløren: Spar, Hjerter, Ruder og Klør (ligesom i Bridge).

Alle kan bevæge sig 6 meter i deres tur. Du kan enten flytte dig først og slå bagefter, eller du kan

slå først og så flytte dig bagefter. Du kan også løbe det dobbelte af, hvad du kan gå, men så kan du ikke slå eller skyde med et våben. At bevæge sig hurtigt eller bruge et våben kaldes en Aktiv Aktion. Dem kan du kun lave én gang hver runde og kun, når det er din egen tur.

En Passiv Aktion kan være at parere et våben, undvige et angreb, smide en genstand, eller råbe en sætning. Passive Aktionen kan du lave under hele runden, men normalt kun én gang.

Du bruger dit våben ved at slå lig med eller under din Færdighed med T100. Du kan bruge skjolde til at beskytte dig mod andres slag. Hvis du klarer dit rul for din Færdighed i Skjold, trækker du ekstra 1-3 fra Skaden, afhængig af typen af skjold. Du kan kun parere ét angreb i hver tur. Du kan også undvige en modstanders angreb med Færdigheden Undvige. Klares slaget for Undvige, undgår du al skade. Hvis du prøver at undvige et slag, bliver du sprunget over i din næste tur, uanset om forsøget lykkedes eller ej.

Hvis din spilperson får Skade nok til, at han har 0 i Liv, mister han bevidstheden. Hvis han når ned på -5 i Liv, dør han heltedøden. Den, der er på -1 eller mindre i Liv, mister yderligere 1 i Liv hver tur, medmindre han klarer et rul for Egenskaben Helbred, han bliver helbredt med Magi eller reddet ved hjælp af Lægekunst eller Førstehjælp. Alle kan yde førstehjælp, men det kræver et rul for halv Intuition.

Alle starter et nyt scenarie med fulde Liv og Mana. Liv, der er mistet midt i et scenarie, helbredes bedst med Magi. Ellers skal såret helbredes naturligt. Spilpersoner får 2 i Liv tilbage efter hver nats søvn. Din anesanger får al Mana tilbage, efter han har sovet i mindst seks timer.

I stedet for at angribe med et våben kan din spilperson forsøge at tage kvælertag på modstanderen; dette klares med to Modstandsrul. Både angriber og forsvarer ruller først for Færdigheden Slagsmål. Hvis angriberen vinder, har han fat i modstanderen. Hvis forsvareren vinder, kan han enten selv få fat i angriberen, eller han kan vælge helt at undvige angrebet. Vælger forsvareren at tage kampen op, har han brugt sin tur.

Hvis en af bryderne har tag i en modstander, slås et Modstandsrul for Styrke for både angriber og forsvarer. Vinder angriberen, kan han automatisk give T4 + Skadebonus i Skade pr. tur ved at kvæle modstanderen eller rive hans skulder af led. Denne Skade beskytter Rustning ikke imod.

I efterfølgende ture kan ofret prøve at gøre sig fri med et Modstandsrul for Styrke eller Slagsmål (afhængigt af hvad modstanderen har højest i). Klarer han det ikke, kan angriberen vælge at give Skade som nævnt ovenfor.

Anerne våger over menneskene og tildeler dem Held, hvis de er tilpas modige. Hver spilperson har 1 Held per spilgang. Spillederen får 1 Held pr. spiller pr. spilgang. Uden for kamp kan du bruge Held til at slå et rul for en Færdighed om. Under en kamp kan du bruge Held til at slå et rul for en Færdighed om, f.eks. et rul for et våben, eller du kan trække T6 fra en modstanders skaderul. Du kan ikke slå et rul for at give Skade om ved at bruge Held.

Magi

Du kaster en magisk Formular ved at rulle lig med eller under din Færdighed i Magi med T100. Hvis du fejler dit rul, koster dit forsøg på at kaste en Formular ikke Mana. Du får al Mana tilbage, efter at din anesanger har sovet i mindst seks timer. Anesangeres magi fungerer ikke, hvis de er i berøring med jern, så de kan ikke bruge rustninger og våben af metal.

Modstandsrul: En anesanger skal ofte overvinde en modstanders modstandskraft med sin Magi. Dette gøres ved, at anesangeren ruller for sin Færdighed i Magi, mens modstanderen ruller for en passende Færdighed eller Egenskab; f.eks. Færdigheden Mod eller egenskaben Intuition. Klarer anesangeren sit rul, og fejler modstanderen sit, er udfaldet ligetil. Hvis både anesangeren og modstanderen fejler deres rul, eller hvis begge klarer det, kigger I på enerne; den, der ruller lavest, vinder. Dette kaldes et Modstandsrul.

Formularer fra 1. cirkel

Helbredende Hånd: Mana: 1 eller 3. Afstand: Berøring. Effekt: Med denne Formular kan du magisk helbrede sår. Hvis du har betalt 1 i Mana, helbreder du T4+1 Liv. Hvis du har betalt 3 i Mana, helbreder du 2T4+2 Liv. Tabte Liv skal helbredes inden for en time, efter skaden er sket. Ellers må de helbredes naturligt.

Småformularer: Mana: 1. Afstand: 1 meter. Effekt: Småformularer er små effekter, der ikke er defineret på forhånd, men som kan hjælpe anesangeren i hans hverdag og imponere små børn. Det kan f.eks. være at rense en liter vand for urenheder, reparere en flænge i tøjet, hele smårifter, tænde et lys eller tørre en beklædningsgenstand.

Magisk Rustning: Mana: 2. Afstand: Berøring. Varighed: 5 ture. Effekt: Anesangeren danner en rustning af grene, sten eller lignende der beskyt-

ter ham selv mod Skade. Rustningen giver +2 i Rustning.

Spøgelseshånd: Mana: 1. Afstand: 8 meter. Varighed: 5 ture. Effekt: Med en fejende bevægelse fremkalder anesangeren en skyggehånd som han kan bevæge og bruge til at gribe og flytte ting gennem luften. Tingene må ikke veje mere end 1 kg. Anesangeren vil også kunne bruge hånden til at lave et angreb med en kniv, et kortsværd, en kølle eller en tung sten på afstand. Dette kræver at han klarer et rul for en angreb Færdighed, f.eks. Sværd, for at ramme med sit angreb.

Formularer fra 4. cirkel

Formularer fra 4. cirkel er stærke formularer som det tager tid at kaste, og som nærmest tager form af ritualer. Disse udformes og aftales mellem spilleren og spillederen.

4. Persongalleriet

Her følger beskrivelser af spilpersoner, og bipersoner. Sidst i afsnittet finder du spildata på generiske bipersoner.

4.1 Hovedpersonerne

En ikke ringe del af scenariet går ud på at de fire søskende skal indrette sig på fremtiden efter farens død. Spillerne tager rollen som fire søskende; tre brødre, en søster:

Acilius

Han er storebror. Han har i mange år været sig bevidst at han var den ældste, og skulle overtage familien, når faderen faldt fra. Men da han gik ind i puberteten, viste det sig at han havde evner som anesanger, dvs. som præst. Han er lidt bitter over det, men anesangere er sjældne nok til at det er utænkeligt at man siger nej. Desværre har Acilius endnu ikke vist nogen specielle evner som anesanger (han kan ikke nogen fede *spells*), han kan ikke snakke med forfædre, men tanken er at han skal opdage sine evner i løbet af scenariet. Chokket over faderens død sætter processen i gang. I flere scener kan han føle noget særligt. Skulle en af spilpersonerne nær klimaks blive såret, gerne være døende, vil det være en fantastisk mulighed for ham at helbrede for første gang. Andre muligheder for *spells* er selvfølgelig. Gerne efter en desperat og tårevædende monolog.

