

EMOTIONS OF WAR



Kenneth C. Niemann

Fastaval 2020

Indholdsfortegnelse

Foromtale	3
Introduktion	4
Tema	4
Stemning	5
Tid	5
Regler	5
Terninger	5
Evner:	5
Sværhedsgrad	5
Minder	6
Kampstruktur:.....	6
(Se eksempel efter emotion puljen).....	6
Emotion Puljen:.....	6
Særlige evner	7
Bipersoner	7
Spilstart	7
Scenestruktur	8
Prologen - Mindetalen	10
Scene 1: Landsbyen.....	11
Mellemscene 1: Pigen og bålet.....	13
Scene 2: Overraskelsesangrebet	15
Mellemscene 2: Langhuset.....	17
Scene 3a: Tænd signalet.....	19
Scene 3b: Res ad triarios venit	20
Epilog	21
Karakterne.....	23

Tak til:

Sparring:

Troels Ken Petersen

Mine spiltestere:

Igor Frederik Rønde Steckel-Schmidt,
Dennis Sommermark, Henrik Bak,
Thomas Andersen, Frederik Bengtson og
Anders Visholm.

Min kone:

Britt Flott Niemann - For moralsk støtte
og opbakning trods min tvivl igennem
scenarierkrivningen. Uden hende havde
jeg aldrig fået skrevet scenariet.

Fastavals Scenarieansvarlige:

Louise Floor Frelsen og Niels Jensen. –
Tusind tak for en fed start på at skrive til
Fastaval. Jeg har lært en masse af jer og
fået god hjælp fra jer begge.
Tusind mange tak.

Også en tak til alle som jeg fik snakket
med på forfatterweekenden.

Foromtale

Af: Kenneth Christian Niemann

De rædselsfulde dødsskrig fyldte luften på slagmarken. Regnen haglede ned fra en kulsort himmel. Den unge kelter faldt til jorden. Marcus hævede sit sværd. Men han tøvede... Knægten var ikke meget ældre end Marcus' egen søn. Hvordan kunne han som far tage livet af en dreng som lige så godt kunne have været hans egen. Drengens øjne lyste af frygt, mens han desperat strakte sig efter sit tabte våben. Marcus gav nådestødet.

Emotions of War er et tragedie novelle scenarie om de følelser som soldaterne står med i kampens hede. Spillestilen er action i krigsscenerne, blandet med en melankolsk tragisk stemning. Når det i de grufulde kampe ser mest håbløst ud, kan karaktererne vælge at ofre et af deres minder og de værdier der er knyttet til det for at hjælpe sig selv eller en af kammeraterne til at overleve lidt endnu. Hvilke værdier står en soldat fast ved selvom det koster dem livet?

Forventet Spilletid:

1 - 2 timer

Antal spillere:

4 Spillere + 1 Spilleleder

Stikord:

Tragedie - Terninger – Følelser

Læsemængde:

Egen rolle (1 side)

Om forfatteren:

Kenneth Christian Niemann har været en hyppig deltager på Fastaval siden 2004 og har nu endelig besluttet af tage

forfatterspringet til sin debut på Fastaval 2020. Han elsker dybt, stemningsfyldt rollespil blandet med godt samspil mellem spillerne.

Alder:

15+

Sprog:

Dansk, Engelsk

Introduktion

Velkommen til Emotions of War og tusind tak fordi du vil spille scenariet. Hvis du har nogle spørgsmål, ris eller ros er du meget velkommen til at skrive til mig på følgende mail:

Kenneth.C.Niemann@gmail.com

Emotions of War er et tragisk scenarie om krig og de følelser, håb og drømme som lever og dør hos soldaterne på slagmarken.

Fortællingen handler om fire romerske soldater i et fiktivt slag, i de romerske kampe under invasionen af Britannien i år 43 e.Kr. under Kejser Claudius. Men det er cirka alt det historiske i historien. Det er heller ikke et stort fokus på at være historisk korrekt.

En deling af 80 legionærer sendes til en keltisk landsby for at rydde den og bygge et fort, som en udpost til invasionen. Spillerne spiller fire af de romerske soldater som hver har deres agenda for at deltage i krigen. Igennem de grufulde kampe kommer de til klinge med kelterne, men også deres følelser. Under et overraskelsesangreb på fortet bliver soldaterne tvunget til at søge tilflugt i et langhus og afvente deres dødsdom. Da det ser sortest ud, er der håb for forløsning i et signalbål i midten af fortet som kan alarmere den nærliggende romerske hær og forberede dem på den keltiske hær. Soldaterne skal beslutte sig om det er værd at offer deres liv for andre ved at forsøge at tænde signalbålet eller om de vil forsøge at flygte og kæmpe til sidste mand imod en uovervindelig keltisk styrke. Når døden er sikker handler det ikke om hvorfor man dør, men hvad man dør for og hvilke værdier man tager med i graven.

Scenariet er struktureret omkring 3 kampscener med to mellemscener. De udgør tilsammen et sideløbende plot som er fast struktureret for at sætte fokus på det vigtigste. Det vigtigste element i scenariet er karakterspillet imellem spillerne og den fortælling som spillerne er med til at bygge sammen. Kampscenerne giver spillerne en mulighed for at beskrive og fortælle, samt at sætte ord på deres følelser og komme med fede action handlinger som der skal være plads til trods den tragiske fortælling.

Du skal som Spilleleder være en overordnet spilformidler samt spille med som en biperson i de enkelte scener. Du skal introducere spillerne til scenariet og reglerne samt formidle og beskrive stemningen imellem spillet samt klippe scenerne. Ved spilstart vil det være en god idé at opmuntre stille eller nervøse spiller eventuelt hjælpe dem med beskrivelser. Når spillerne er forholdsvis erfarne med reglerne vil der være mulighed for at læne sig lidt tilbage og nyde den dejlige fortælling fra spillerne. Husk dog at holde lidt øje med tiden.

Tema

Emotions of War handler i sin kerne om at skabe og dele en oplevelse imellem spillerne men også om at dvæle lidt i de dybe følelser. Kampscenerne tvinger spillerne til at ofre og det er igennem de ofre som skal bringe følelserne i spil. Det ligger lidt på spillets præmis: Hvilke værdier er en soldat villig til at kæmpe og dø for?

Stemning

Det moralske kompas imellem god og ond bliver konstant udfordret i krig. Derfor er der også en forventning at der er temmelig vage grænser på begge sider. Krig er helvede på jord.

Stemningen er en vigtig del af spillet men den skal ikke presses ned i hovedet på spillerne hvis de har det sjovt. Det er måske en god idé at forventningsafstemme med spillerne omkring stemningen samt den rå action. Det kan være svært at balancere de to emner og det er en del af spillet at det er svært. Stol på spillerne, lav dem skabe en fed oplevelse og støt op om det.

