

Mouse Guard: SPQM

Senator Paulos



Titus the Veteran



Clm 09
..:

LinCon 2011

Syfte med scenariot

Upptäcka att problemen i Alliansen och Asylum riskerar att eskalera samtidigt som något märkligt pågår, till och med för att vara vessleaktiviteter.

Se huvudmekanismerna i Mouse Guard RPG

Få inblick i spelvärlden, spela historisk miljö som inte är medeltid.

Delta i en pågående historia (SSK 2010, GothCon 2001, LinCon 2011 och vidare)

Tillbehör

Rollformulärsframsidor

Rollforumlärsbaksidor

Vägkarta från Mouse Guard: SPQM

Bakgrund

Förra sommaren sändes patrullen på ett enkelt men viktigt uppdrag, postleverens med hemliga brev. De levererar posten till Stameus, en stor gruvstad, och får post att leverera till Asylum. På vägen tillbaka från Stameus försöker en korp sno posten av ren nyfikenhet och på pin tjuv eftersom postväskan uppenbarligen är viktig för mössen. Korpen försvinner iväg med posten men mössen förföljer den och så småningom kommer de till dess näste där de hittar posten. Olyckligtvis dröjer de för länge och när de är på väg ned kommer korpen tillbaka och är denna gång betydligt aggressivare och det blir en strid på liv och död som patrullen håller på att förlora.

Plötsligt får de hjälp från en mycket oväntat håll, vesslor attackerar korpen och dödar den och plötsligt står den utmatade patrullen öga mot öga med lika många vesslor och det är bara en fråga om hur många av vesslorna som överlever att äta upp dem och hurvida någon av patrullmössen kommer stekas levande. Nu händer något ännu mer oväntat, tre gigantiska vesslor, och vesslor i sig är stora från början, faller de vanliga vesslorna i ryggen. Patrullmössen flyr i en inte särskilt ordnad reträtt men med postväskan i behåll. På något vis lyckas de komma undan medan vesslorna slåss med varandra.

De återvänder till Asylum med posten och rapporterar om vessleaktivitet långt inne i territorierna.

När en ambitiös fälla den här sommaren dödar en patrullmus och kunde tagit en hel civil karavan med sig så skickas patrullen ut för att undersöka den och eventuellt hitta spår efter vesslorna som förmodas ligga bakom så patruller kan söka efter dem.

Undersökningen visar till deras oro att det är möss som byggt fällan, möss med kunskap i gångbygge, möss som gruvmöss. Arbetet är stort och har krävt arbetsledare med teoretiska kunskaper. Patrullen söker runt och finner att mössen kommit från Stameus, en gruvstad inte så långt från fällan. De hittar dock inga misstänkta men uppfattar en asylumskeptisk stämning i Stameus och rapporterar vad de funnit om fällan och om stämningen i Stameus. De finner stämningen i Stameus så pass oroande att de finner det nödvändigt att poängtera att det rent av kan förberedas uppror eller utbrott ur Alliansen i Stameus. Faktiskt så pass att det måste poängteras med eftertryck.

Uppdrag

Upptäcka våldstendenser i politiken och avslöja mössen som försöker initiera våld för att gynna sina uppdragsgivares politiska agenda. Mössen får bland annat i uppdrag att skrämna politiker och att skapa upplopp när motståndare håller tal eller försöker samla sina anhängare. Patrullen vet när spelet börjar att de om fyra dagar ska ut på ett eskorteringsuppdrag till Stameus.

Eskortuppdraget består av att eskortera senator Octavia Novius Hortensius som ska överlämna ett ultimatum till Stameus att finna rätt på och lämna ut brottslingarna till Asylum annars måste Asylum vidta mått för att detta ska hända. Senatorn kommer lämna budet och fyra dagar senare återvända, antingen med ett svar eller med besked om att Stameus inte svarar. Under tiden förväntas patrullen skydda senatorn mot tjuvar och banditer men även försöka pejla stämningen i Stameus.

Spelet börjar med att de är på forum för att lyssna på tal. Här finns lite utrymme för roll-tolkning, är de där mest för att följa debatten, för att lyssna på retoriken eller både och?