En anesanger starter med fire cirkel 1 formularer. Jeg tænker det kunne være passende at Acilius lærer at kaste Småformularer, Helbredende Hånd, Magisk Rustning og Spøgelseshånd (til at snuppe en sovende vagts våben). Det kunne give en lidt munter scene hvis han kastede Anelys i en mørk gyde – og ikke kan slukke for det igen.

Acilius er skrevet som en pæn og pligtopfyldende ung mand, uden nogen specielle ting der gør at han hælder til enten Sulas eller konspiratorernes side.

Nerva

Han er den mellemste bror. Han har altid følt sig meget mere knyttet til sin mor end sin far. Han er derfor tænkt lidt mere uafhængig end de andre af, med mulighed for at fremme sin egen politiske agenda – det er jo til familiens bedste naturligvis. Han har skrevet et brev til Sula, som Nerva ser som en kommende pater familias for Crassus familien – og kan derfor hælde til hans side. Sådan på personlige plan, så håber Nerva at det skal være ham der nu skal overtage familiens forretninger, da Acilius skal lære anesanger. Nerva skal finde ud af hvad han vil; om han skal tilkæmpe sig rangen som familieoverhoved. Prøver han det, vil det nok betyde konfrontation med Drusus og sikkert Numeria. Han bærer nag til Numeria, da hendes fødsel var skyld i at hans mor døde. Det ved Numeria, så følelsen er gengældt. Drusus kan meget vel tage Numerias side, da deres forhold er varmt.

Drusus

Den næstældste 'bror' og han er faktisk ældre end Nerva. Drusus er adopteret, og han er altid blevet behandlet på lige fod af faren. Han er søn af en krigskammerat til faren. De to andre brødre har dog aldrig ladet ham glemme at han er adopteret. Faren, Marius, har desværre begået den dødssynd ikke at have skrevet noget testamente, så det står ikke klart hvem der står øverst i arvefølgen, nu da Acilius skal være anesanger. For at løse dilemmaet mht. arvefølgen, og for at komme væk, har Drusus fået den ide at han skal gå ind i Crassus familiens hær. For Drusus handler historien om, om han er en Salonijs, dvs. om han hører til familien eller ikke. Det vil være et modigt træk for Drusus' spiller at forsøge at tilkæmpe sig retten som familiens overhoved. Måske tør spilleren ikke. Det gør heller ikke så meget, for Drusus har fået sine fædre myrdet to gange (den ene, hans 'rigtige' far blev mishandlet til døde af Sula, den anden, hans

adoptivfar, blev myrdet af hans gamle krigskammerater), så der er masser af drama og splittelse i hans person. Drusus er nært knyttet til Numeria, som er den eneste der har behandlet ham som en ægte bror. Drusus har til gengæld lært Numeria, i al hemmelighed, at slås med sværd. Nå jah, og så er Drusus en meget fysisk udfoldende person, og klart den bedste til at slås med sværd.

Numeria

Hun er merkant yngre end sine brødre, og er et pigebarn med ben i næsen. Hun er rimeligt veluddannet, og udstyret med et godt hoved, for Onkel Timos overtalte faderen til at sørge for dette. Moderen døde i barselsengen da hun nedkom med Numeria. Det kan både Acilius og specielt Nerva godt huske, men Numeria har selvfølgelig ingen minder om moderen og nægter at tage nogen skyld på sig. Hun ved at det er hendes pligt at blive gift, men foretrækker (og er blevet lovet) at hun selv kan vælge sin pligt. Af de tre brødre, så støtter hun Drusus ubetinget, da han aldrig har skudt hende nogen skyldfølelse i skoen, og ligesom hende selv er lidt af en outsider. Drusus har lært hende at kæmpe med sværd, sådan i al hemmelighed, og hun er bedre til det end Acilius og Nerva. Numeria har et nært forhold til Onkel Timos. Det var ham der pressede faren til at hun fik mulighed for at udnytte hendes evner. Hans forræderi (selvom han ikke var vidende om mordet på faren før bagefter) kan give stof til en stor scene. Ellers er hendes agenda at hun skal få lov til selv at vælge hvem hun skal giftes med. Nerva kunne have helt andre planer med hende, så der kan være lagt op til et opgør mellem de to.

4.2 Bipersoner

Marius, faren

Han er Spilpersonernes far og myrdes i starten af scenariet. Som ung tjente han i Crassus families hær, loyalt og med ære. Efter krigen drev han forretning og var rimeligt succesfuld. Han fik tre børn og adopterede en fjerde, sønnen efter hans krigskammerat Vitus. Han talte aldrig om krigen og havde mentale sår efter sine oplevelser. Han havde svært ved at sove, og havde problemer til at binde sig følelsesmæssigt med andre mennesker.

Tabet af hans kone var et hårdt slag, og fik ham til at lukke sig endnu mere om sig selv. Han elskede sin børn, men kunne ikke vise det. Han var en ganske almindelig person, et anstændigt menneske og efter bedste evne, en ærefuld mand.

Decima, moderen

En kærlig og loyal kvinde, der døde i barselsengen da hun fødte sit tredje barn. Hun kæmpede for at holde sammen med hjemmet, med tre livlige og urolige drenge, og en fraværende far.

Onkel Timos

Han er farens nærmeste ven og fortrolig. Den eneste som faren kunne tale med om de forfærdelige oplevelser under krigen i Nyskoven. Timos blev aldrig gift og fik aldrig selv børn. Måske bar han selv på et åg af smerter efter krigen, måske ville skæbnen det bare sådan. Onkel Timos klarede sig, men fik hverken nogen karriere eller stor status. Men han var en nær ven af Salonijs, og delte deres glæder og sorger. Han har taget sig specielt af Numeria, som han elsker som om hun var hans blod. Hans forhold til Numeria er oprigtigt og platonisk. Farens død er et hårdt slag for ham. Onkel Timos lægger skylden for mordet på Sula. Hans motiv for at myrde Sula er ikke hævn, men at stoppe Sula inden han ødelægger flere liv. Hans egen død og vanære vil være en lille pris at betale, men Onkel Timos vil gøre alt for at skærme søskendeflokken – han vil endda lade dem fange og indespærre, så de er afskåret fra hans skyld. Onkel Timos er rund, jovial og ikke uden charme.

Curvus Crassus

Curvus er hjernen bag plottet. Curvus er biseksuel og unge Vitus var hans kæreste. Curvus er ligeglad med at redde uskyldige, selv så mange år efter er hans eneste motiv hævn. Curvus er høj, slank, med høje tindinger og grånende hår. Hans ansigt er fuget og markeret. Han er ret statsmandsagtig.

Agrippa Crassus

Han er en loyal ven og krigskammerat. Han har aldrig rigtigt kunne falde til ro, og har alvorlige problemer med drikkeri. Det har kostet på familien (konen har forladt ham) og karrieren – og

han har få skrupler med at myrde Sula. Agrippa har endeligt indset at han ikke kan stoppe sit alkohol og foretrækker at gå ud med et brag, i stedet for en klynken. Han er meget ærekær og klynger sig til sin fortid som soldat. Han er almindelig af bygning, lidt sjusket med sit udseende, med blodsprængte øjne og portvinsnæse.

Pontius Crassus

Pontius er en ret almindelig mand. Han er med i plottet af loyalitet med sine krigskammerater. Han ved ikke om det er det rette at myrde Sula – hvem ved, måske vil Sula besinde sig? Pontius er den der er mest modtagelig for fornuftige argumenter. Han er almindelig af bygning, med et stort skæg (ret udsædvanlig for en thalener), der dækker over et grimt ar på halsen.