Tid

Scenariet er en to timers novelle og består af en løbende tale fra Prologen, som teknisk set er slutningen på scenariet og derefter de 3 kampscener med to mellemscener som en pause i kamp-sekvensen til at få plads til at reagere på kampen samt til karakterspil. I en spiltest kunne spillet køres igennem på lidt over halvanden time. Det vigtigste i spillet er at tage jer tid til karakterspillet imellem spillerne og muligvis dvæle i stemningen. Hvis der er mangel på tid, kan du reducere mængde af succes på fjenderne i kamp scenerne og i værste tilfælde snyd lidt med terningerne for at spillerne får lidt tæsk også gå til næste scene.

Regler

Terninger

Spillet kræver en masse sekssidet terninger. Have 2 puljer af d6 terninger af 2 farver for at man kan se forskel fra dem. 15-20 af hver. Så 30-40 terninger totalt.

Spillerne kan derefter så trækker fra begge puljer efter behov. Er man i akut terning mangel kan man altid rulle af flere gange men for at spare tid ville det være en idé at havde dem alle på én gang. Derefter deles terningerne op i 2 puljer: Evne puljen, Emotion puljen. Forklaring om disse kommer længere nede.

Evner:

Karakterne har et angreb- og forsvars evne som er følgende for hver spiller.

- Marcus
 - Angreb: 3 – Forsvar: 2
- Cicero
 - Angreb: 2 – Forsvar: 2
- Krispus
 - Angreb: 4 – Forsvar: 1
- Lucius
 - Angreb: 2 – Forsvar: 3

Når spillerne derefter skal angribe eller forsvar sig, så ruller de det antal terninger som deres evne viser. Disse terninger tages fra evne puljen. Herefter skal terningerne fordeles på succes eller fiasko. (Læs sværhedsgrad.) Har man begge samme antal succes er det højeste sæt øjne på terningerne som vinder. Skulle der mod forventning også være samme antal øjne går sejren altid til forsvar.

Sværhedsgrad

Ved et terningrul bliver 1,2,3 anset som en fiasko og 4,5,6 som en succes. Men i takt med at spillerne tager skade igennem spillet bliver de nød til at ofre minder (Læs minder). Sværhedsgraden ændrer sig til at blive svære da minderne også tildeles kan blive anset om karakterernes livspoint men også deres morale.

- 1. Minde ofret – 4,5,6 succes
- 2. Minde ofret – 4,5,6 succes
- 3. Minde ofret – 5,6 succes
- 4. Minde ofret – 6 succes

Minder

I Emotions of War har hver karakter 4 minder som er forbundet til en bestemt værdi. Minderne fungerer ligesom livspoint og moral. Da karakterne kan ofre deres minder for at overleve lidt endnu. Når spillerne ofre et minder skal de give en kort fortælling om det minder inden de igen kan fortsætte kampen. Der er givet en kort vage beskrivelse for at gøre det temmelig åben for fortolkning for spillerne. Når et minde er ofret tilføjes 1 ekstra terninger til emotion puljen resten af scenen. En spiller kan også vælge at ofre et af deres minder for at hjælpe en anden spiller. I det tilfælde tilføjes 2 ekstra terninger til emotion puljen resten af scenen. Her skal spilleren også forklar hvorfor de har valgt at ofre deres minde for den anden person. I takt med at minderne bliver ofret ville sværhedsgraden på terningerne også ændre sig. (se sværhedsgrad)

Kampstruktur:

(Se eksempel efter emotion puljen)

- Det er krig så det er ingen specifikt turtagninger. Spillerne byder ind også kører kampen efter det.
- Når spilleren vil angribe en modstander, så slår han angreb.
- Modstander slår forsvar imod spillerens angreb.
- Hvis spilleren har flest succes, så tager modstander den mængde succes i skade.
- Hvis spillerens angreb er lavere end modstanderens forsvar. Så

har han fejlet sit angreb og derefter er det modstanderens tur til at slå angreb.

- Spilleren slår derefter forsvar imod modstanderens angreb.
- Hvis spilleren fejlet sit forsvar tager han et minde i skade. Uanset hvor mange succes modstander har er det kun et minde i skade.

Emotion Puljen:

Terninger som er forskellige fra evne terninger idet de kun kan tilføjes til et rul ved at beskrive handlinger, stemningen eller karakterens indre følelser. Der kan belønnes flere terninger jo mere detaljet en fortælling som spiller giver. Hvor mange terninger der belønnes, er en vurderings sags imellem spillerne og spillederen. Men spillederen vil dog altid havde sidste ord. Det maksimale er dog den mængde terninger som er i puljen som er fælles for alle spillere. Emotion pulje terninger gør sig også forskelligt ved at hvis man fejler på de terninger så skal de fjernes fra spillet resten af scenen. Succes terningerne ligges tilbage i puljen. Emotion Terninger kan bruges både på forsvar og angreb.

F.eks.

I scene 2 er der 8 terninger i emotion puljen. Marcus forsøger at angribe en modstander. Marcus har 3 i Angreb, derfor skal han slå med 3 evne terninger. Hans modstander derimod har også 3 i forsvar. Så modstander har også 3 terninger at slå med. Marcus beskriver dog det indre had han besidder for modstander og trækker 2 terninger fra Emotion puljen. Så Marcus skal i alt rulle 5 terninger.

Modstander slår i Forsvar:

4, 1, 5 = 2 Succeser.

Det betyder at Marcus skal slå mere end 2 succes for at give skade. Hvis han får 2 succes,

er det højeste antal øjne som vinder.

Marcus slår for Angreb:

2, 4, 1 = 1 Succes

Det ville betyde at Marcus ville fejle sit angreb. Idet tilfælde ville han normalt slå forsvar imod modstandens angreb for at se om han tager skade. Men Marcus slår også med 2 Emotion terninger:

3, 6 = 1 Succes

Dvs. At Marcus har 2 succes i det hele, samme som sin modstander. Modstanderen har total 9 øjne (4 + 5) på terninger. Marcus har 10 øjne. (4+6) Så Marcus vinder og giver 2 succes i skade.

Den fejlede emotion fjernes fra spillet resten af scenen og succes terningen returneres til puljen.

Emotion Puljen er derefter totalt på 7 terninger.

Emotion Puljen er forskellige for hver scene

- Scene 1 – 10 terninger
- Scene 2 – 8 terninger
- Scene 3 – 5 terninger

Særlige evner

Hver karakter besidder én særlig evne som de kan benytte sig af 1 gang i hele spillet. De skal dog beskrive deres handling detaljeret.

Marcus - Lederens mærke

Marcus kan annuller skade for en medspiller uden at det koster minder.

Cicero - Backstab

Hvis en medspiller har taget skade fra en modstander, kan Cicero lave et overraskelse angreb fra ryggen som øjeblikkeligt dræber modstanderen.

