

Vi som snart skal dø...



Et scenarie til Viking-Con 2022 af Troels Ken Pedersen

Fire gladiatorer kæmper i en drabelig turnering, hvor præmien er friheden.

Action, drama, terninger, sport

Foromtale: Spilpersonerne er fire gladiatorer, venner og rivaler. De skal kæmpe i en turnering, tre kampe som afgør hvem af de fire, der skal vinde friheden. Hver gladiator har ting som de ønsker at opnå med deres liv, både i frihed og fangenskab. Hvordan kampene går, afgør ikke blot hvem der ender med at gå fri, men også hvordan det i øvrigt ender med at gå dem – hvis de overlever.

Hver af de tre kampe er én mod én, men både spilleleder og de to ikke-kæmpende spillere taler (og hujer) for publikum, og kan uddele små fordele og ulemper til de kæmpende. Samt naturligvis afgøre hvorvidt taberne lever eller dør.

Spillerantal: 4 plus en spilleleder

Længde: 4 timer

System: D&D 5E

Spillertype: Du har lyst til at spille en sej gladiator som har det hårdt. Du har også lyst til at tæve dine medspillere på en fed måde, og du vil gerne råbe hurra! og buh! og kaste terninger efter folk, når du ikke selv er i arenaen.

Spilledertype: Du sætter rammer og hjælper og bedømmer ift mekanik, og du er frisk på at piske en stemning op og selv være en aktiv del af publikum til de drabelige kampe.

Tak til testere: Cecilie Juel Greis Fakkelskov, Dennis Hellstrøm, Morten Greis Petersen Fakkelskov, Marie-Luise Lubich

Indhold:

Intro til spilleleder.....	3
Dungeons & Dragons 5E, let tilpasset.....	4
Forløbet 1: Casting & karakter-setup.....	6
Forløbet 2: Træningsmontage.....	8
Forløbet 3: Turneringen.....	9
Forløbet 4: Epilog.....	11
Hjælpeark for spilleleder.....	12
Karakterer.....	13
Publikums-karakterer.....	21

Intro til spilleleder

Tak fordi du vil køre ”*Vi som snart skal dø...*” Eller hvis du bare er her for at læse – velkommen alligevel. Navnet henviser til den hilsen som gladiatorer fremsagde før kampen, ”*Vi som snart skal dø hilser jer!*”.

Scenariets setting er det gamle Rom. Det er ikke super vigtigt om vi befinder os i republikken eller kejsertid, og gladiatorerne har heller ikke super autentisk gladiator-udstyr. Vi behandler Rom og gladiatorer mere som en æstetik end som et historisk kildemateriale, vi forpligter os over for.

Scenariets handlingsramme er en gladiatorturnering der finder sted som *begravelseslege*. Senator Cornelius er en ambitiøs politiker, og ikke en mand som vil lade en ordentlig familietragedie gå til spilde. Der er snart senatsvalg, og for nylig døde senatorens 17-årige søn i en stridsvogns-ulykke. Senator Cornelius afholder derfor en gladiator-turnering i forbindelse med sønnens begravelse, og forhåbentlig vil vælgerne huske det som en mindeværdig sportsbegivenhed når de skal stemme. De kæmpende gladiatorer er både sportsstjerner og slaver, og hovedpræmien for vinderen er friheden.

Spillerne har tre ting at lege med: Benhård, spillemekanisk spiller-mod-spiller kamp, drama om gladiatorernes venskaber og forhåbninger, og alternative roller hvor de repræsenterer segmenter af det hujende, blodtørstige publikum. Som spilleleder skal du opstille fortællingens ramme og guide spillerne gennem

den, du skal hjælpe med mekanikken og agere mekanikdommer i kampene, og endelig skal du i form af Senator Cornelius OGSÅ være aktivt medlevende, blodtørstigt publikum.

Scenariets stemning balancerer mellem på den ene side det lidt melankolske, med gladiatorernes truede forhåbninger til tilværelsen og venskaber under brutalt pres, og på den anden side underholdende action. Det er ikke meningen at spillerne skal svælge i skyld over at være der for action ligesom publikum, men det er fint hvis de lige bemærker situationen.