Unge Vetus Crassus

Han var en ung, idealistisk og godtroende mand, der ikke var skabt til det barske liv som soldat. Det kostede ham livet, da han blev straffet for at falde i søvn på sin post, og blev mishandlet til døde. En smuk, ung mand der var for god til denne verden.

Appia, Manus og Titus

Salonius slægten tjenerstab. Spilpersonerne har kendt dem hele deres liv, og der er ingen tvivl om deres loyalitet. Appia tager sig af køkkenet. Manus passer haven og hjælper Appia med rengøring. Titus hjælper herskabet og løber ærinder.

Sula Crassus, politiker

En dreven politiker, med høje ambitioner – og en mørk psykopatisk skyggeside. Hvorfor stoppe efter at Crassus har erobret Nyskoven og fået et enormt område til sig selv? Hvorfor ikke stræbe efter at styre hele Thallus – naturligvis med ham ved roret? Når nu Crassus har vist sig at være den stærkeste og mest ærefulde familie i hele riget. Han kan styre sine mørke sider i det offentlige, og er på overfladen en ganske intelligent, vittig og charmerende mand. Han tæver sikkert luddere og gadedrenge i sine mørke øjeblikke, hvor ingen ser ham. Crassus er af middelhøjde, ca. 45 år gammel og almindelig af bygning. Han klæder sig i tøj der ikke er prangende, men af kvalitet.

Cloelius Ovidius Crassus, overhoved

Pater Familia, dvs. overhoved for Crassus adelsfamilien i Isca. Han er en rimelig almindelig mand, som hverken er kendt for noget specielt godt, eller noget skidt for den sags skyld. Han vil som udgangspunkt tage godt imod spilpersonerne og lytte til dem, da deres far har et godt ry som værende en ærefuld mand. Han er en mand i cirka halvtredserne, halvskaldet og lidt for tyk. Han klæder og optræder sig som det sømmer sig for en vigtig person – måske lidt vigtigere end han rent faktisk er.

Ovidia, magistrat

Magistrat og borgmester for Isca. En høj slank dame, med gråt hår, der bærer sin tunika med værdighed. En udpræget bureaukrat. Hun lytter naturligvis til hvad 'de unge mennesker' kommer og fortæller, men der skal noget til at hun lader sig overbevise om vilde konspirationsteorier.

Tiberius Invictus, overhoved

Han er overhoved for Invictus klanen i Isca. En udpræget forretningsmand, der måler alt op i penge. Han har ikke meget til overs for familiernes traditionelle rivalisering, og bryder sig ikke om 'drengestreger' og anden uro der kan forstyrrer forretninger. Han kendte deres far Marius, og synes godt om ham, da han var til sat stole på. Tiberius er en lille mand, men slank og velholdt.

Quintus Sallust, anesanger

Han er en falden anesanger, efter at han misbrugte sine kræfter og fik nogle forfædre efter sig. Han drikker sig fra sans og samling natten, hvor alle spøgelserne hjemsøger ham, men prøver at tjene ind til dagen og vejen ved at helbrede folk. Han har en lille bod på byens hovedtorv, hvor sårede og syge kan komme og blive helbredt og købe amuletter. Amuletterne er ikke meget bevendt, men Quintus kan helbrede en 3-4 menneskers sår om dagen. Han tilhører Sallust familien, men lever under påtaget navn i Isca. Quintus lader sig nemt købe for penge, da han skal bruge penge til alkohol.

Sexta, anesanger

Hun er halvt thallener og halvt skovvild. Af samme grund har hun ikke fået formel træning, men hun er kendt og respekteret i Isca for hendes kræfter. Hun kan helbrede udenfor den gyldne time, og det gør hende til bedste helbreder i Isca. Hun er meget rig, og ejer sit eget hus, men hun vælger klogt ikke at leve over evne for ikke at påkalde sig misundelse – og en evt. heksejagt. Sexta snakker ikke om sine patienter og der skal noget til at få hende til at åbne munden.

Kolbøtten, drukkenbolt

En drukkenbolt som spilpersonerne møder. Han har set de flygtende mordere og hørt et navn nævnt. Caelius, Curvus? Noget i den retning. Han kan ikke genkende morderne om han liv så afhang af det, da det var mørkt og han var fuld da han så morderne. Han er en lille hærget mand, der lugter af gammel vin og sved.

Tyren

Lederen af det blå parti, en bande af småkriminelle, der lever primært af beskyttelsespenge, spil og prostitution. Tyren er en intelligent leder (en falden officer fra grænsestyrken), og ikke en urmelig mand. Blot han får sin klingende mønt.

4.3 Spilstats**Konspirator**

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 40, Viden 50, Intuition 60, Karisma 50, Helbred 40.

Liv 10, Mana –, Skridt 6.

Færdigheder: Diplomati 50, Kniv 25, Kundskab (Politik) 55, Kundskab (Handel) 40, Mod 50, Opdage Ting 40, Ridning 30, Slagsmål 25, Sværd 40.

Kamp: Kniv 25 Skade T4

Kortsværd 40 Skade T6

Udstyr: fint tøj, 35 sølv, smykker.

Byvagt

Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 50, Viden 40, Intuition 40, Karisma 30, Helbred 40.

Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 1.

Færdigheder: Mod 40, Opdage Ting 50, Slagsmål 60, Stav 50, Sværd 50, Kundskab (Bykvarter) 60.

Kamp: Kølle 50 Skade T4

Kortsværd 40 Skade T6

Udstyr: læderrustning, kortsværd, kølle, reb, 5 sølv.

Håndlanger

Håndlangere er betroede folk i adelsfamiliernes tjeneste der løser problemer, af alle mulige slags. Det er ofte erfarne folk med en broget baggrund.

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 50, Viden 50, Intuition 50, Karisma 50, Helbred 40.

Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning –.

Færdigheder: Kniv 40, Opdage Ting 55, Skjule Sig 35, Overtale 35.

Kamp: Kniv 40 Skade T4

Udstyr: kniv.

Røver

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 50, Viden 40, Intuition 50, Karisma 40, Helbred 40.

Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 1.

Færdigheder: Kniv 50, Kundskab (Område, Isca) 50, Kølle 50, Opdage Ting 50, Skjule Sig 40.

Kamp: Kortsværd 50 Skade T4

Kølle 50 Skade T4

Udstyr: læderrustning, bue, pilekogger, kniv, rygsæk, tæppe, mad og drikke, 5 sølv.

Foromtale - En ærefuld mand

Titel:	En ærefuld mand
Regler:	Familie og ære
Forfatter	Bjarne Sinkjær
Antal spillere	4
Varighed	4 timer
Beskrivelse	Et investigation / intrige, fantasy scenarie

Hvorfor vil I ikke tale til mig? Acilius så på rækken af forfædre på husaltret foran ham. Små figurer. De fleste udformet i ler. Omhyggeligt malet og derefter glaseret og brændte. Farfar Lucius, med hans skaldede isse, og små totter hvidt hår. Farmor Quinta, der altid havde haft en gemt sukkerting til ham. Tante Appia, med hendes dårlige knæ. Nogle få figurer var støbt i bronze. Den navnkundige Felix, den første Salonijs. Mor. Mor som... Acilius skød tanken væk. De små figurer var små mesterværker, med hver detalje i tøjet og ansigtet udført så de fremstod levende. Forfædrene så tavse på ham.