Krispus- Gladiator kampråb

Når en medspiller skal give skade, kan Krispus råbe et stikord f.eks. blod, hævn, vrede osv. Medspilleren skal bringe det ord ind i deres beskrivelse af angrebet. Så kan de låne alle Krispus' angrebs terninger i deres angrebsrul. De behandles som evne terninger og returneres til Krispus når de er brugt.

Lucius - Regelbryder

Du kan imitere en af dine medspilleres særlige evne. Så længe du har observeret den blive brugt i kamp.

Bipersoner

Legat Aulus Plautius

Legaten deltager ikke aktivt i scenariet da han befinder sig i kystbyen som er der karakterne bliver sendt ud fra til landsbyen. Til gengæld er det mindetalen fra Aulus Plautius som går igennem hele scenariet og bliver læst op fra starten af scenerne. Prologen er faktisk slutningen af scenariet hvor karakterne bliver begravet.

Centurion Nerva Lartius Ticinius

Spillelederen spiller for det meste Centurion Nerva igennem spillet. Han er lederen af troppen på 80 mænd som er sendt til landsbyen. Nerva holder sig for det meste i baggrunden og brøler ordre ud til soldaterne. Han er temmelig temperamentsfuld hvis der er uorden eller optakt til ballade. Han er ikke sky til at uddele piske slag til soldaterne hvis de udviser ulydighed. Han har dog til gengæld en temmelig sart mave hvad angår død. Det er ikke unormalt at Nerva kaster op ved synet af døde.

Spilstart

- Før spilstart

Jeg vil anbefale at anrette borde og stole i en firkant. Men sæt dig tæt på spillerne uden at havde et bord for dig selv. Det giver mest til spillet at I sidder så tæt som muligt uden for meget afstand. Spred rollerne ud på bordet, der er ikke de store hemmeligheder omkring karakterne så det er kun en god måde at spare tid på hvis spillerne allerede har udset sig en favorit.

- **Introduktion**
Læs foromtalen op og lige forventningsafstemme med spillerne.
 - Gør det klart at spillet er en tragedie så det er meningen at spillerne vil dø igennem spillet helst ved sidste scene. Men det er muligt at dø før. Det er vigtigt at spillerne ved det så de kan deltage i at gøre slutningen endnu bedre sammen.
 - Samspil er temmelig vigtigt i spillet. Det er ikke et intriger spil. De er romerske soldater. De holder sammen til den bitre ende.
 - Stemningen må gerne være trist og melankolsk men det skal ikke stå i vejen fede action sekvenser. Brug mellemscener til at reagere på alt det forfærdelige du lige gjorde i kampens hede.
- **Karakterne**
Giv en kort fortælling om den enkelte karakter og lad spillerne vælge. Slå en terning hvis to spiller vil havde samme karakter.
- Læs prologen for spillerne og derefter gennemgå reglerne i scene 1.

Scenestruktur

Scenerne er tidsmæssigt kronologiske da den ene scene umiddelbart sker med det samme eller et par timer efter den anden scene på nær prologen som er slutningen af scenariet med epilogen efterfølgende.

Scenerne Kronologisk:

- Scene 1
- Mellemscene 1
- Scene 2
- Mellemscene 2
- Scene 3a eller Scene 3b
- Prologen
- Epilogen

Scene 3 er specielt opdelt da det drejer sig om spillernes valg.

Hver scene er derefter nogle del elementer.

- **Aulus Plautius'** mindetale
 - Talen starter fra Prologen og går videre fra hver scene. Stå op fra stolen når du læser talen op på den måde er det nemmere at skille det af fra alt det andet i scenerne. Alle scene starter med talen og derefter går det videre til at beskrive omgivelser og stemningen.
- **Omgivelser og Stemning**
 - Beskriv hvor spillerne befinder sig. Hvad der foregå omkring dem samt hvordan stemningen er.
- **Vigtige punkter (Huskeliste)**
 - Nogle ting at være opmærksom på i scenen.
- **Fjender (I kampscenerne)**

- Lidt detaljer om de enkelte modstandere samt deres angreb og forsvars evne.
- Næste scene.
 - Hvornår der hoppes til næste scene.

God fornøjelse Spilleleder!

Prologen - Mindetalen

Aulus plautius' mindetale (Stå op):

"Lovprisning til Rom. Vores store imperium. Det er en store ære for alle at tjene Rom og det romerske folk. Roms sande styrke er det stærke fundament som vores struktur er bygget på; fra vores folk, til vores store kejser og til det romerske militær. Især vores militær som hårdtarbejdende dagligt er med til at vedligeholde vores fundament. Derfor er vi her for at mindes de faldne i kamp som har båret Rom's ære i deres hjerte og tager det med sig i døden. Når en soldats gerninger har været tapre, skal de æres på deres handlinger. Den ære er denne tale, da I nu skal være vidner til deres historie, må den leve hos jer til resten af jeres dage. Det hele begyndte med en keltisk landsby..."



Omgivelser og Stemning:

På et Podium står Legat Aulus Plautius og taler til folket. En stor folkemængde er samlet for at lytte til talen. Stemningen er meget sørgelig men folkemængden har lyst lidt op af starten på generalens tale.

Vigtige punkter

- Kronologisk er vi her efter scenariets handling. Karakterne er for længst døde og begravet i en fælles gravplads i Britannien. Men Legaten er rejst tilbage for at give en tale til de efterladte. Det er vigtigt at huske at talen er en mindetale igennem spillet, så derfor er der pyntet på sandheden igennem det hele.

Når du har læst talen, kan du gå til Scene 1.

Scene 1: Landsbyen

Emotion Pulje: 10

Aulus plautius' mindetale (Stå op):