Obstacles och Twists

Eftersom spelpassen är så pass korta på LinCon 2011 är första sessionen nedkortad till att bara innehålla en Obstacle och ingen Player's Turn.

Session 1, kort: Uppleva våld eller nära-våld, skydda och åtgärda på ett sätt som inte utlöser mer våld.

Session 2, normal: Eskortera sändebud till Stameus.

I princip vilken Obstacle som helst kan bli något som spelarna övervinner i Player's Turn eftersom det är problem som väntar på dem eller har betydelse för berättelsen. De bör dock inte bli Twists eftersom berättelsen då kanske avancerar för snabbt. Scenariot är tänkt att ta två Session. Season är Late summer, alla spelare börjar med varsin Fate Point och Persona Point. Ge dem bakgrunden och svara på frågor och sätt mål för rollerna innan själva spelledarrundan börjar.

Obst 1:1 Olika senatorer håller tal och repliker till varandra från talaravsatser på forum (framför senatshuset). Det är uppenbart att politiken de senaste två åren kristalliserats i två falanger; optimater och populisterna. Optimaterna värnar om nobiles rättigheter och plats i amhället och har en hård förhållning gentemot de andra städerna i alliansen. Uttrycker de missnöje pekar man med hela handen. Populisterna å sin sida står på folkets sida, i alla fall plebejernas. De har också en försiktigare attityd gentemot de andra alliansmedlemmarna. Alliansen är något som måste vårdas och tas om hand genom samarbete och ömsesidigt utbyte.

Talen på forum får ofta stort gensvar hos publiken, särskilt i viktiga frågor som vilken inställning som ska tas gentemot Stameus som hyser rebeller och Sapiencia som inte verkar dela med sig av alla sina uppfinningar. Optimaterna förespråkar ultimatum till städerna, särskilt till Stameus. Populisterna vill däremot ge Stameus en ärlig chans att jaga rätt på upprorsmakarna och döma dem och anser att kunskapsutbyte mellan Sapiencia och Asylum ska vara ömsesidigt och inte bara något Asylum kan kräva av Sapiencia. Trots känslor som svallar är talen på forum civiliserade tillställningar och det värsta som händer är att illa omtyckta senatorer får gamla fruktbitar kastade efter sig när de går av

talarpodiet. Mamercus, en optimat har just hållt ett engagerat anförande och klivit ned för att ge plats åt sin meningsmotståndare Olinius.

Olinius blir dock plötsligt avbruten av en ruten fruktbit mitt i sitt tal när denne precis skulle komma till argument för att föra mer dialog med de andra städerna. Fruktbiten följs av fler när talaren försöker återuppta sitt tal. Här kan rollerna börja intressera sig om de vill alternativt kanske anta att det bara är någon som blivit lite upphetsad och gått lite över gränsen och kastat under talets gång. Det hela eskalerar dock allt eftersom talaren envisas med att försöka fortsätta och när han till och med blivit träffad av fruktbitar sträcker på sig i sin fläckiga mantel och gör en snygg retorisk vändning och drar sympati på att bli avbruten på detta ociviliserade vis.

Då kommer den första stenen. Fler stenar följer och talaren drivs av podiet utan att få fullfölja sitt tal. Framme vid podiet utbryter lätt tumult och grupper börjar skrika på varandra och blir mer och mer upphetsade och kommer ryka ihop med risk för upplopp. Grälet verkar vara delvis politiskt grundat men även i vem som kastade stenar och hur ociviliserat det är.

Medan det här pågår kan rollerna välja att avvakta eller ingripa till exempel genom att skydda senatorm eller försöka avstyra bråket för att undvika upplopp.