Acilius begyndte tøvende, *"Hil være gudinden Lumus, hun som beskytter forfædrene, de som har vandret i verden før os, og med deres mod og udholdenhed, har brolagt vejen for os, jeres sønner og døtre."*

"Hil jer", istemte hans brødre og søster bag ham. Nerva lavmeldt, som om hele ritualet nærmest kedede ham. Drusus mere fast i stemmen, selv om forfædrene ret beset ikke var hans forfædre, adopteret som han var. Men Drusus havde aldrig taget let på ritualerne, ligesom han ikke tog let på noget som helst andet. Tænkte han mon på sin fader? Og sidst Numeria. Lillesøster. Som dårligt kunne undertrykke en fnisen. Kildede hun mon Drusus igen? Acilius overvejede at vende sig om og sende hende et strengt blik, men vidste at det var håbløst. Numeria var Numeria.

I farens fravær, var det hans ansvar som ældste søn at fremsige remsen. Han kunne hvert ord. Hvorfor kunne han så ikke udføre ritualet i dag? *"Pas vel på dem, Lumus, for de købte vores liv for os. Med sved og tårer. Med slid og s.. sang,"* Acilius måtte undertrykke en hosten. *"Ved deres fødsel og død."*

"Hil jer", istemte hans brødre og søster bag ham. Hvad skete det? Var det et dårligt varsel? Nerva var blevet mere fast i stemmen. Som om han var vågen nu. Han ville helt sikkert sarkastisk kommentere Acilius' fejl under aftensmaden. At han, Acilius, familiens anesager (selv om han ikke var optaget på akademiet endnu) ikke kunne fremsige remsen korrekt. Acilius koncentrerede sit sind på figurerne, men kunne ikke mærke noget. Ikke føle andet end sin egen uro. Hvorfor vil I ikke tale til mig? *"Vi skylder jer alt,"* fortsatte han, *"lad vores gerninger i dag være bevis for vores taknemmelighed. Fra vores fødsel til vores død."*

"Fra vores fødsel til vores død," lød det fra hans brødre og søster.

Voldsomme begivenheder truer sammenholdet i en søskendeflok. Kan de modstå skæbnhjulets ubønhørlige kværnen eller må de splittes? En ærefuld mand er et scenarie til det danske rollespil Familie og ære.

Acilius Salonius Crassus

En af dine stærkeste erindringer var denne. Du var fjorten år, og sammen med din far, var I drenge på sportspladsen. En sjælden gang var I sammen, som en familie. I drenge havde løbet om kap. Leget tagfat. Mens din far var løbet rundt og rundt om sportspladsen. En gang i mellem var du stoppet op, og havde kastet ham et blik. En ensom løber, med blikket stift rettet foran sig, mens han metodisk åd meter efter meter. Så havde Drusus puffet til dig, og legen var gået videre. Nu var du træt, og sad ude på tilskuerspladsen, mens Drusus var i gang med spydkast.

Din far sad ved din side. Du skuttede op. Din far kiggede på Drusus, med et lille smil på læben. Så sagde du pludselig, "Far. Hvordan kan det være du elsker Drusus mere end mig?"

Din far kiggede brat ned på dig, som om nogen havde slået ham. Så mildnedes han blik. "Nej. Nej, nej, Acilius. Jeg elsker ikke Drusus mere end dig. Men.. Drusus. Se på ham. Han er en god dreng. Sportslig, utrættelig. Populær hos pigerne. Velligt af sine venner. Dig. Du er mere lige som mig selv... og det ønsker jeg ikke at du skal blive." Din far lagde på din skulder. Så smilede han sørgmodig til dig.

Ordene har brændt sig ind i dit sind. Din far. Respekteret af alle. Du må erkende at som årene er gået, og du er blevet en mand, så er du mere og mere kommet til at ligne din far. Du ved ikke helt om det er godt eller skidt.

Din personlighed

Acilius er skræmt – Første gang dine kræfter manifesterede sig var for lidt over et år siden. En nat forlod du din seng for at gå på dasset. Du gik i gennem den tomme gang, ned af trappen og gennem den tyste stue. Alt var og du kunne kun se dine omgivelser takket være et blafrende stearinlys mellem dine hænder. Du kunne mærke det kolde gulv under dine bare fødder. Du nåede das-

set og satte dig ned. Det var ikke bare køligt, det var koldt. Du kunne se din egen ånde. Hårene på dine ben rejste sig. Og så med ind. Kunne du mærke en tilstedeværelse. Du var ikke alene i badstuen. Nu kunne du høre en hvisken. En kvinde, "lad mig ikke være alene, Cicera. Gå ikke fra mig. Jeg dør. Gå ikke fra mig..." Og så mærkede du en isnende hånd på din arm. Du gav et vræl og tabte lyset. Alt blev mørkt. Du rejste dig op og løb hysterisk mod døren. Prøvede desperat at hiven slåen fra, men i din panik kunne du ikke finde den i mørket. Du mærkede de kolde hænder på din ryg og dine arme, "kom tilbage Cicera. Jeg kan... ikke klare det alene. Cicera! Cicera!" Du begyndte at hamre på døren, mens du råbte. Du tror også at du vrælede, da du endelig fik slåen åbnet og kastede ud i armene på de forbløffede tjenestefolk. Dagen efter fik din far og dig en snak med en anesanger, og du blev testet gennem flere uger. Dernæst fik I at vide at Salonius slægten var blevet velsignet med en anesanger. Dig. Det skræmmer dig. Nu ved du hvorfor du i mange år ind i mellem har følt ubehag. Synes ind i mellem at kunne høre stemmer.

Acilius er usikker – Alle lykønskede dig. At forfædrene har udpeget dig som anesanger og velsignet dig med kræfter, er en sjælden ting. Rygtet spredte sig. Alle mødte dig med en ny respekt. Du blev stedt for Crassus families pater i byen Isca, Cloelius, som overøste dig med ros og gaver. Men du føler slet ikke, at det har noget med dig at gøre. Det er ikke noget valg du har taget. Faktisk ønsker du det slet ikke. Anesager. At kunne lukke folks sår og tale med forfædrene. At skulle lægge ører til folks bekendelser og lyse velsignelser over dem. Du kan ikke rumme det. Godt nok skal du på skole og optrænes af erfarne folk. Men det har du heller ikke lyst til. At skulle drage væk på den måde. Og som anesanger kan du ikke være overhoved over slægten efter din far. Ikke at han uden tvivl vil leve

længe endnu. Men det var din bestemmelse. At træde i din fars fodspor. Nu vil Nerva overtage den rolle. Eller måske din adoptivbror Drusus. Faktisk er han ældre end Drusus. Og jeres far har altid behandlet jer ens, selv om Nerva og Drusus nu aldrig har ladet Drusus glemme at han ikke er jeres rigtige bror. Ak, det hele er noget rod.

Acilius ønsker kontrol – Din reaktion er så at prøve at holde facaden. At ingen skal opdage det uvejr der raser inden i dig. Gøre din pligt. Du har ikke talt med din far om hvad du føler. Heller ikke med dine brødre eller din lillesøster. Du er pinlig klar over at du reagerer ligesom din far gjorde, med hans tid under krigen. Holder det hele på afstand med tavshed, og prøver at koncentrere dig om hverdagen. Men du kan ikke gøre for det. Det er din støtte. En dag af gangen. Er det mon sådan din far føler det? Nogen gange har du set ham træt om morgenen, og vidst at han heller ikke har fået sovet den nat. Set ham klare sig gennem dagen takket være sine faste rutiner. Er det mon din skæbne. At når du ligner din far i meget andet, så vil du også ligne ham i dette?