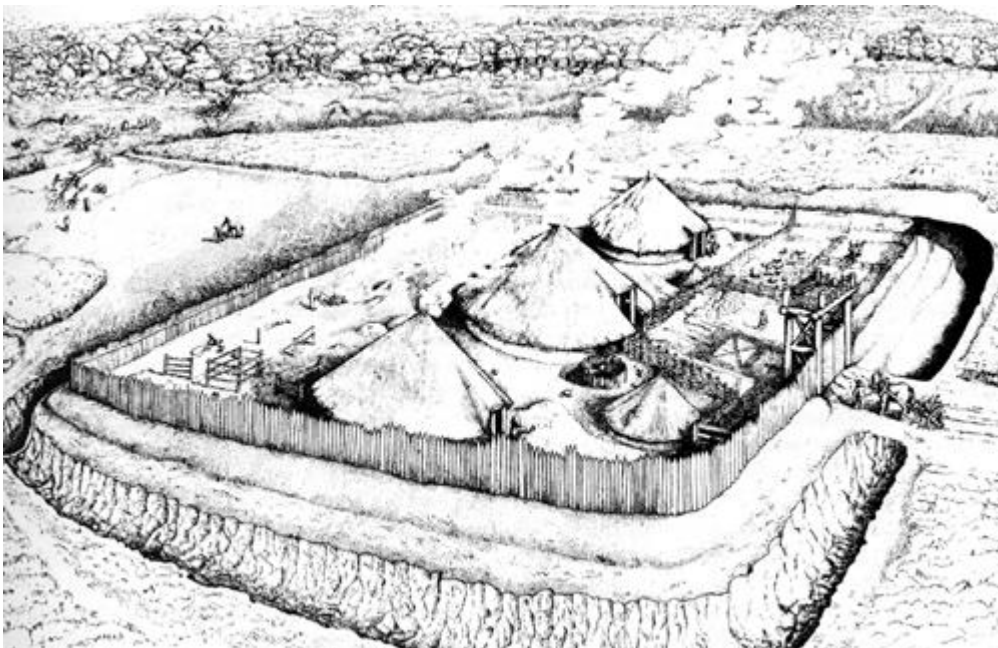
"Den 9. Legion blev udsendt til den nye yderste provins af vores rige, Britannien. Et land med et barbarisk folk. Ja... Landsbyen... Starten på vores stridigheder. Vi udsendte en deling på 80 af vores bedste mænd. Specialister i den slags opgaver. Men der ventede ikke en nem opgave foran dem. Byen var skarp bevogtet af en massive hær af barbariske krigere."

Stemningstekst:

Rambukken smadrede igennem træporten. Der lyd skrig af vild panik inde på den anden side af palisaden. "Vi er igennem mænd! Vi har fået vores ordre! Udslet dem alle! Ingen overlevende!" brølede Centurion Nerva Lartius Ticinius. "Men hr Centurion-" afbrød en af soldaterne. "Det er blot en landsby. Hvad med kvinder og børn?" Nerva gentog sig: "Vi har vores ordre. Ingen overlevende!"

Omgivelser og Stemningen:

Det er en landsby af keltiske bønder. Der er ingen krigere. Bønder tager hvad de har i nærheden af våben for at forsøge at forsvare sig, det er for det meste værktøj og landbrugsredskaber. Et par enkelte af dem har måske en kniv eller en økse.



Der er to udgange af den lille palisade mur som omringer byen. Den side som de romerske soldater kommer fra cirka. 40 mænd, er hovedporten. Den anden side er ud til landsbyens marker og et lille vandløb som løber forbi byen. De fleste mænd og kvinder forsøger at tage ejendele samt børn og flygte ud ad porten på den anden side ud til

markerne. Men her venter der resten af de romerske soldater og skyder med bue og pil skulle det lykkes nogle af nå så langt ud af landsbyen.

Vigtige punkter:

- Nogle kvinder og børn gemmer sig i langhuset.
- Eppenos forsøger at blokere døren til langhuset.

Fjender:

NAVN	BESKRIVELSE	ANGREB	FORSVAR	LIV
DE KELTISKE BØNDER	Landsbyen bønder. En samling af mænd, kvinder og børn. Spillerne må gerne deltage i at komme med beskrivelser af deres udseende.	1	2	8
ARZUR – LANDSBYENS SMED	En stor mand med en kæmpe smedehammer i hånden. Han er temmelig beskidt i hovedet af sod og har et stort rødt pjusket skæg.	3	3	4
EPPENOS – LANDSBYENS DRUIDE	En gamle mand med tatoveringer i hovedet. Han har en grum kniv der er lavet af et rensdyrs gevir. Han prøver ihærdigt at forhindre spillerne i at gå ind i langhusene.	2	2	3

Når fjenderne er besejret gå til mellemscene 1.

Mellemscene 1: Pigen og bålet

Aulus plautius' mindetale (Stå op):

"Landsbyen blev selvfølgelig besejret. En af Rom's største styrker er som sagt, vores soldater. Stærke, loyale, frygtløse og hårdtarbejdende. En deling af romerske soldater kan bygge en ny palisade og et fort på én enkelt nat selv efter en dag med hård kamp og uden mad og drikke. Soldaterne ved at efter hårdt arbejde kommer fornøjelser..."



Stemningstekst

Det var næsten morgen da I kan sætte jer rundt om bålet. Trætte og sultne. Ved ilden står en gryde og bobler med duften er varm suppe. Duften er uimodståeligt. Men godt som I skal til at til at slubre det gode måltid, hører I en pige skribe lidt bag jer. I vender jer om og ser to romerske soldater torturerer en ung keltisk pige der er lænket til et træ. Det er tydeligt at de piner pigen og at de nok vil forgribe sig på hende.

Omgivelser og Stemningen:

Landsbyen er blevet ryddet og det ene hus er omdannet til et mindre fort med et signalbål i toppen. Det andet langhus bruges som kontor for Centurion Nerva.

Omkring karakterne er der oprejst telte og flere soldater sidder ved bål og spiser eller er gået i seng i deres telte.

Vigtige punkter:

- Hvis det er tydeligt at spillerne ikke vil blande sig i hvad soldaterne gør ved pigen. Så kan Centurion Nerva eventuelt slutte sig til gruppen ved bålet og stille nogle spørgsmål om hvorfor de er draget i krig.

Fjender:

Spillerne kan let overtale deres medsoldaterne til at droppe deres løjer uden kamp, men hvis de beslutter at slå dem, bryder der en kamp ud. Spillerne kan hver få en enkelt handling før Centurion Nerva kommer og afbryder kampen med trusler om piske slag for ulydighed. Derefter slutter scenen med Centurionen slipper hende fri og smider hende ind i et langhusene for derefter at give soldaterne tilladelse til at slå sig løs derinde.

NAVN	BESKRIVELSE	ANGREB	FORSVAR	LIV
ROMERSKE SOLDATER	De slås kun med næver og ikke alvorligt. Hvis spillerne trækker våben, gør de det samme men kun for at forsvare sig selv. De stopper kampen med det samme når Centurion Nerva blander sig.	3	3	4

Når spillerne har besluttet sig om de vil gøre noget med pigen, soldaterne eller blot sidde og nyde deres mad. Gå til næste scene.

Scene 2: Overraskelsesangrebet

Emotion Pulje: 8

Aulus plautius' mindetale (Stå op):

"Men vores fjender er ikke som os. Civiliseret, fair og retfærdige. De usle barbarer skyr ingen midler for at få ramt på os. De havde gemt en endnu større deling af deres monstrøse hær i skovbrynet. De angreb os uden nåde og barmhjertighed..."



Stemningstekst:

I vågner i chok til lyden at et horn der blæser ude fra fortet. Centurion *Nerva ringer med alarm klokken og brøler ud til delingen: "Vi bliver angrebet! Hvorfor har nattevagten ikke set noget!? Hvor er de!?"*. Men inden nogle kan nå at handle, kan de høre rumle af flere hundrede keltiske soldater løbe imod palisaden. De har rambukke og stiger...