Rent praktisk regner jeg med at du undervejs i spillet følger teksten i 'Forløbet...'-afsnittene tæt, og bruger 'Hjælpeark for spilleleder' (side 12) til at holde styr på hvem der er hvem, og hvilke sær-regler du skal huske at anvende.

Dungeons & Dragons 5E, let tilpasset

Scenariet anvender D&D 5E mekanik, og antager at både spilleleder og spillere har lidt idé om spillet. Scenariet er dog indrettet til spillere med forskellige grader af erfaring – der er også plads til nybegyndere, og til at de skal have en reel chance for at vinde. Mere om dette under casting.

Alle scenariets karakterer er level 4 fighters, for så vidt lavet efter bogen. Vi fokuserer selvsagt på kamp, og jeg har barberet mekanik som er unødvendig for spillet væk. Karaktererne har f.eks. ikke skills. Til gengæld er der et par husregler for at bryde fedtspil/dødvande og for at give publikum lidt indflydelse. Meget er dog helt normalt – initiativ, angreb og skade, og så videre. Selve turnerings-delen af scenariet starter med en trænings-sekvens, hvor spillerne får en påmindelse om de vigtigste, mekaniske 5E-begreber.

Jeg ville selv køre Theater of Mind og bare holde styr på hvor meget afstand der er mellem de to kæmpende gladiatoren, men hvis du som spilleleder har lyst til at gøre noget mere detaljeret, skal du være velkommen.

Generelt råd: Nærlæs fighter-klassen, og genopfrisk kamp-afsnittet i Player's Handbook hvis du ikke er 100% skarp på reglerne for kamp.

Scenariets særlige regler er samlet på næste side.



Regel: Forbiere udløser dialog

Spillerne kæmper én mod én, og hvis begge har tur efter hinanden uden at nogen rammer noget, udløser det dialog. Begge gladiatører skal sige noget – de taler mens de kredser om hinanden, inden den hvis tur det var til at angribe, angriber. Dette gør at forbiere har drama-mæssigt potentiale, ikke bare kedelighed.

Regel: Lurepasseri udløser arena-angreb

Hvis den ene gladiator bruger Ready Action til at sætte et baghold op, bliver det uattraktivt for den anden at gå til angreb. I så fald er det logiske modsvar at den anden OGSÅ laver en Ready Action, og så er der en låst situation indtil nogen æder at angribe selv om det er taktisk ufordelagtigt. Det er kedeligt, og publikum er der for at blive underholdt.

Hvis dét sker, udløser det et arena-angreb:

1. Rul på tabellen på side 12, og udfør det beskrevne angreb på den som lurepassede først.
2. Begge sider mister deres Readied Actions.
3. Rul initiativ, vinderen handler først.

Regel: Jubel og buhråb

I starten af hver af runde 2 og 3 af en kamp udpeger du en af spillerne, hvis publikumssegment kan juble eller buhe ad en gladiator i arenaen. Jubel heler 1d4 hit points, buhråb gør 1d4 skade. I runde 4 er det dig selv som spilleder, der kan juble eller buhe som Senator Cornelius (og hundredevis af publikum følger hans cues). Det er OK at springe over – der skal ikke tænkes dybt over det, det skal gå stærkt.

Regel: Livets og dødens tommelfinger

Denne regel erstatter Death Saves. Når en gladiator dratter om (løber tør for hit points) kan modstanderen absolut ikke bare beslutte sig for at give dem nådeslødet eller ej. Den ret er publikums, i særdeleshed sponsorens. De tre publikummer holder en næve ud med tommelfingeren stikkende ud til siden, vandret. Samtidig vender de enten tomlen op, hvis de synes at gladiatoren har givet dem et godt show, eller ned hvis de synes at gladiatoren skal dø. Publikumsflertallet bestemmer.

Indskærpelse: Kun en manøvre pr angreb

Dette er ikke en særregel men bare en regel omkring Battle Masters' manøvrer, som det er virkelig vigtigt at du husker: Kun én manøvre pr angreb! Nubieren kan f.eks. ikke bruge Precise Strike på at få en forbier til at ramme og derefter erklære samme angreb for et Trip Attack.