Din familie

Marius Saloniuss Crassus – Du elsker din far højt, men det er svært at elske en der er så utilnærmelig. Onkel Timos sagde en gang, at jeres far ikke blev den samme igen efter krigen – og efter jeres moders død. Jeres far har aldrig selv snakket om krigen. Han sørger for jeres opdragelse, uddannelse og at I får mad og tøj – men der er ikke meget nærhed. Din far har et godt rygte som værende en ærefuld mand, og Saloniuss slægten er almindelig respekteret i jeres fødeby Isca.

Nerva – Nerva er den yngste bror. Han er den mest boglige af jer tre, og muligvis også den mest intelligente. Den begavelse bruger han desværre til at blande sig i alt, og han kan være ret styrende. Førhen kunne du bruge din status som den ældste bror, til at sætte ham på plads, men det sidste år har Nerva mistet respekten for dig. Du tror at Nerva vil jeres alles bedste. Du *håber* at Nerva vil jeres alles bedste – men helt ærligt ved du ikke hvor du har ham. Elsker Nerva mest Nerva?

Drusus – Han er den mellemste bror, og adopteret søn af en af fars krigskammerater som ikke vendte hjem. Han er atletisk, ser godt ud og velldt af de fleste. Han rydder også op efter sig og passer sine pligter. Han ville være ret irriterende hvis det ikke var fordi.. han bare er Drusus. Jeres far har aldrig gjort forskel på jer og deri ligger faktisk et problem. Drusus er nemlig lidt ældre end Nerva, og kunne faktisk påberåbe sig status som Saloniuss slægtens overhoved hvis jeres far falder fra. Du kan ikke være overhoved, da du skal.. nok skal være anesanger. Du synes at det vigtigste er at I holder sammen, ikke hvem der er pater.

Numeria – Din lillesøster er grænsesøgende, usleben, og ret uregerlig. Hun har altid været din fars øjensten og er ikke blevet opdraget til den pligt som hustru der venter hende. Du har det lidt svært med hende. Hun har aldrig givet dig den respekt som du føler, tilkommer dig som storebror og kommende familieoverhoved. Det er nok bedst for alle parter at hun bliver gift med en mand som kan få styr på hende. Du mener at en alliance med Sallust vil være et godt valg, og du tænker at et giftemål med Aulus Sallust vil være et aktiv for Saloniuss slægten.

Familie & Ære

NAVN Acilius Salonus Crassus, 21 år

SPILLER _____

KONCEPT Anesanger RY _____

EGENSKABER

(30) STYRKE	(60) INTUITION	(14) LIV
(40) SMIDIGHED	(40) KARISMA	(16) MANA
(20) VIDEN	(50) HELBRED	(1) HELD

DYDER & LASTER

Empati

Sund fornuft

Nølende

Uvane, neglebider

FÆRDIGHEDER

Diplomati	○ 40
Magi	○ 50
Opdage ting	○ 60
Sværd	○ 30
Undvige	○ 40
_____	○
_____	○
_____	○
_____	○
_____	○
_____	○
_____	○
_____	○
_____	○

UDSTYR

GENSTAND	VÆGT
<u>Tunika</u>	
<u>Kniv</u>	
<u>Kortsværd</u>	
<u>Silketørklæde</u>	
<u>Barberkniv og en fin ud-</u>	
<u>skåret kam af ben</u>	
<u>Raflebæger og terninger</u>	

VÆGT BÅRET	_____
VÆGT GRÆNSE	_____

FORMULARER

Småformularer

Acilius har endnu ikke

lært andre formularer,

men kan lære dem under

scenariet.

RUSTNING

DÆKN. RUSTN. VGT.

Ingen

PENGE & VÆRDIER

Penge nok til at købe en overnatning på en

kro eller et fint måltid

VÅBEN

AFSTAND SKADE VGT.

<u>Kniv</u>	<u>—</u>	<u>T4</u>
<u>Kortsværd</u>	<u>—</u>	<u>T6</u>

SKADE!

MANA



Nerva Salonius Crassus

Et af dine mest skattede minder var din moders dødsleje. Det var natten før hun døde. Hun lå i sengen, med hovedet løftet op af nogle puder. Blot en skygge af sig selv. Hendes hud var grå og svedig. Hun var allerede halvt på rejse ind i dødsriget. I var der alle sammen; far, Acilius og Drusus. Babyen var taget ind i rummet ved siden af. Og så med et var det som om hun levede en smule op. Blev klar over at I var der. Hun kiggede op på jer. Et svagt smil spillede omkring hendes mund. Din far tog hende i hånden. Gav det et klem. Hun kiggede til højre, og det var dig hun fik øje på. Et øjeblik kom der liv i hendes øjne. Hun så på dig, og så hviskede hun, "gør mig stolt." Så lukkede hun øjnene for altid og gled over i det Grå.

Og det har du så gjort siden. Prøvet at gøre din stærke moder stolt. At være lige så stærk som hun var. Være lige så klog som hun var. Hun var styrken bag din far, som du vil være styrken i jeres familie. Du tænker ofte på hende. Står ved husaltret. Tager den lille statue af hende op i dine hænder. Puster sagte på den. Som om du med din ånde kunne puste liv i leret og få den til at vågne igen. Blot et øjeblik. Du savner stadig hende forfærdeligt. Du elsker hende stadig. Mere end din utilnærmelige far. Det er en barsk sandhed, men du er din moders søn.

Din personlighed

Nerva har ambitioner – Så Selonius slægten er kendt og respekteret i hele byen Isca? Men hvorfor skulle I ikke kunne vokse jer ud over byens grænser? Hvorfor ikke hele Thallus? Du kender og respekterer dine forfædre, men ingen af dem turde tænke stort. Du vil ikke lade dig begrænse. At Acilius viste sig at være velsignet af anerne, er en lykke i dobbelt forstand. Vel respekterer du din broder, men som anesanger må han træde tilbage som slægtens overhoved, så når jeres fader en dag dør, så vil du være familiens pater. Med Acilius i

anesangernes rækker, og din adaptiv bro Drusus i familiehæren, vil du have en solid magtbase. Der er enorme muligheder, blot I tør. Pater Familie for Crassus familien er død, og en af kandidaterne til posten, Sula, ved du vil komme til Isca inden længe. Du har skrevet til ham og inviteret ham til at overnatte i jeres hjem (resten af familien ved det ikke). Du ved at Sula vil afslå (I er ikke nær fine nok), men det kan ikke skade at Sula lærer dit navn at kende. Når han kommer, vil du ikke lade nogen lejlighed gå forbi til at få en snak med ham. Du føler at Sula, som dig, er en mand der ikke viger bort fra at tage en kalkuleret risiko. Sula er fremtiden, og du vil være en del af den.

Nerva har indsigt – Viden er magt, sagde anen Baco. Det gælder ikke mindst sine omgivelser. Det menneskehav som man må lære at navigerer sikkert i. Den som ved hvilke kræfter der rører sig i et samfund, kan bevæge ting. Kan få begivenheder til at ændre retning. Det var noget din farfar forklarede dig en gang I spillede skak. At hver brik har en funktion. At for at vinde spillet, må man tænke tre træk foran modspilleren. Det er ord du har tænkt meget over. Og siden har du lyttet. Mens din fader snakkede med hans venner over et glas vin, og mens vaskekonerne bankede tøj nede ved vaskestedet. Du ved hvor i byen man køber den bedste vin, hvilke af byvakterne der afpresser horerne og ligger hos dem, hvilke købmænd der sælger hvilke varer. Du finder også viden i bøger. Du har for længst læst alle bøgerne i jeres eget lille beskedne bibliotek i gennem; bøger om aner, om krige og såmænd også bøger om kærlighed. De er alle redskaber i din værktøjskasse.