Omgivelser og Stemningen:

Landsbyen bliver angrebet fra begge porte af keltiske kriger. Romerne er omringet og kampene er brutale og jorden bliver nærmest fedtet af blod.

Fjender:

NAVN	BESKRIVELSE	ANGREB	FORSVAR	LIV
------	-------------	--------	---------	-----

Emotions of War - Scenerne

DEN KELTSKE HÆR	Kelternes elite kriger, kamp beredte og er stærkt bevæbnet	3	2	10
SEGONAX – KELTISK HÆRFØRER	Kelternes leder. Han holder sig i baggrunden og uddeler ordre. Han gemmer sig bag sin bodyguard hvis spillerne forsøger at angribe ham.	2	4	5
JABARR – BODYGUARD TIL HÆRFØREN	Et stort muskelbundt med en økse på størrelse med et barn. Han er hurtigere end man skulle tro for en mand på hans størrelse.	4	3	5

Vigtige punkter:

- Beskriv at selvom romerne dræber kelterne til højre og venstre. Så kommer der flere og flere og pludselig begynder romerske soldater at falde i kamp.
- Hvis alle navngivet fjender er besejret eller spillerne har taget meget skade så skal det gå op for dem at kampen ikke kan vindes. De behøver ikke at besejre de keltiske soldater.
- Centurion Nerva trækker dem væk fra kampen og ind i langhuset.

Når spillerne er tvunget til at søge tilflugt i langhuset gå til næste scene.

Mellemscene 2: Langhuset

Aulus plautius' mindetale (Stå op):

"Når en romersk hær indser at en kamp ikke er til deres fordel, laves der en tilbagetrækning. Ingen romersk soldater laver en tilbagetrækning fordi han er bange. Han planlægger blot sit næste træk."



Stemningstekst

Centurion Nerva blokerer døren med et stykke træ. *"Vi er omringet"* stønnede han griber *sig til et kæmpe sår på maven. "De barbariske svin fik mig."* Han *hostede kraftigt og fortsætter "Hør, Vi må advare kystbyen.* Det er et signalbål på toppen af fortet. I må kæmpe jer igennem kelterne og tænde det. I overlever nok ikke men vi må advare den 9. legion... *Det er en ordre soldater!! Tag så mange svin med jer i døden..."* Han falder sammen på gulvet og hårdt såret.

Omgivelser og Stemningen:

Langhuset er blevet tømt for keltiske ejendele på nær et bord som den Centurion Nerva har brugt som sit eget kontor. Der kan stadig høres kamp og skrig uden for. Måske er de sidste soldater stadig i leve.

Spillerne sætter selv stemningen. Hvis det er tid til det så lav dem endelig dvæle lidt i at de er fortabte.

Vigtige punkter:

- Langhuset er omringet af keltiske soldater der stadig kæmper imod de sidste romerske soldater der lever udenfor.
- De kan langsomt lugte røg fra halmtaget. Så kelterne har muligvis sat ild til taget.
- Spillerne har kun kort tid til at trække en beslutning.
- Centurion Nerva er hårdt såret. Det er usandsynligt at han overlever men jeg vil lade det være op til spillederen om han dør i langhuset eller dør i kamp i scene 3.

Hvis spillerne adlyder Centurion Nerva og vil tænde signal bålet så gå til scene 3a

Hvis de vil forsøge at flygte eller bare kæmpe til døden så er der scene 3b.

Scene 3a: Tænd signalet

Emotion pulje: 5

Aulus plautius' mindetale (Stå op):

"Men når en romersk soldat har udtænkt sit næste træk, er han klar. Hvis han ikke kan vinde kampen her og nu så kan han vinde den på sigt. De advarer den nærliggende hær selvom det koster dem livet..."

Omgivelser og Stemningen:

Sæt stemningen efter spillerne. Sparker de døren op eller forsøger de at liste sig ud? Kamp er uundgåeligt.

Der er en gruppe kelter som omringet bygningen som de kan kæmpe sig fri af. Ikke langt fra dem er tårnet med signalbålet på toppen. Det er op til spillerne hvordan de vil forsøge at tænde bålet. Måske prøver de at kaste ild derop eller noget andet opfindsomt. Støt spillernes idéer men gør det ikke for nemt for dem.

Signalbålet er beskyttet af Segonax og hans bodyguard Jabarr. De vil forsøge at stoppe spillerne i at tænde bålet. Centurion Nerva kan deltage i denne scene hvis han ikke er død i langhuset. Det er op til spillederen.

Fjender:

Fjern de navngivne fjender hvis de er besejret tidligere.

NAVN	BESKRIVELSE	ANGREB	FORSVAR	LIV
DEN KELTISKE HÆR	Kelternes elite kriger, kamp beredte og er stærkt bevæbnet	4	2	∞
SEGONAX – KELITISK HÆRFØRER	Kelternes leder. Han holder sig i baggrunden og uddeler ordre. Han gemmer sig bag sin bodyguard hvis spillerne forsøger at angribe ham.	3	4	5
JABARR – BODYGUARD TIL HÆRFØREN	Et stort muskelbundet med en økse på størrelse med et barn. Han er hurtigere end man skulle tro for en mand på hans størrelse.	5	3	5

Hvis spillerne dør uden signalet bålet er tændt så lad komme med deres sidste ord og handlinger og derefter læs epilog tale 1

Hvis spillerne lykkes at tænde signal bålet kan de kæmpe til de dør. – epilog tale 2

Scene 3b: Res ad triarios venit

Emotion pulje: 5

Aulus plautius' mindetale (Stå op):

"Når en romersk soldat er trukket op i en krog, er han farlig som et vildt dyr. Men stadig tænker han langt. Hvis han ved at han ikke kan vinde kampen her og nu så kan han vinde den på sigt. Tag så mange fjender med i døden som muligt"

Omgivelser og Stemningen:

Sæt stemningen efter spillerne. Sparker de døren op eller forsøger de at liste sig ud? Kamp er uundgåeligt.

Signalbålet er blevet ødelagt af Segonax og hans bodyguard Jabarr. Så spillerne kan ikke alarmere den 9. legion

Centurion Nerva kan deltage i denne scene hvis han ikke er død i langhuset. Det er op til spillelederen.

Fjender:

Fjern de navngivne fjender hvis de er besejret tidligere.