Forløbet 1: Casting & karakter-setup

Først, giv en intro til scenariet. Derefter skal der castes.

Det vigtigste princip når I skal caste spillere er hvor spillemekanisk komplekse rollerne er. Hver karakter har et tal for kompleksitet, hvor 1 er den simpleste og 4 har de fleste og mest indviklede muligheder. De simple karakterer har stærkere grund-tal, så med lidt held, eller hvis de komplekse karakterers spillere klover i det, kan de simple sagtens vinde.

Få spillerne til at sortere sig efter 5E mekanik-færdighed, og uddel på det grundlag karaktererne så relativ karakter-kompleksitet og spiller-færdighed passer sammen. På Viking-Con sørger Troels for at grupper får et spænd af spiller-færdigheder.

Karaktererne er på to sider hver. Første side har deres grund-egenskaber, og man kan se hvilke mekaniske design-valg de er bygget efter, og deres mulige motivationer og relationer står på siden. Første side er den vigtigste uden for kamp. Anden side har deres ressourcer og handlemuligheder, og er den vigtigste i kamp. I første omgang bør spillerne koncentrere sig om første side og gemme anden side til træningsmontagen.

Som spilleleder bør du holde styr på sagerne ved at notere på hjælpearket side 12, hvem der spiller hvilke karakterer, hvad de faktisk hedder og hvem der er venner med hvem, efterhånden som det bliver etableret.

Karakter-setup

Hver karakters udgangspunkt er deres etniske tilhørsforhold – ingen af dem er indfødte romere. Efter at have læst første side skal spillerne tage stilling til deres karakterers køn, navne og motivationer. (Ja, der var kvindelige gladiatorer i virkeligheden, og de præcise detaljer omkring hvordan dét fungerede ignorerer vi.) Spillerne er ganske frie til at vælge køn, og vælger navne ved at strege det ud som de ikke vil have. Spilleleder, notér navne og køn på dit hjælpeark (side 12), så du kan holde styr på detaljerne undervejs.

Dernæst skal spillerne vælge motivationer, én ting som de håber på at opnå hvis de bliver frie og én ting som de håber på selv hvis de skulle forblive slaver. De vælger ved at strege den mulighed ud i hver kategori, som de ikke vil have. Spillerne bringer selv deres motivationer i spil, og du behøver som spilleleder ikke bekymre dig om dem ud over at køre forløbet som beskrevet, så spillerne får plads til at tale om deres følelser når det er tid.

Præsentation af gladiatorerne

Spillerne skal nu præsentere deres gladiatorer for hinanden, men gøre det som om de er en virkelig vidende fan, der fortæller om deres idol. Motivationerne skal med! Spørg ind hvis ikke de får både friheds-motivation og fangenskabs-motivation med i præsentationen.

Venskaber

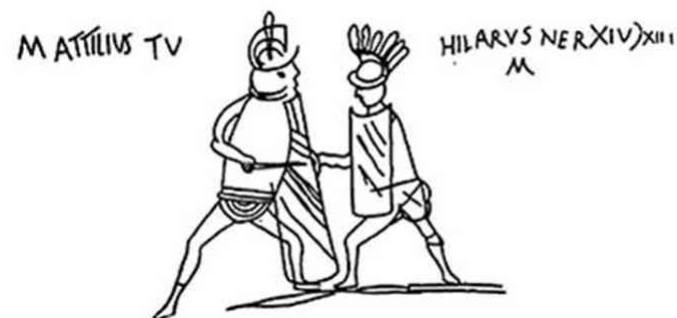
Spillerne skal nu dele sig op, så de udgør to vennepar. Venskaberne skal være gensidige. Lad hvert par tale lidt om *hvordan* de er venner – er de kammerater, sjælevenner, elskere, hvad? I en romersk sammenhæng er køn absolut ingen hindring for at være elskere!