Musmedborgare: Nature 4, Will 3, Health 4, Resources 5, Circles 4
<Craftmanship> 4, Haggler 4, <Craftmanship-wise> 4, Half-truth-wise 4
Curious (1), Early riser (1)

Bråkmakare: Nature 5, Will 2, Health 6, Resources 1, Circles 2
Fighter 5, Haggler 2, Hometown-wise 4,
Tall (1), Bigpaw (2), Bodyguard (1)

Obst 2:1 Banditöverfall på patrullen och senatorm de eskorterar. En delfraktion bland populisterna vill att sändebudet inte kommer fram till Stameus både för att det ska gå tid och viljan att vidta åtgärder mot Stameus ska öka i Asylum och för att det ska verka som att det behövs mer patruller i stameusområdet (för att jaga banditer men mer patruller är praktiskt av flera skäl). Banditerna är utvalda och inhyrda för att ha mycket att förlora på att bli tillfångatagna och är därför beredda att gå långt och använda våld och det enda som räknas är att senatorm inte kommer till Stameus om han så dör. Blir det Fail gör detta till ett Succeed with Condition Injured. Syftet med Succeed with Injured är dels att de ska komma vidare och dels att de gärna får vara i lite dålig position när de måste välja mellan vesslor och vesslor.

Bandit, 4 st: Nature 4, Will 2, Health 5, Resources 2, Circles 3
Scout 5, Fighter 4, Deceiver 3
Young (1), Driven (1)

Obst 2:2 Det är plötsligt en massa vesslor i trakten. Det kommer inte gå att undvika vesslorna genom att smyga och undvika. Möjligen kan man slå sig förbi en mindre mängd av dem genom ett välriktat utbrytningsförsök. En jättevessla dyker upp och förklarar med brytning att hon och hennes medhjälpare kan hjälpa dem förbi vesslorna. Jättevesslan försöker övertala dem att lita på henne. Detta blir en Argument Conflict om inte mössen bestämmer sig för att lita på henne. Mössen får Evidence till sin hjälp (vesslan är ett rovdjur och uppenbarligen inte att lita på).

Jättevessla: Nature (Clever, Stealing, Hiding) 5, Fighter 5, Scout 5, Pathfinder 4, Hunter 4, Deceiver 4, Persuader 4, Brambles-wise.
Cunning (2)

Check/Twist/Ny Obstacle: Slå sig förbi vesslepatrull. Vesslorna har Light Armor och Sword.

Vesslesoldat (3 st): Nature (Aggressive, Gloating, Clever, Burrow Stealer) 4, Will 3, Health 5, Resources 2, Circles 2
Fighter 5, Deceiver 4, Hunter 3
Cunning (1)

Check/Twist/Ny Obstacle: Döda jättevessla. Jättevesslan har två knivar/dolkar

Jättevessla: Nature (Clever, Stealing, Hiding) 5, Fighter 5, Scout 5, Pathfinder 4, Hunter 4, Deceiver 4, Persuader 4, Brambles-wise.
Cunning (2)

Check/Twist/Ny Obstacle: It's the Day of Bad Omens and they have to roll for something usually easy OR the next roll get -1D.

Check/Twist/Ny Obstacle: Ta sig till Asylum eller Stameus snabbt till fots. Pathfinder mot Late Summer 5.

Check/Twist/Ny Obstacle: I en mindre by har någon i byrådet dött och de har ingen som är duktig på ritualer (Ceremony Master).

Hålla likvakeavslutning och första vinoffer till den döde: Ob 3, Succeed with Condition Undisciplined (Angry), rollerna blir ledsna och deprimerade.

Check/Twist/Ny Obstacle: Ta sig till Asylum snabbt med båt, köpa biljett för tre Ob 5, för fyra OB 6, Fail ger Resources Depletion (-1 i Resources).

Check/Twist/Ny Obstacle: Undvika, förfölja, fånga, förhöra bandit(er). Om roller är beredda att tillgripa mycket våld (lite mer än vad som normalt sett anses OK) så behövs inga tärningsslag för att förhöra bandit(er). De har dock bara information om ett utseende (mörkt sandfärgad päls och välputsade öron) och ett namn (Mikelios, fejkat) och en vistuga i Stameus där de ska rapportera och få reda på var de hämtar varorna de får betalt med. De tror också att dialekten är navaliatrakten.