NAVN	BESKRIVELSE	ANGREB	FORSVAR	LIV
DEN KELTISKE HÆR	Kelternes elite kriger, kamp beredte og er stærkt bevæbnet	4	2	∞
SEGONAX – KELTISK HÆRFØRER	Kelternes leder. Han holder sig i baggrunden og uddeler ordre. Han gemmer sig bag sin bodyguard hvis spillerne forsøger at angribe ham.	3	4	5
JABARR – BODYGUARD TIL HÆRFØREN	Et stort muskelbundet med en økse på størrelse med et barn. Han er hurtigere end man skulle tro for en mand på hans størrelse.	5	3	5

Når spillerne dør, give dem mulighed for at komme med deres sidste ord og handlinger – Derefter gå til Epilog tale 1

Epilog

Tale 1

Aulus plautius' mindetale (Stå op):

"Vores udkigsposter opdagede en hær af keltiske soldater som var vej imod os til kystbyen. Vi var halvt forberedte da de smadret igennem byporten. Mange soldater mistede deres liv. Men vi er den 9. legion. Fem tusind mænd stærke. Vi vandt og sendte en deling for at undersøge hvad der skete i landsbyen. Vi fandt dem. 80 døde mænd omringet af dobbelt så mange døde kelter. De havde kæmpet. Kæmpet bravt. Vi besluttede af brænde landsbyen og begrave dem der. I den varme aske. Sådan gik historien til. Sådan blev mænd til soldater. Gå i døden med dit hoved hævet højt. Tapre soldat. Roms kampe er aldrig over men det er din."

Tale 2

Aulus plautius' mindetale (Stå op):

"Vi så signalbålet fra kystbyen og vidste med det samme besked. Takket være disse mænd var vi forberedte. Mange flere soldater kunne have mistet livet. Vi sendte en styrke på godt tusind mænd til landsbyen. Vi udryddede hele den usle keltiske hær og brændte landsbyen til jorden. Samtlige 80 mænd blev bragt med tilbage og fik en hædring af vores kejser og en fælles begravelse værdig til alle soldater. Sådan gik historien til. Sådan blev soldater til helte. Find fred i døden. helte. Roms kampe er aldrig over men det er din."

MARCUS OBERON THELONIOUS

KRIGSVETERAN, STÆRK, LOYAL, HANG TIL DRUK OG SPIL, TVÆR OG BRASK



Baggrund:

Du var den perfekte soldat. Stærk og loyal. du var respekteret af hele sin deling og det var klart at man havde store forventninger til at med tiden ville du blive Centurion. (Officer). Men presset blev med tiden for meget og du blev tilbøjelig til at dulme presset med alkohol. Det fik dig til sidst i store problemer da du faldt i søvn på en nattevagt, godt beruset. En disciplinærsag fik frataget dig alle dine muligheder for forfremmelse og i stedet endte du til sin store ærgrelse med i stedet at oplære nye soldater tilbage i Rom. Du fik dog efter aftjent tjeneste et stykke landjord og stiftede en familie. En kone og to børn; en søn og en datter. Det var hårdt arbejde da landjorden var dårlig, men med hele

familien og hårdt arbejde var der mad nok. Med tiden blev din søn stor og blev indmeldt i militæret som legionær i den 5. Legion som var på mission for at opretholde fred i Gallien området. Du var stolt af sin søn og du begyndte langsomt selv at savne livet på kampfronten, adrenalinsuset og kammeratskabet. For et kort stykke tid nød du et idyl liv. Men det ændrede sig da du modtog sin søns knækket sværd. Dræbt i kamp.

Du endte derefter i nye problemer da du forsøgte igen at dulme sine følelser med at drikke samt at få sit adrenalinsys af dyre pengespil for lidt økonomisk gevinst, hvilket resulterede i spillegæld som nær havde kostet dig dit hus, en skilsmisse og kontakten til din datter. Men da det så sortest ud kom der et lys, da du fik besøg af en gammel krigskammerat, selveste Senator og Legat Aulus Plautius, der tilbød at betale din spillegæld og forsørge din familie i bytte for en plads som Legionær i den 9. Legion som skulle udsendes til det barbariske Britannien. Med sådan en gylden mulighed, hvilket valg havde du egentligt?

Om de andre karakterer:

Cicero:

Rigmands søn, meget arrogant efter din mening men en glimrende strateg. Du er lidt ærgerligt over at sådan en hvalp har højere rang end dig. Men så længe jeres respekt er jævnbyrdig har du ingen problemer med ham. Men hans uforklarlige had til kvinder giver dig kuldegysninger ned ad nakken.

Krispus:

Slaven som blev Gladiator, vandt sin frihed og nu er legionær i den 9. Legion. Du er ikke overrasket over at han er kommet så lang med den umenneskelige styrke som han besidder. Han skal dog ikke undervurdere dig. Hvad du mangler af styrke fra din ungdom, har du i erfaring og teknikker.

Lucius:

Kelteren som blev romersk soldater. Du har svært ved at forstå, hvad der får en mand til at gå imod sit eget folk. Men så længe han kæmper for den rette side er han ikke et problem. Men stadig føler du at du skal være forsigtigt i nærheden af ham.

Evner:

Angreb: 3

Forsvar: 2

Speciel evne:

(Kan kun bruges én gang i spillet)

Lederens mærke – []

Når en medspiller skal til at tage skade kan du annuller skade for en medspiller.

Udstyr:

- Sværd (Gladius)
- 2 Kastespyd – [] []
- Kniv
- Hjelm
- Rustning
- Skjold
- Knækket sværd

MARCUS OBERON THELONIOUS

KRIGSVETERAN, STÆRK, LOYAL, HANG TIL DRUK OG SPIL, TVÆR OG BRASK

Minder og Livspoint

Mynteblade – [] Ofret

Du gemmer stadig et par blade i en lille pose om dit bælte. Du tyggede dem desperat for at skjule lugten af alkohol. Du husker stadig deres skuffede ansigter, når du var fuld. Du besluttede at det var slut med drikke. Men føler du stadig tørsten?

Knækket sværd – [] Ofret

Du har det altid på dig. Din søns sværd. Når du har tid, sliber du det stadig skarpt. Du var så stolt af den knægt. Smerter det dig stadig at havde mistet ham?

Guldmønt – [] Ofret

Du gemmer stadig en guldmønt som Aulus Plautius gav dig da han besøgte dig. Han kaldte det en gylden mulighed for dig da han gav dig mønten. Han lovede at forsørge din familie hvis der skete dig noget. Du lovede ham at igen være den perfekte soldat. Men er du stadig den perfekte soldat Marcus?

Halskæde – [] Ofret

Din datter gav dig den inden du rejste. Hun har indgraveret et billede af familien. Du lovede hende at du selvfølgelig ville komme tilbage i live. Men kan du stadig love det?