Respekt og foragt

Hver gladiator har nu to ikke-venner, og skal vælge én som de har (rivaliserende) respekt for, og en som de foragter og ikke har respekt for. Her behøver der absolut ikke at være symmetri! Det er totalt OK at foragte nogen, som til gengæld har respekt for én. Det er fedt hvis spillerne kort kan fortælle hvorfor de synes at den som de har respekt for er sej, og hvorfor den som de foragter er et fjols.

Publikums-segmenter

Endelig skal hver spiller have en del af publikum som de repræsenterer, når de er publikum til en kamp. Klip/riv/bid/flå dem ud af side 21 og fordel dem.



Forløbet 2: Træningsmontage

Nu er det tid til at opfriske D&D spilmekanikken og få en idé om hvad karaktererne kan. Start med at ridse de vigtigste D&D regel-koncepter op.

- D20 + bonus mod sværhed. For eksempel angreb mod armor class.
- Action-økonomi: I én runde kan man tage...
 - Én Action, f eks angreb
 - Én Bonus action, f eks second wind
 - Én Move action, f eks bevæge sig 30 fod
 - Én Reaction, hvis der sker noget som man kan reagere på, f eks Readied Action

Bed dem så læse ark to af deres karakter igennem, som fortæller hvad de har af mekaniske evner og ressourcer. Det er som forberedelse til en træningssekvens, hvor de får lov til at prøve at angribe hinanden på skrømt. Nogle af dem har det helt sikkert på ryggraden, men det er ingen skade til at ridse det op.

Træning

De træner i de to par, ven mod ven. Stedet er i arenaen før publikum ankommer. Våbnene er træningsvåben, og gladiatorerne slår ikke igennem. Start med det par som IKKE indeholder kompleksitet 1-karakteren, kelteren, og bed først

den ene, så den anden om at finde det grundlæggende angreb på deres karakter-ark og så rulle et angreb mod deres vens armor class for at se om de rammer. De gør ingen skade. Tag derefter det par som indeholder den mindst regel-erfarne spiller. Hjælp dem gerne med at kombinere regelforståelse med lidt in-character rollespil. Det må gerne have lidt kolorit, men skal ikke trækkes i langdrag.

Opvarmning

Hvis I vil have en pause inden I går i gang med selve turneringen, så tag den før opvarmningen, ikke efter!

Anyway – bed spillerne rejse sig og gøre sig klar til at brøle deres mest frygtindgydende kamp-brøl, på 'nu'. Tæl så 1, 2, 3, nu.

Fortæl dem så at gladiatorkampe indledes ved at gladiatorerne hilser kampens sponsor og publikum med ordene...

”VI SOM SNART SKAL DØ HILSER JER!”

...og så går kampen i gang. Men spillerne skal lige prøve det først. Bed dem sige det højt og fast i kor, og tæl så 1, 2, 3, nu.

Bed dem så brøle igen, og tæl 1, 2, 3, nu. Og så går turneringen i gang.

Forløbet 3: Turneringen

Tid til den første kamp! Dan to par af gladiatorerne, så ingen kommer til at møde deres ven før i tredje og sidste kamp (hvis overhovedet, det er 50/50). Som den første kamp, start med det par modstandere, der IKKE indeholder kompleksitet 1-gladiatoren, kelteren. På den måde kan den mindst mekanik-sikre spiller få en chance for at se andre kæmpe, før de selv skal en tur i arenaen. Brug SL oversigtsarket side 12 til at holde styr på sagerne.

Første kamp

Indledning – bed de to spillere som IKKE skal slås om at samle deres publikums-segmenter op. Hold så en kort tale som sponsoren, Senator Cornelius, om de to gladiatorer og den kamp, vi nu skal se.

Præsentationer – gladiatorerne kommer ind i arenaen, og før de skal slås, får de en chance for at lave et par seje show-moves, hvilket spillerne kan beskrive. Dernæst en chance for kort at sige noget til hinanden, så deres relationer kommer i spil. Dernæst skal de vende sig mod sponsoren (spilleleder) og fremsige hilsenen ”Vi som snart skal dø hilser jer!”, og så er det tid til at rulle initiativ!

Kampen! – gladiatorerne starter 30 fod fra hinanden. Brug SL oversigtsarket side 12 til at minde dig selv om hvilke specialregler, der er i spil.