Bandit, 4 st: Nature 4, Will 2, Health 5, Resources 2, Circles 3
Scout 5, Fighter 4, Deceiver 3
Young (1), Driven (1)

Agendor

Optimaterna

Optimaterna har inställningen att Asylum är förmer och att Asylum leder alliansen med fast hand och inte ska ifrågasättas. De anser att Sapientia fullt ut ska dela med sig av sina uppfinningar till Asylum. De anser att Stameus ska lämna ut mössen som var involverade i byggandet av fällan från tidigare i sommar (GothCon 2011). De ser också mest till nobiles situation i samhället.

Delfraktionen hos optimaterna

Det finns en delfraktion bland optimaterna som är villiga att ta allt lite längre, till exempel att arrangera ett överfall på patrullmöss. Detta kommer så klart inte i första taget gå att koppla till dem. De flesta andra optimater må se på saker och ting asylumcentererat eller egocentrerat men de följer ändå kända samhällsnormer i sina handlingar. Delfraktionen är beredd att gå utanför dessa. Ett annat exempel på vad de kan ta sig för är att arrangera upplopp på forum eller stenkastning för att störa motståndares tal eller ännu hellre hindra denne från att ha eller fullfölja sitt tal.

Populisterna

Populisterna är senatorer och nobiles precis som optimaterna men slåss lite mer för folket (mer plebejerna än proletärerna). En del säger att detta bara är en fasad och ett vapen för deras egna syften. Självklart är detta ibland sant och få populisterna är altruister utan de flesta ser ändå till staden och sin familj i första hand. Allt detta är förstås en flytande skala som går ända till en och annan som faktiskt kämpar för folkets väl. Oavsett var på skalan en given populist ligger så är det ändå så att eftersom de säger sig kämpa för folket så kommer de genomföra saker som gynnar folket och låta bli saker som missgynnar folket (i högre eller lägre grad). Även bland de mest ego- och familjecentrerade uppstår bieffekter som förbättrar olika situationer för folket.

Populisterna vill mer diskutera med de andra stadsstaterna hur saker ska skötas och ha ett gemensamt utbyte snarare än att de andra ska ställa upp för Asylum och alliansen.

Vesslorna

Vesslorna vill störa mössens samarbete för att göra Territorierna svaga och splittrade så de när de laddat upp för ett nytt krig kan ta över och göra mössen till sina slavar (och mat). Vesslorna vill röra sig i Territorierna och lämna spår utan att bli upptäckta i förväg och på så vis oro mössen och få de möss som ska försvara de vanliga mössen att se mindre kompetenta ut och oro de vanliga mössen. Springer de på viktiga möss eller patrullmöss så dödar eller skadar de gärna dessa och äter dem gärna (grillade levande).

Vesslorna har ett särskilt dåligt öga till korporna och kråkorna i trakten då dessa stulit ett och annat även för vesslorna: Det var därför det var vesslor vid korpboet förra sommaren, SSK2010.

Jättevesslorna

Jättevesslorna är intresserade av att det finns en maktbalans mellan vesslor och möss eftersom det gynnar de planer de har och smider. Därför hjälper de gärna möss de stöter på, i första hand mot vesslor men om det har en stabiliserande effekt på musalliansen så hjälper de dem i andra fall också. De jobbar alltså för ett status quo.

Jättevesslorna är dock väldigt hemliga med sitt egentliga mål (en för tillfället stabil musallians). De försöker få det att framstå som om om fiendeskap med en gruppering vanliga vesslor, varav en del är i trakten, är orsaken. Fiendeskapen är sann men inte den yttersta anledningen.

Allmänt

Om de kommer till Stameus märker de (även på andra ställen) att flera landsortsstäder som förrförra sommaren var i alla fall lite vänligt inställda till gardet nu har en neutral eller skeptisk inställning.

Resan till Stameus går längs kusten mot Navalía, Stameus ligger ungefär halvvägs till Navalía. Stameus ligger dock ett par timmars marsch från kusten och dess hamnstad. Det finns pretorianer i staden men mycket navliaskäpp i hamnen. De är ofta lätta att känna igen för de ser lite bättre ut, krigsskeppen är smäckrare och har ibland tre rader roddare, lastskeppen är lite större och mer utsmyckade. Poängtera lite att Navalía och Navalías handelsmän har stor närvaro i hamnen. Navalía är en utpräglad sjönation och kanske till och med infiltrerar hamnstäderna.