Såret – []

Død – []

CICERO CASSIUS MARCELLUS

DYGTIGT STRATEG, KARISMATISK ARROGANT, MISOGYNIST, MAGT-LIDERLIG



Baggrund:

Du blev født i centrum af rom. Din far var en mægtig senator og allerede fra barns ben fik du smagen for magt. Du voksede op i overdådig luksus og selv dine mindste ønsker blev opfyldt. Din fars forbindelser samt dine karismatiske taleevner gjorde dig i din teenager år til leder for en mindre bande af drenge. Du var den fødte leder og din far støttede dig til at drømme stort. Din vej frem var i politikens verden. Du trænede derfor hårdt for at forbedre dig på den militære karriere som var påkrævet. Men selv i de mægtige er ikke alt ren idyl. Din forældre som er arrangeret i et tvangsægteskab. Din mor var en ung allerede inden hun

blev gift med din far og det var klar at hun havde andre lyster end din far. Du hørte både fra dine venner, men også fra den generelle sladder i Rom, hvordan din mor ofte havde unge elskere, både mænd og kvinder, men mest pinligt, hun havde taget gladiatorer som elskere. Der var endda tvivl om hvorvidt din yngre søster var din fars, eller hun var resultatet af en af din mors talrige affærer. Det var dette som skabte din modvilje til kvinder, en modvilje som med tiden udviklede sig til et brændende had, et had som kun blev dæmpet når du gjorde ting ved kvinder. Du opdagede dette på et bordel, du husker ikke længere hvad kvinden sagde, men du husker vreden, du husker hvordan du fik hende til at skrig, og tilfredsheden da du først var færdig med hende. Efter dette blev det nærmest en nødvendighed for at dig at gentage dette diskret, så det ikke kunne påvirke den fremtidig politiske karriere. Da du først kom i militæret og deltog i kampene, blev det en regelmæssig mulighed for dig at udøve disse lyster og derved i perioder slippe for det brændende

had du har for kvinder, specielt når du tænker på din mor.

Om de andre karakterer:

Marcus:

Veteran kriger, du forstår udmærket godt hvorfor han hellere vil være i krig, end hjemme med familien. Trods jeres forskelligheder respekterer du ham, og trods din højere rang lytter til tider til hans råd. Men nogle gange er det også vigtigt at huske rangordenen.

Krispus:

Den frigjorte Gladiator der blev soldat for at købe sin elskede fri. Hvem helvede vil gøre så meget for en kvinde, en kvinde han end ikke ved hvad ligger og laver imens han er i krig. Når han omtaler denne kvinde, brænder dit had op og du fantaserer om de ting du kunne gøre ved hende.

Lucius:

En beskidt kelter som fantaserer om revolution for sit keltiske folk. Sikke et fjols. Men du kan bruge ham. Hans viden om den keltiske levevis kan hjælpe dig med at lægge en strategi imod dem og derfor gør du dit for at holde dig venner med ham.

Evner:

Emotions of War

Angreb: 2

Forsvar: 2

Speciel evne:

(Kan kun bruges én gang i spillet)

Backstab – []

Hvis en medspiller har taget skade fra en modstander, kan Cicero lave et overraskelse angreb fra ryggen som øjeblikkeligt dræber modstanderen.

Udstyr:

- Sværd (Gladius)
- 2 Kastespyd – [] []
- Kniv
- Hjelm
- Rustning
- Skjold
- Knojern

CICERO CASSIUS MARCELLUS

DYGTIGT STRATEG, KARISMATISK ARROGANT, MISOGYNIST, MAGT-LIDERLIG

Minder og Livspoint

Lommetørklæde – [] Ofret

Din søster gav dig det inden du drog i krig og du tog det med for ikke at gøre hende ked af det. Du har altid været lidt kold ved din søster da du var i tvivl om hun nu også var en del af familien. Men elsker du hende trods tvivlen?

Segl Ring – [] Ofret

Familiens segl og stolthed. Din far sagde altid at når du havde aftjent din militære karriere, venter der stor magt i senatet når du vendte hjem. Men du følte nogle gange at magten var alt der betød noget for din far. Hvad betyder magten for dig Cicero?

Guldmønt – [] Ofret

Du gemmer stadig en guldmønt som Aulus Plautius gav dig da du mødte ham med din far i senatet. Han lovede din far at holde dig i sikkerhed i den 9. legion. Du lovede ham at brugte din strategiske evner. Men er du stadig den store leder?

Hårlok – [] Ofret

Du gemmer stadig et par hårlokker som du har tog fra din mor. De har stadig en mild duft som minder om hende. Hader du hende stadig Cicero?

Såret – []

Død – []

KRISPUS LIBERI

STÆRK, MANDIG, ÆREFULD, TEMPERAMENTSFULD



Baggrund:

Du blev fra en tidlig alder kidnappet fra dit hjemland i Afrika og solgt til en romersk rigmand. Drevet til hårdt arbejde i markerne omkring din mesters gård. Din mester var hårdt og til tider uretfærdig. Din trodsighed og stædighed gav dig ofte piske slag. En dag da piske slagne følte ekstra uretfærdig steg en vrede i dig, du greb pishen og bankede slavepiskeren til døde i blind vrede. Du forventede at denne fejltagelse ville blive din død men tværtimod... Din mester så et potentiale i dig og sådan ankom du til Rom som fuldblods Gladiator.

Din styrke var hærdet af det hårde arbejde i markerne og din vrede. Du lærte hurtigt at kæmpe med våben

og give et rigtigt show for folket. Du steg i popularitet og du elskede den hyldest som ventede på dig når du kom ind i arenaen. Gladiator kampe var ærefulde og stoppede når ens modstander var ukampdygtig. Ingen mester vil miste penge og tid på en hårdt trænet slave. Men én dag blev du bedt om at dræbe din modstander. Du tøvede da du stod op med hævede våben. Det var ikke ærefuldt. Men du vidste at straffen for ikke at adlyde ville være meget værre. Du dræbte ham. Det varede længe før du kunne sove om natten da du så hans forvredet ansigt i dine drømme.

Du blev også forelsket i en af de slave piger som bragte mad til jer efter kampene. Når lejligheden bød sig, sneg hun sig ind i dit soveleje og i tilbragte et øjeblik ømheden. Hun måtte altid forlade dig igen for ikke at bringe mistanke. Du besluttede at dig her at din fremtid var med hende. Du måtte blive fri og din styrke var din nøgle. Du forslog din mester at havde en unfair kamp til ære for den nye kejser. 4 mod 1 og selvom det nær havde kostet dig livet, endte du som sejrherre og som gave fra en

fantastisk kamp blev du frigivet. Da du først havde vundet din frihed, meldte du dig hurtigt til hæren, for dette var den hurtigste og sikreste måde at skaffe penge til at løse købe dem kvinde du elsker.

Om de andre karakterer:

Marcus:

En erfaren kriger, du har på en side respekt over for den gamle kriger, men på samme tid forstår du ikke at han er tilbage i hæren efter en så lang pause, nu håber du bare at den gamle stadig kan klare mosten.

Cicero:

Manden har en sølv tunge, noget du tit har set hos slaver som udnyttede det til at stige i graderne. Det som bekymrer dig mest, er det blik han tid tider for når du har nævnt din kvinde omkring ham.