I starten af 2. runde, dvs når begge gladiatorer har haft tur én gang, så peg på én af publikumsspillerne og sig at de nu kan juble eller buhe ad én af de kæmpende og det vil have en effekt. Hvis de gør det, giver det (pr specialreglen for den slags) 1d4 skade eller 1d4 healing.

I starten af 3. runde, giv den anden publikumsspiller muligheden. Hvis kampen stadig er i gang i starten af 4. runde kan (og bør!) du selv juble eller buhe som spilleleder.

Når en gladiator går på 0 hit points, husk (og brug) reglen om tommelfingre i stedet for death saves. Afrund kortfattet hvis taberen bliver skånet. Hvis ikke skal de to gladiator-spillere kort fortælle sammen, hvordan vinderen skal give den hårdt sårede men ikke bevidstløse taber nådesstødet.

Første mellemspil

Spil to korte mellemscener, én med hvert vennepar. Scenerne foregår ude i omklædningsområdet i det kvarters tid, der går inden den næste kamp går i gang. De får en chance for at tale sammen, eller den overlevende får en chance for at sørge over den døde. Både følelsesladet drama og taktik-råd er i orden.

Anden kamp

Indledning – som før, med (nye) publikumssegmenter og kort sponsor-tale.

Præsentationer – igen, som før, seje moves, en chance for at tale til hinanden og så hilsenen.

Kampen! – igen, 30 fods afstand fra start.

Igen, publikums-tilråb i starten af anden og tredje scene, og sponsor-tilråb i starten af 4. runde.

Og igen, afslutning med tommelfingre.

Andet mellemstil

Først to korte mellemscener, som udgangspunkt mellem de to vennepar.

MEN hvis nogen døde efter første kamp skal de ikke ligge og være døde igen. I stedet er den en fan af deres ven, som har bestukket en vogter for at komme ind og tale med den overlevende – tag udgangspunkt i spillerens publikumssegment. Er begge venner i et par døde, spiller begge fans som taler med hinanden mens de venter på finalen.

Short rest – der er også et mekanik-element i andet mellemstil. Vinderne som skal mødes i finalen får lov at tage en short rest. Dvs de genvinder Second Wind, Action Surge og evt Superiority Dice, og får lov til at bruge hit dice til at genvinde hit points.

Underverdenens guder – hvis en spiller stadig er såret efter at have brændt hit dice af, kan de genvinde yderligere 2d10 hit points ved at hælde et bæger vin ud på gulvet til underverdenens guder. Til gengæld vil de, hvis de overlever, blive hjemsoget af vrede og komme til at gøre deres nærmeste fortræd i fremtiden.

Finalen!

Indledning – som før, publikumssegmenter og en kort sponsor-tale. Her fremhæver Senator Cornelius at vinderen vinder friheden.

Præsentationer – igen, som før, seje moves, en chance for at tale til hinanden (på godt og ondt har de nok en del at sige til hinanden) og så hilsenen.

Kampen! – denne gang med det twist at hvis den ene gladiator er markant mere såret end den anden, så beordrer senatoren et arena-angreb (se tabellen side 12) på den mindre sårede for at holde kampen spændende. Det rammer i starten af første runde. Igen starter gladiatorerne 30 fod fra hinanden.

Igen, publikums-tilråb i starten af anden og tredje scene, og sponsor-tilråb i starten af 4. runde.

Og igen, afslutning med tommelfingre når finalen er afgjort.

Forløbet 4: Epilog

Gladiatorernes videre liv – først får hver spiller med en levende gladiator lov til at fortælle hvordan det videre går for deres karakterer, selvfølgelig inden for rammerne af om de er vindere eller ej, og om de har ofret til underverdenens guder. Spillerne skal ikke bruge MEGET lang tid, men må godt lege lidt. Hvis nogen skal bruge lidt støtte til at fortælle, kan du hjælpe eller andre spillere kan byde ind, bare karakterens spiller er OK med fortællingen.

Flashbacks for de døde – for hver død karakter (om nogen), udspil en scene med deres ven fra kort før turneringen hvor de taler om deres drømme og forhåbninger. Er begge venner i et par døde, behøver de kun én scene.