Nerva er styrende – Hvis du ikke allerede vidste det, så har din bror Drusus og din søster Numeria fortalt dig det flere gange – du kan ikke lade være med at blande dig. Bedrevidende, var vist det ord din søster brugte sidste gang I havde et skænderi.

Du ved det er en stor fejl. At du bliver for ivrig og presser for meget på. Det bliver for åbenlyst og forjaget. Og så reagerer folk med såret stolthed og vrede. Du skal lære at have mere tålmodighed. Folk hader at blive styret. Så er det bedre at overbevise dem om at det i virkeligheden var dem der fik ideen i første omgang. Det er bare ikke så nemt. Når du nu ved hvad der er bedst.

Din familie

Marius Saloniuss Crassus – Du ville ønske at du kunne sige at du elskede din far, men det er svært at elske en der er så utilnærmelig. Onkel Timos sagde en gang, at jeres far ikke blev den samme igen efter krigen – og efter jeres moders død. Jeres far har aldrig selv snakket om krigen. Han sørger for jeres opdragelse, uddannelse og at I får mad og tøj – men der er ikke meget nærhed. Din far har et godt rygte som værende en ærefuld mand, og Saloniuss slægten er almindelig respekteret i jeres fødeby Isca.

Acilius – For et år siden, blev det opdaget at Acilius, den ældste af dine brødre, var udvalgt af forfædrene og begavet med evner som anesanger. Det er en stor ære for en familie at huse en præst. Det er en ære som Acilius vist har utroligt svært ved at tage på sig. Acilius er på samme tid utrolig

usikker og har svært ved at slippe kontrollen. Han gør intet før alt er tænkt i gennem tyve gange. Du prøver at støtte Acilius med at tage sin nye status på sig – det er for god en mulighed for familien.

Drusus – Han er jeres adoptiv bror og lidt ældre end dig. Han er irriterende atletisk, ser godt ud og vellidt af de fleste. Hvorfor ser folk op til en sportstosse der aldrig åbner en bog og er uvidende om de fleste ting? Heldigvis har han fået den ide at han vil i Crassus familiens hær. Det er godt, dels er det ikke dumt at have en bror i familie hæren, dels er han jo faktisk ældre end dig, og han kunne påberåbe sig status som familiens overhoved, hvis jeres far skulle falde fra. Men du tror ikke at han vover.

Numeria – Din lillesøster er grænseløs, uopdragen og uregerlig. Hun har altid været din fars øjensten og er ikke blevet opdraget til den pligt som hustru der venter hende. Du har det svært med hende. Du er ikke meget for at erkende det overfor dig selv, men hendes fødsel kostede din mor livet – og du har lige siden givet Numeria skylden. Hun bør giftes med en mand som kan få styr på hende – og des før des bedre. Du mener at en alliance med Invictus vil være et godt valg, og du tænker at et gitemål med Gaius Invictus vil være et aktiv for Saloniuss familien.

Familie & Ære

NAVN Nerva Salonius Crassus, 19 år

SPILLER _____

KONCEPT Politiker RY _____

EGENSKABER

(40) STYRKE

(50) INTUITION

(10) LIV

(20) SMIDIGHED

(40) KARISMA

(-) MANA

(60) VIDEN

(30) HELBRED

(1) HELD

DYDER & LASTER

Drevet (Salonius slægtens storhed)

Uvane (ingen skal tale ondt om din mor)

Afpresser (du kan bevise at Postumus har bestukket byens magistrat)

Kontakter (købmænd)

FÆRDIGHEDER

Diplomati ○ 60

Kniv ○ 30

Kundskab (Isca) ○ 50

Kundskab (politik) ○ 50

Opdage ting ○ 40

Overtale ○ 50

Underverden ○ 40

Undvige ○ 40

○

○

○

○

○

○

○

UDSTYR

GENSTAND VÆGT

Fin tunika

Kniv

Barberkniv og en kam af træ

Et lille portræt af din mor

Segl og seglvoks

VÆGT BÅRET _____

VÆGT GRÆNSE _____

FORMULARER

Ingen

RUSTNING

DÆKN. RUSTN. VGT.

Ingen

PENGE & VÆRDIER

Penge nok til at købe en ugens overnatninger på en kro eller et fint måltid til en hel gruppe

VÅBEN

AFSTAND SKADE VGT.

Kniv

-

T4

SKADE!

MANA



Drusus Salonius Crassus

En af dine første erindringer var denne. Efter din moders død levede du hos dine bedsteforældre (har du fået fortalt), to velmenende mennesker der elskede dig som de nu bedst kunne, men som var håbløst for gamle til at tage sig af en sprudlende og rask dreng. Den fremmede mands besked om din far, Vetus' død i krigen, efterlod ingen erindring. Du erindrer ingen gråd eller sorg; for du huskede ham ikke.

Efter en rejse, din første, en rejse der i dag synes som en drøm, kom I til en fremmed by og et fremmed hus. Døren gik op, og en kvinde og tre børn kom ud af huset. Den ældste dreng var måske på samme alder som dig, rank og tynd som et siv. En mindre dreng, stod lidt fra de to andre børn. En lille pige, gemte sig bag den store dreng. Den fremmede mand tog dig i hånden, og pegede på de tre børn efter tur. "Drusus", sagde han, "dette er Acilius. Dette er Nerva. Og dette er Numeria. De er dine nye søskende." Så trak den fremmede mand dig lidt frem, med en stærk og venlig hånd, "Børn. Dette er Drusus, jeres nye bror". En time senere var I ude i haven og lege. Alle sammen. Og sådan blev det.

Din personlighed

Drusus er splittet – Eller blev det sådan? Du er ikke længere så sikker. De første nætter sov du i samme seng som Nerva, derefter fik du din egen seng. Du fik dit eget legetøj. Salonierne holdt højtideligt din fødselsdag, ligesom de andre børn. Din adoptivfader gjorde aldrig forskel på jer. Han roste dig lige så meget som de andre drenge, og du fik en på hovedet, ligesom de andre drenge, når du havde lavet drengestreger. Alligevel var der en uævnelig forskel. En forskel der er blevet tydeligere med årene. Du er højere end dine brødre. Lysere. Er der mon skovvild blod i dine årer? Du ved det ikke og det nager dig. Du er som en skål der er gået i stykker.

Du ved næsten intet om din rigtige faders historie, for din adoptivfar er tavs om krigen. Du ved at han var soldat i ottende kohorte, femte centurie. Samme enhed som din adoptivfar tjente i. Hans navn var Vitus. Du har ingen anden erindring om ham (andet end den du selv har stykket sammen i dit sind), alligevel er det som om han er usynligt til stede. Er det mon derfor du selv har valgt soldatervejen? Eller er det en flugt fra den najende fornemmelse du har, at uanset hvor meget hæder du vil bringe til familien, så vil du aldrig blive en rigtig.