Lucius:

Kelteren som blev romersk kriger. Den person som du forstår bedst, en mand hvis land bliver invaderet og kæmper for det han tror på. Han har et mål som dig, og selvom de er forskellige, kan du sætte dig ind i det.

Evner:

Angreb: 4

Forsvar: 1

Speciel evne:

(Kan kun bruges én gang i spillet)

Gladiator kampråb – []

Når en medspiller skal give skade, kan Krispus råbe et stikord f.eks. blod, hævn, vrede osv. Medspilleren skal bringe det ord ind i deres beskrivelse af angrebet. Så kan de låne alle Krispus' angrebs terninger i deres angrebsrul. De behandles som evne terninger og returneres til Krispus når de er brugt.

Udstyr:

- Sværd (Gladius)
- 2 Kastespyd – [] []
- Kniv
- Revnet Gladiator Hjelm
- Rustning
- Skjold

KRISPUS LIBERI

STÆRK, MANDIG, ÆREFULD, TEMPERAMENTSFULD

Minder og Livspoint

En Ring – [] Ofret

Du tog en ring fra Gladiatoren som du blev tvunget til at dræbe. Du svor at tage liv altid skulle være ærefuldt. Men kan en soldat være ærefuld?

Knækket Gladiator hjelm – [] Ofret

Du har altid båret den når du gik ind i arenaen. Det var eneste sted som du følte fra dit. Gemt under hjelmen var du tryk og sikre. Selvom den gik i stykker med tiden. Har du taget den med dig. Mangler du stadig tryghed og sikkerhed Krispus?

Guldmønt – [] Ofret

Du gemmer stadig en guldmønt som Aulus Plautius gav dig da du blev en fri mand. Han tilbyd dig en plads i den 9. legion da han kunne bruge en mand med din styrke. Men hvor stærk er du egentligt Krispus?

Bånd – [] Ofret

Du bærer det stadig på din arm. Hun gav det til dig inden du drog afsted. Du lovede hende at du ville vende tilbage og købe hende fri og at I sammen skulle havde en fremtid. Men kan du holde dit løfte?

Såret – []

Død – []

LUCIUS (TIDLIGERE BRENNUS)

LÆRENEM, HAD TIL DEN KELTISKE LEVEVEJ, AMBITIØS, FØLGER SIN EGEN IDEALISME



Baggrund:

Som tredje søn af en keltisk kriger, blev du fra barndommen trænet sammen med dine ældre brødre, fra starten udmærkede du dig i træningskampene. Du var ikke 14 somre før du deltog i de første klankampe, blodige slag hvor mange unge krigere døde, døde uden grund, for disse klanslag førte aldrig forandringer med sig og de opstod som realt fordi klanlederne skulle bevise at de stadig kunne styre klanen, eller fordi en druide kom med en spådom som lederne tolkede at de skulle være den næste storkonge af Britannien. Det var i dette første slag at du så din storebror blive dræbt, du kunne ikke nå at redde ham og i stedet så du hvordan

sværdet fra fjenden gennemborede ham og fjenden bare gik videre. Trods kampene omkring dig, sad du ved din bror da lyset forlod hans øjne. Det er dette øjeblik og din mors gråd de kommende dage som startede din modvilje imod den keltiske levemåde. Uden at vide hvordan du kunne ændre det, fortsatte du på den sti som lå for dig, du deltog i mange slag, alle slag der aldrig endte med at ændre det store i den keltiske verden. Så da den nye fjende ankom til kysten, regnede du med at dette ville blive det samme. Men ved det første slag med denne fjende ændrede dit syn sig. Fjenden kæmpede sammen og struktureret, selvom de dræbte mange af dine klans fælder, var det kun få af deres som døde. Det var i dette slag du blev taget til fange af romerne. Legat Aulus Plautius var den første romer der talte til dig i din egen tunge, manden var karismatisk og venlig, han fortalte om Rom og hvordan denne levemåde var anderledes end kelternes. Du begyndte hurtigt at følge Aulus Plautius og den ideologi han skabte i dig. Din hurtige læreevne gjorde desuden at du hurtigt lærte det Romerske sprog

Om de andre karakterer:

Marcus:

Manden er en kriger og gør sig i kamp, men du forstår ikke hvorfor han frivilligt ville vælge at komme tilbage til krig, slet ikke hvis han har familie han kan forsørge dem uden kamp. Du kan slet ikke sætte dig ind i hans behov for adranelinsus.

Cicero:

En mand med en sølvtunge, han synes altid at sige det du gerne vil høre. Men til tider omkring kvinder for han et fjernt blik der minder om det de mest krigslystne for i kampens hede

Krispus:

Gladiator som blev soldat for at købe sin elskede fri. Som dig kæmper han ikke for sin egen skyld, men for at nå et mål, du forstår dette og respekterer ham for det. Du vil gerne hjælpe ham med at nå dette mål, idet du håber at hvis han kan nå sit mål, vil det også være muligt for dig at nå dit.

Evner:

Angreb: 2

Forsvar: 3

Speciel evne:

(Kan kun bruges én gang i spillet)

Lærenem – []

Du kan imitere en af dine medspilleres særlige evne. Så længe du har observeret den blive brugt i kamp.

Udstyr:

- Sværd (Gladius)
- Økse
- 2 Kastespyd – [] []
- Keltisk Kniv
- Hjelm
- Rustning
- Skjold

LUCIUS (TIDLIGERE BRENNUS)

LÆRENEM, HAD TIL DEN KELTSKE LEVEVEJ, AMBITIØS, FØLGER SIN EGEN IDEALISME

Minder og Livspoint

Keltisk kniv – [] Ofret

Din brors kniv. Du formåede at redde den fra at gå til grunde på slagmarken. Det piner dig stadig at han skulle dø for noget så meningsløst. At druidernes dumme spådomme bliver flugt uden at stille spørgsmål. Brænder dit had stadig for druiderne?

Knækket tand – [] Ofret

Du gemmer den rundt om halsen i en lædersnor. Dit første drab i en klanskrig. Du bilder stadig dig selv ind at det var selvforsvar. Men knægten lå hjælpeløs da du hamret stenen ned igen og igen. Hvorfor gjorde du det Lucius?

Guldmønt – [] Ofret

Du gemmer stadig en guldmønt som Aulus Plautius gav dig da du var fanget. Da du havde lært det romerske sprog og udtrykte din villighed til at ændre den keltiske levevej. Så tilbyd han dig en plads i den 9. legion. Tror du stadig at du kan ændre den keltiske levevej?

Rav klump – [] Ofret

Din far bar altid den klump med sig og brugte timer på at polere den så den skinnede flot og blankt. Du forstod aldrig hvorfor den havde så høj betydning for ham. Du tog den en dag da han var uopmærksom og han brugte dage på at lede efter den. Hvorfor tog du den Lucius?

Såret – []

Død – []