Sportssnak på værtshuset – til sidste scene går hver spiller in character som én fra deres publikumssegment. De sidder på et værtshus aftenen efter turneringen med et krus vin og diskuterer highlights fra turneringen, betragtet som sportsbegivenhed. Det giver spillerne en mulighed for at snakke af in character.



Hjælpeark for spilleleder

1: **Kelteren:** _____ **ven:** _____

2: **Germaneren:** _____ **ven:** _____

3: **Grækeren:** _____ **ven:** _____

4: **Nubieren:** _____ **ven:** _____

Første kamp: _____ vs _____

Anden kamp: _____ vs _____

Finalen: _____ vs _____

Sær-regler:

(Se side 5)

- **Forbiere udløser dialog**
- **Lurepasseri udløser arena-angreb**
- **Jubel og buhråb**
- **Livets og dødens tommelfinger**

(Og husk: Kun én Battle Master manøvre pr angreb.)

Arena-angreb

Til hvis dødvande skal brydes eller sponsoren skal være urimelig – rul 1d4 på tabellen nedenfor.

1: Græsk ild – på senatorens ordre smider en assistent en brandbombe efter den ene gladiator. Dexterity saving throw DC 10. Klaret: 1d6 ild-skade. Fejlet: 2d6 ild-skade og i brand, 1d6 skade i slutningen af hver runde, kan slukkes med en action.

2: Net – en assistent smider et vægtet net efter den ene gladiator. Dexterity saving throw DC 10. Klaret: No problemo. Fejlet: Restrained (move 0, ulempe på at angribe, angribere har fordel. Kan fjernes med en action for at komme ud af nettet.

3: Ballista – dvs en kæmpearmbøst, der har stået gemt under en presenning i senatorens loge. Dexterity saving throw DC 12. Klaret: Fint nok. Fejlet: 4d6 skade og væltet omkuld.

4: Pludselig løve – en lem i arenaen falder og bliver til en rampe, og ud farer en løve med lænker efter sig og angriber! Løven gør 4d6 skade, Strength saving throw DC 13. Klaret: Halv skade. Fejlet: Fuld skade og væltet omkuld. Løven bliver trukket væk ned i sin tunnel i starten af næste runde.

Kelteren: Culannus / Saritha

Human (variant) fighter (champion) level 4 kompleksitet 1

Strength	20	+5	(save +7)
Dexterity	15	+2	
Constitution	16	+3	(save +5)
Intelligence	8	-1	
Wisdom	12	+1	
Charisma	17	+3	

Fighting Style: Two Weapon Fighting

Feat: Dual Wielder

Equipment: Chain shirt, battleaxe + longsword

Baggrund

Som ung teenager blev du taget til fange, solgt og trænet som gladiator. Nu er du i tyverne, og sportsstjerne – men stadig slave.

Frihedsmål (vælg)

A: Leve i sus og dus her i Rom med din top fan og rige, romerske elsker.

B: Blive en frygtet lejesoldat i et årti, vende rig hjem.

Mindre forhåbninger (vælg)

A: Få råd til en fin gravsten, dine fans kan mindes dig ved når du er død.

B: Komme på gladiator-tour til arenaer i de østlige provinser, se verden udenfor arenaen.

Min bedste ven:

Min rival:

Jeg foragter:

Kelteren, ressourcer

Armour Class: 16

Hit Points: 40

Hit Dice: 4d10

Action Surge (ekstra action i din tur): 1/short rest

Second Wind (healer 1d10+4 HP): 1/short rest

Actions i en runde:

1 action, 1 bonus action, 1 move, 1 reaction

Action:

Attack, Dodge, Dash (30 fod), Disengage, Ready Action

Battleaxe Attack +7, dam 1d8+5

Crit (19-20 på angrebsterningen): dam 2d8+5

Bonus Action:

Second Wind (genvind 1d10+4 HP, reset short rest), Off-hand attack

Off-hand Longsword Attack: +7, dam 1d8+5

Crit (19-20 på angrebsterningen): dam 2d8+5

Move: 30 fod

Reaction: Readied Action, (Opportunity Attack)

Germaneren: Arminius / Gerilda

½ orc (germaner), fighter (champion) level 4, kompleksitet 2

Strength	20	+5	(+7 save)
Dexterity	10	-	
Constitution	16	+3	(+5 save)
Intelligence	11	-	
Wisdom	13	+1	
Charisma	16	+3	

Fighting Style: Great Weapon Fighting

Feat: Savage Attacker

Equipment: Ring mail, greataxe

Baggrund

Som ung teenager blev du taget til fange, solgt og trænet som gladiator. Nu er du i tyverne, og sportsstjerne – men stadig slave.