Drusus er drevet – Når dit sind er plaget af tvivl og splittelse, har du fundet et remedie der kan give dig ro. Du går hen på stadionet og træner. Løb, diskoskast, og brydning. Med intensitet og beslutsomhed driver du kroppen til det yderste. Løber banen rundt. Koncentrerer dig om dit åndedrag, på hvordan foden rammer banen, forsøger at perfektionere dine bevægelser. Indtil kroppen og sindet bliver et. Indtil du bliver et med smerten, trænger i gennem smerten. Til du mærker din styrke. Lyst og energi. Og glemmer for en stund tvivlen. På samme måde forsøger du at håndtere resten af din hverdag. Du er ikke meget til snak. Ikke at du handler hurtigt og tankeløst, men.. Du drukner ikke problemer i snak. Du tænker militærisk. Eller som du forestiller sig at man gør i militæret. Alle problemer har et angrebspunkt. Du opvejer de forskellige muligheder og handler. Du gør intet halvt, men går hele vejen. Du ved at folk snakker om dig. Du hører hvordan folk taler rosende når de tror du ikke hører det. Og du er bevidst om det. Numeria har flere gange sagt at du har for travlt med at bevise dit værd. For dine to brødre. For din adoptivfar. For naboerne, hvoraf de fleste ved hvem du er. Hvad du er. Salonius familiens adopterede søn. Tanken gør dig vred. Du holder meget af Numeria, men vad ved hun? Hun er kun en lille pige.

Drusus er ensom – Du har det svært med mennesker. Det er en mærkelig følelse. En tomhed indeni. Den er som et hul der aldrig fyldes. Du har altid haft svært ved at binde dig til andre mennesker. Det er som om der er en tynd rude af glas mellem dem og dig. Ingen kan forstå det. Alle pigerne sender dig lange øjne, når du går forbi dem på forum. De ser din lange, smidige og spændstige skikkelse. Tænker sikkert på Saloniuss slægts gode ry.

På stadion, når du er blandt de andre unge mænd, driller de dig ofte. Alle tror de at du bare skal vifte med hånden, så kommer pigerne rendende. At du stadig er jomfru er uden for deres forestillingsevne. De forstår det ikke. Ensomheden. Skyheden. En af drengene antydede spørgende at du måske mest var til andre drenge. Det kom han til at fortryde senere i ringen, da I dyrkede brydning, og ingen har turdet sige noget lignende siden.

Der er hende der Lydia. Numerias veninde. Men du har endnu ikke turdet snakke med hende. Ja. Du ligner på mange måder din adoptivfar. Altid holder han andre mennesker på afstand. Hvorfor har han aldrig giftet sig igen? Er det fordi han også er ensom? Eller skyldes det krigen? Vil det være din skæbne at bære på den samme ensomhed hele livet?

Din familie

Marius Saloniuss Crassus – Du ville ønske at du kunne sige at du elskede din adoptivfar, men det er svært at elske en der er så utilnærmelig. Onkel Timos sagde en gang, at jeres far ikke blev den samme igen efter krigen – og efter hans hustrus død. Marius har aldrig selv snakket om krigen. Han sørger for jeres opdragelse, uddannelse og at I får mad og tøj – men der er ikke meget nærhed.

Marius har et godt rygte som værende en ærefuld mand, og Saloniuss slægten er almindelig respektet i byen Isca.

Acilius – For et år siden, blev det opdaget at Acilius, den ældste af dine adoptiv brødre, var udvalgt af forfædrene og begavet med evner som anesanger. Det er en stor ære for en familie at huse en præst. Det er en ære som Acilius vist har utroligt svært ved at tage på sig. Acilius er på samme tid utrolig usikker og har svært ved at slippe kontrollen. Han gør intet før alt er tænkt i gennem tyve gange. Du ville ønske at Acilius gav Acilius lov til bare at være Acilius.

Nerva – Nerva er den yngste bror. Han er den mest boglige af jer tre, og muligvis også den mest intelligente. Den begavelse bruger han desværre til at blande sig i alt, og han er irriterende styrende. Han er en af grundene til at du bare vil væk og i militæret. Acilius nye status som anesanger åbner op for et interessant spørgsmål, om hvem der skal være Saloniuss overhoved, når jeres far falder fra. Du er nemlig ældre end Nerva, og jeres far har altid behandlet jer drenge ens. Tør du udfordre Nerva? Ønsker du at udfordre Nerva?

Numeria – Din lillesøster er noget grænseløs, uopdragen og uregerlig. Hun har altid været Marius' øjensten og er ikke blevet opdraget til den pligt som hustru der venter hende. Lige som dig har hun været lidt af en outsider. Måske derfor har I altid holdt sammen, og hun er den eneste der har behandlet dig som en ægte bror. I står hinanden meget nært. Både din far, Acilius og Nerva brygger vist på at gifte hende væk – men du mener at hun selv skal få lov til at vælge sin kommende brud – man kan ikke lænke en fri fugl.

Familie & Ære

NAVN Drusus Salonius Augustinus Crassus, 20 år

SPILLER

KONCEPT Politiker RY

EGENSKABER

(50) STYRKE	(20) INTUITION	(10) LIV
(60) SMIDIGHED	(30) KARISMA	(-) MANA
(40) VIDEN	(40) HELBRED	(1) HELD

DYDER & LASTER

Uvane, genert overfor
piger
Overmodig

Karisma
Sund fornuft

FÆRDIGHEDER

Intimidere	○	30
Kniv	○	50
Mod	○	40
Slagsmål	○	50
Sport	○	40
Spyd	○	40
Sværd	○	60
Undvige	○	50
	○	
	○	
	○	
	○	
	○	
	○	

UDSTYR

GENSTAND	VÆGT
<u>Fin tunika</u>	
<u>Kniv</u>	
<u>Kortsværd</u>	
<u>Læderrustning</u>	
<u>Barberkniv og en kam af</u>	
<u>træ</u>	
<u>Et lille portræt af din mor</u>	
<u>Segl og seglvoks</u>	
VÆGT BÅRET	
VÆGT GRÆNSE	

FORMULARER

Ingen

RUSTNING

	DÆKN.	RUSTN.	VGT.
<u>Læderrustning</u>	<u>T, A</u>	<u>1</u>	

PENGE & VÆRDIER

Penge nok til at købe en overnatning på en
kro eller et fint måltid

VÅBEN

	AFSTAND	SKADE	VGT.
<u>Kniv</u>	<u>-</u>	<u>T4</u>	
<u>Kortsværd</u>	<u>-</u>	<u>T6</u>	

SKADE!

MANA



Numeria Salonius Crassus

En af dine tidlige erindringer var denne. Det var en lun efterårsdag, hvor du havde siddet i solen med Onkel Timos hele eftermiddagen. Du var seks år. Han havde læst, mens du havde leget med dine dukker. Efter et stykke tid havde du tabt interessen og spurgt Onkel Timos om hvad han læste. Onkel Timos var øjensynlig også restløs, og havde indført dig i læsningens svære kunst. Efter en time var din far dukket op med et glas vin til sin ven. "Kom og sæt dig, Marius," sagde Onkel Timos, "og hør din datter læse". Onkel Marius havde skubbet bogen over til dig. Far satte sig og så skeptisk på dig.

Du kiggede ned i bogen, "*og loven skal tilgodese æren og retfærdigheden, den skal være tålelig, efter landets sædvane, passende og nyttig og tydelig, så at alle kan vide og forstå, hvad loven siger. Loven skal ikke gøres eller skrives til nogen mands særlige fordel, men efter alle deres tarv, som bor i landet.*" Din far tabte ganske mælet, "Men... hvordan? Du kan ikke mene at hun læste det?" Onkel Timos så sobert på ham. "Nej. Men hun har lagt dem i hukommelsen, ord for ord. Du kiggede på din fars måbende ansigt, mens du igen, ord for ord, genfortalt den sætning Onkel Timos havde lært dig. Din fars ellers lukkede ansigt opløstes i latter, mens tavs klukken boblede i Onkel Timos runde krop. Da var det du forstod, at nok havde du ikke nogen mor, men du havde til gengæld hele to fædre, og at alt var trygt.