Ge hellre Conditions än Twist för att de ska komma framåt men låt i alla fall en Twist falla ut (om de inte lyckas jämnt) så den mekanismen visas.

Mer info om spelvärlden och regelhack: www.illertass.se

Fausta Livius Elerius

Fausta kommer från en familj med rötterna i Sapientia och har uppfostrats att tänka och planera. Hon har blivit en duktig patrulledare som ser till vad patrullen kan göra utan att ta för mycket hänsyn till individerna. Fausta är ganska beläst och tror på att det går att klura ut en lösning på i princip allt. Hon har i Asylum övertygats om vikten av kollektivet framför individen men samtidigt har en viss tro på det starkare individstyret i Sapientia och kan ibland tycka att det är bättre om individerna röstar fram ett val åt kollektivet än att en delmängd av kollektivet styr kollektivet.

Faustas tro på att en plan kan lösa allt gör att hon inte räds ens ugglor, vesslor eller vargar - så länge man kan göra upp en plan för att hantera situationen.

Faustas vän Manius är också centurio och de delade många och långa stunder i arkiven både under sin tid som tiro (rekryt) och senare för att studera.

Faustas fiende Nona Sennius Bambalio är ledare för en sekt som är tveksam.

Visserligen får alla möss, även i Asylum, hedra och vörda vem eller vad de vill men villkoret är att de även hedrar vissa viktiga förfäder från Asylum. De lärda i Asylum och Sapientia vet att det inte finns några gudar eller andra konstiga väsen, det enda övernaturliga som finns är vägen till Efterlivet för de rättfärdiga, förfädernas själar - ibland hjälpsamma, ibland motarbetande- och en del mindre naturandar som penater. De vet också vikten av att ha sina förfäder på sin sida, därför finns en utbredd förfädersdyrkan i Sapientia och Asylum och i statlig regi ett särskilt hedrande av vissa hjältar. Dessa hjältar ska enligt Asylums lag hedras av de möss som önskar åtnjuta gardets beskydd. Gör de det är de fria att tro på vad som helst och hedra vad som helst. Möss som inte hedrar dessa hjältar ska inte skyddas av gardet och i Asylum anses det även brottsligt att inte hedra hjältarna.

För ett par år sedan möttes Fausta (med patrull) och Nona inte långt från Asylum. Nona begärde eskort av gardet, en vanlig uppgift för gardet, men Fausta beslutade att Nona och hennes följeslagare/sektmedlemmar inte skulle få beskydd eftersom de inte gav några raka svar på om de hedrade hjältarna. Eftersom det inte var klart att de inte gjorde det valde Fausta att inte heller anmäla dem eller fängsla dem trots att de var på väg till Asylum. Nona blev dock förbannad för att hon nekades vad hon tyckte var en rättmätigt förtjänt tjänst.

Traits

Gravitas

A sense of the importance of the matter at hand, responsibility and earnestness. This replaces Driven.

Leader

The Guard is always in need of strong leaders. Such mice have a rare quality that inspires groups of mice to listen to them, even when they speak softly or indirectly. But it is important that these leaders do not abuse their powers and remain capable of following orders themselves.

Favoritvapen

Stötspjut: +1D Maneuver, Attack är Versus mot Attack, Attack är Independant mot Maneuver.

Secunda Clovus Ignatus

Secunda är född och uppvuxen i Asylum, hennes släkt har bott där i alla tider. Secunda är lite av en hetsporre och ogillar starkt att ge upp. Ibland kan man dock behöva omgruppera för att sätta mer tryck bakom sin lösning, alla problem har dock en lösning - bara den har tillräcklig tyngd bakom sig.