Frihedsmål (vælg)

A: Tage hjem til stammen, tage hævn over din fars morder.

B: Blive styrtende rig på at importere pels til Rom fra det Høje Nord.

Mindre forhåbninger (vælg)

A: Feste igennem inden din død – sex, vin & hornmusik.

B: Blive den mest frygtede og respekterede germanske gladiator.

Min bedste ven:

Min rival:

Jeg foragter:

Germaneren, ressourcer

Armour Class: 14

Hit Points: 40

Hit Dice: 4d10

Relentless Endurance (1. gang i spillet du går på 0 HP, går du i stedet på 1): 1/long rest

Action Surge (ekstra action i din tur): 1/short rest

Second Wind (healer 1d10+4 HP): 1/short rest

Savage Attacker (rul skade for et nærkampsangreb 2 gange, vælg hvilken af de to du bruger): 1/runde

Actions i en runde:

1 action, 1 bonus action, 1 move, 1 reaction

Action:

Attack, Dodge, Dash (30 fod), Disengage, Ready Action

Greataxe Attack +7, dam 1d12+5 (reroll 1-2 på skadeterningen, og husk Savage Attacker)

Crit (19-20 på angrebsterningen): dam 3d12+5 (reroll 1-2, og husk Savage Attacker)

Bonus Action:

Second Wind (genvind 1d10+4 HP, reset short rest)

Move: 30 fod

Reaction: Readied Action, (Opportunity Attack)

Grækeren: Alcaeus / Roxana

Human (variant) fighter (battle master) level 4, kompleksitet 3

Strength 18 +4 (save +6)

Dexterity 14 +2

Constitution 14 +2 (save +4)

Intelligence 12 +1

Wisdom 8 -

Charisma 15 +2

Fighting Style: Dueling

Feat: Tough

Maneuvers: Brace, Lunging Attack, Riposte

Equipment: Hide armor, shield, longsword

Baggrund

Som ung teenager blev du taget til fange, solgt og trænet som gladiator. Nu er du i tyverne, og sportsstjerne – men stadig slave.

Frihedsmål (vælg)

A: Blive vinbonde hjemme i Grækenland.

B: Blive instruktør i en berømt gladiatorskole her i Rom.

Mindre forhåbninger (vælg)

A: Leje et lille jordstykke i udkanten af byen, få fritid nok til at dyrke en have dér.

B: Dræbe så mange som muligt før du dør, og tilegne deres hjerteblood til Underverdenens guder.

Min bedste ven:

Min rival:

Jeg foragter:

Grækeren, ressourcer

Armour Class: 16

Hit Points: 44

Hit Dice: 4d10

Action Surge (ekstra action i din tur): 1/short rest

Second Wind (healer 1d10+4 HP): 1/short rest

Actions i en runde:

1 action, 1 bonus action, 1 move, 1 reaction

Action:

Attack, Dodge, Dash (30 fod), Disengage, Ready Action

Longsword Attack +6, dam 1d8+6

Crit: dam 2d8+6

Bonus Action:

Second Wind (genvind 1d10+4 HP, reset short rest)

Move: 30 fod

Reaction:

Readied Action, Brace Maneuver, Riposte maneuver,
(Opportunity Attack)

Battlemaster Maneuvers – kun én pr angreb

Superiority Dice: 4d8

Brace:

When a creature you can see moves into the reach you have with the melee weapon you're wielding, you can use your reaction to expend one superiority die and make one attack against the creature, using that weapon. If the attack hits, add the superiority die to the weapon's damage roll.