Din personlighed

Numeria er ukuelig – Der er ikke meget der kan slå dig ud. Eller rettere sagt, så er der ikke ret meget, som du giver lov til at slå dig ud. Måske er det opvæksten med fire mænd som eneste selskab, men du er skåret til i et sejere materiale end de fleste piger. Men du var også heldig at have Onkel Timos, din fars kammerat fra krigen, som har taget sig af dig. Altid har han været der med en

munter hilsen, opmuntringer og ind i mellem et tålmodigt øre når du skulle have nogen at tale ud med – specielt de senere år har han lagt øre til ikke så lidt. Altid med respekt for jeres far, som han synes at sætte meget højt.

Du kan heller ikke lade være med ind i mellem at komme med ganske ukvindelige sarkastisk kommentarer eller vittigheder, der ville blive anset for en mindre skandale i det gode selskab. Nogen vil anse dig for at være uopdragen (du kender kun alt for godt rygterne), men du er ganske bevidst om både sejheden, gåpåmodet og vittighederne. Du ved der er en tid til morskab og en tid til sorg – men mener at dit sind har rustet dig til at møde livet fortrædeligheder, og alligevel finde modet og styrken til at lukke lyset ind.

Numeria vil selv vælge pligten – Du er datter af en adelsmand og tanken om at en ung kvinde selv kan bestemme hvornår og med hvem hun skal giftes med er utænkelig. Men det ikke desto mindre er det lige nøjagtigt hvad du har sat dig for. Far har mere eller mindre lovet dig at du selv får lov – så uklar som han er de fleste ting. Din far er bare ikke god til at tale om følelser og længsler. Men i hvert fald fortolker du de vage udmeldinger han er kommet med at du selv må bestemme.

Så mangler du bare at få overbevist dine brødre til at blande sig udenom. Acilius er håbløst bundet af konventionerne, og har vist planer om at gifte dig med Aulus Sallust, søn af en rig købmand. Han er en tomhjernet drikkebror, der kaster rundt med sin fars penge, og aldrig har lavet dagens gerning. Acilius skal du nok få sat på plads. Sværere bliver det med Nerva, den yngste af dine storebrødre. Han vil uden tvivl bruge dit giftermål i sit eget politiske spil. Du har gennemskuet ham. Han vil gifte dig med Gaius Invictus. Invictus er ikke noget dårligt valg, men han behandler ikke folk med respekt, og så er han også mest til drenge. Ikke at du er snerpet, men du vil

altså ikke dele din kommende mand med andre mænd. Dine brødre må acceptere at du er en voksen kvinde (du er sytten), og passe sig selv.

Numeria er sårbar – Alt i alt vil du bare respekteres på lige fod med drengene. Ikke som giftekvæg. Ikke som en dum tøs. Men som ligeværdig. Nogen gang kan uretfærdigheden i den måde kvinder behandles bringe dig lidt ude af fatning. De forstår ingenting, dine åndsvage brødre. De forstår mindst af alt, at du bare vil være en del af fællesskabet og gøre dit til slægtens bedste. De fatter ikke hvor svært det er når man pludselig begynder at bløde, og ingen kan fortælle dig hvorfor, fordi resten af familien kun består af åndsvage mænd (Onkel Timos forklarede dig det). Eller hvorfor du pludselig finder Drusus' trimmede krop attraktiv – samtidigt med at du væmmes, for han er jo din bror. Det er bare så svært nogen gange, og så er du ved at eksplodere. Så går du afsides. Nogen gange tuder du. Nogen gange finder du dit sværd frem, og hugger i luften, til du får åndenød. For til sidst at tage dig sammen, tørrer øjnene og blive den ukuelige Numeria igen.

Din familie

Marius Saloni Crassus – Du elsker din far højt, men det er svært at elske en der er så utilnærmelig. Onkel Timos sagde en gang, at jeres far ikke blev den samme igen efter krigen – og efter jeres moders død. Jeres far har aldrig selv snakket om sine følelser. Han sørger for jeres opdragelse, uddannelse og at I får mad og tøj – men der er ikke meget nærhed. Din far har lovet dig (tilskyndet af Onkel Timos, uden tvivl), at du selv må vælge din ægtemand. Din far har et godt rygte som værende en ærefuld mand, og Saloni slægten er almindelig respekteret i jeres fødeby Isca.

Acilius – For et år siden, blev det opdaget at Acilius, den ældste af dine adoptiv brødre, var ud-

valgt af forfædrene og begavet med evner som anesanger. Det er en stor ære for en familie at huse en præst. Det er en ære som Acilius vist har utroligt svært ved at tage på sig. Acilius er på samme tid utrolig usikker og har svært ved at slippe kontrollen. Det er tydeligt at han ikke ved hvilket ben han skal stå på. Han er, ligesom dig, presset ind i en rolle som han ikke ønsker – og han har mindre chancer for at slippe ud af den end du har, Det er ikke nemt at være Acilius.

Drusus – Han er den mellemste bror, og adopteret søn af en af fars krigskammerater som ikke vendte hjem. Han er atletisk, ser godt ud og vel lidt af de fleste. Acilius og Nerva har aldrig ladet ham glemme at han er adopteret – men du er ligeglad og I står hinanden meget nært. I kan fortælle alt til hinanden. Faktisk prøver du lidt at spille frøken giftekniv, og få ham gift med din veninde Lydia. Hun er en frisk pige, er klog og sjov, og de vil være fantastisk sammen.

Nerva – Nerva er den yngste bror. Han er den mest boglige af jer tre, og muligvis også den mest intelligente. Den begavelse bruger han desværre til at få alle til at danse for sin pibe. Førhen kunne Acilius bruge sin status som den ældste bror, til at sætte ham på plads, men det sidste år har Nerva mistet respekten for ham. Trods hans manipulationer, så tror du at Nerva vil jeres alles bedste. Du håber at Nerva vil jeres alles bedste – men helt ærligt ved du ikke hvor du har ham. Elsker Nerva mest Nerva?

Appia, Manus og Titus

Jeres families tjenerstab. I børn har kendt dem hele jeres liv, og der er ingen tvivl om deres loyalitet. Appia tager sig af køkkenet. Manus passer haven og hjælper Appia med rengøring. Titus hjælper herskabet og løber ærinder. Af de tre holder du mest af Manus, og hjælper ham ofte i haven. Det er så hyggeligt.

Familie & Ære

NAVN Numeria Salonius Crassus , 17 år

SPILLER

KONCEPT Jack-f-all-trade RY

EGENSKABER

(40) STYRKE

(40) INTUITION

(12) LIV

(40) SMIDIGHED

(40) KARISMA

(-) MANA

(40) VIDEN

(40) HELBRED

(1) HELD

DYDER & LASTER

Uvane - rastløs

Stædig

God hukommelse

Ubekymret

FÆRDIGHEDER

Diplomati ○ 50

Kniv ○ 30

Kundskab (historie) ○ 50

Opdage ting ○ 50

Overtale ○ 60

Skjule sig ○ 40

Sværd ○ 40

Undvige ○ 40

○

○

○

○

○

○

UDSTYR

GENSTAND VÆGT

Fin kjole

Kniv

Kortsværd (gemt væk under madrassen)

Makeup sæt

Medicinsk sæt

Smykke (som du har arvet fra din mor)

VÆGT BÅRET

VÆGT GRÆNSE

FORMULARER

Ingen

RUSTNING

DÆKN. RUSTN. VGT.

Ingen

VÅBEN

AFSTAND SKADE VGT.

Kniv

- T4

Kortsværd

- T6

PENGE & VÆRDIER

Penge nok til at købe en overnatning på en kro eller et fint måltid

SKADE!

MANA