Lunging Attack:

When you make a melee weapon attack on your turn, you can expend one superiority die to increase your reach for that attack by 5 feet. If you hit, you add the superiority die to the attack's damage roll.

Riposte:

When a creature misses you with a melee attack, you can use your reaction and expend one superiority die to make a melee weapon attack against the creature. If you hit, you add the superiority die to the attack's damage roll.

Nubieren: Taharcus / Nabra

Human (variant) fighter (battle master) level 4, kompleksitet 4

Strength 18 +4 (+6 save)

Dexterity 9 -1

Constitution 14 +2 (+4 save)

Intelligence 13 +1

Wisdom 14 +2

Charisma 14 +2

Fighting Style: Great Weapon Fighting

Feat: Great Weapon Master

Maneuvers: Precise Strike, Trip Attack, Brace

Equipment: Ring mail, greatsword

Baggrund

Som ung teenager blev du taget til fange, solgt og trænet som gladiator. Nu er du i tyverne, og sportsstjerne – men stadig slave.

Frihedsmål (vælg)

A: Tage hjem til Nubien, få børn med din barndomskæreste.

B: Åbne egen gladiatorskole i en romersk provinsby.

Mindre forhåbninger (vælg)

A: Blive livvagt for din ejer i stedet for gladiator, så du kan komme ud og se byen.

B: Få et barn med en velhavende fan, så du kan efterlade dig nogen.

Min bedste ven:

Min rival:

Jeg foragter:

Nubieren, ressourcer

Armour Class: 14

Hit Points: 36

Hit Dice: 4d10

Action Surge (ekstra action i din tur): 1/short rest

Second Wind (healer 1d10+4 HP): 1/short rest

Actions i en runde:

1 action, 1 bonus action, 1 move, 1 reaction

Action:

Attack, Dodge, Dash (30 fod), Disengage, Ready Action

Greatsword Attack +6, dam 2d6+4 (reroll 1-2 på skadeterminer)

Greatsword Power Attack: +1, dam 2d6+14 (reroll 1-2)

Crit: dam 4d6+4 eller 4d6+14, kan angribe igen som bonus action

Bonus Action:

Second Wind (genvind 1d10+4 HP, reset short rest), ekstra angreb hvis crit.

Move: 30 fod

Reaction:

Readied Action, Brace maneuver, (Opportunity Attack)

Great Weapon Master feat:

Giver to muligheder med tunge tohånds-nærkamps-våben:

- Hvis du scorer et critical hit mens du har tur, kan du lave et ekstra angreb som en bonus action.
- *Før* et angreb kan du vælge -5 to hit men +10 til skade.

Battlemaster Maneuvers – kun én pr angreb

Superiority Dice: 4d8

Precise Strike:

When you make a weapon attack roll against a creature, you can expend one superiority die to add it to the roll. You can use this maneuver before or after making the attack roll, but before any effects of the attack are applied.

Trip Attack:

When you hit a creature with a weapon attack, you can expend one superiority die to attempt to knock the target down. You add the superiority die to the attack's damage roll, and if the target is Large or smaller, it must make a Strength saving throw. On a failed save, you knock the target prone. Save difficulty 14.

Brace:

When a creature you can see moves into the reach you have with the melee weapon you're wielding, you can use your reaction to expend one superiority die and make one attack against the creature, using that weapon. If the attack hits, add the superiority die to the weapon's damage roll.

Publikums-karakterer (klip ud)

Veteraner

I kan godt lide...

- Når gladiatorerne laver seje moves
- Når gladiatorerne er iskolde, nådesløse dræbere
- Når nogen bløder meget

Håndværkere

I kan godt lide...

- Når gladiatorerne laver seje moves
- Når gladiatorerne er seje selv om de har det hårdt
- Når nogen bløder meget

Husmødre

I kan godt lide...

- Når gladiatorerne laver seje moves
- Når gladiatorerne er vildt lækre at se på
- Når nogen bløder meget

Turister fra provinsen

I kan godt lide...

- Når gladiatorerne laver seje moves
- Når gladiatorerne er glamourøse sportsstjerner
- Når nogen bløder meget