Secunda bryter rätt mycket med sina stillsamma föräldrar och en del av hetsporren i henne kommer av detta. I ett frösök att lära henne lugn och disciplin kontaktade hennes föräldrar arkivet i Asylum och fick dem att ta in Secunda under hennes två första säsonger i början av henne karriär i gardet. Detta hade inte avsedd inverkan, om något tvärtom.

Secundas vän Mamercus Camilius Erasinus träffade hon för första gången som tiro (rekryt). De fattade tycke för varandra och hjälptes åt genom hela tiden som tiro. I början av sin tid som fullvärdiga pretorianmedlemmar tyckte de det var jobbigt att vara i olika patruller men så småningom insåg de deras vänskap kunde stärka deras respektive patruller och på så vis utträtta mer genom samarbete och förståelse och på så vis bidra mer till Gardet.

Secundas fiende Caela Iulius Eborius blev mer ovän med Secunda än tvärtom. En pojke valde Secunda framför Caela vilket gjorde Caela väldigt bitter vilket dessutom spås på av att hon inbillar sig att de häftiga och tuffa gardesmössen får fördelar i Asylum och dessutom får många fler flickor och pojkar.

Traits

Virtus

Valor, excellence, courage, character, and worth. This replaces Bold and Brave.

Comititas

Ease of manner, courtesy, openness, and friendliness. This replaces Open-Minded.

Favoritvapen

Gladius: +1D på envald handlingstyp i Conflict.

Gnaeus Oppius Dignus

Gnaeus kommer från en familj som i alla tider levt i Asylum. Han är övertygad om kollektivets storhet och Asylums högre grad av kultur även om Sapiaientia får erkännas komma rätt nära. Gnaeus är dock väldigt skeptisk till de folkval som Sapiaientia tillämpar. Det ger för mycket makt åt okunniga. Bättre då att, som i Asylum, nyttja en begränsad form där folket kan rösta in representanter i folkförsamlingarna som sedan bestämmer vissa saker i samarbete med senaten.

Gnaeus är en duktig jägare och blev han bara lite bättre på Scout skulle han kunna bli mycket duktig även på att jaga banditer. Han har varit med om en hel del strid och banditkontakt och lärt sig en hel både om banditer och skogen men inte riktigt tagit till sig letandet och spåret eftersom det ofta sköts av någon annan som redan varit duktig på det. Ofta är Gnaeus försiktig med att bestämma sig men har han bestämt sig så står han för det och är definitivt ingen push-over. Resonemang kan dock få honom på andra tankar men det går åt goda argument, logik och tydlighet.

Att Gnaeus alltid står på sig, tror på kollektivet före individen och är hyfsat gammal och inte har någon nära familj att förlora gör att Gnaeus är en ganska hård person med lite att förlora.

En gång i tiden var Gnaeus ganska deprimerad och övervägde på allvar att bara bege sig ut och försvinna i vintern och om inte vädret eller rovdjur dödade honom ordna det själv. Octavia som sedermera också blivit en duktig jägare, kanske till och med bättre gav honom dock en mening med livet när hon berättade om gardet (som hon redan var medlem i). De utvecklade en vänskap som dock bara är en vänskap även om de emellanåt kan ha lite vänsex (vilket en del misstänker och satt en del rykten i omlopp).

När Gnaeus var Tenderpaw tränade Gnaeus mycket med bland annat en mus vid namn Flavia Murrius Ulixes. Flavia klarade sig inte genom hela tiden som lärling och tiro och blev aldrig antagen. Gnaeus såg mycket av vad Flavia gick för och ansåg helt enkelt att gardet inte skulle gynnas av att anta Flavia, hon var helt enkelt inte tillräckligt engagerad och Gnaeus tycker tribunerna tog rätt beslut. Flavia ansåg dock att Gnaeus var nonchalant och inte stod upp för Flavia och stöttade henne och kanske till och med såg sin chans att komma före i urvalsprocessen.

Traits

Firmitas

Strength of mind, the ability to stick to one's purpose. Replaces Determined.

Quiet

Mice are quiet by nature, but these mice are even more so. They're quiet in everything they do— the way they speak, the way they work and the way they walk. Some sink so far into quietude, they have difficulty coming out of their shells.

Favoritvapen

Stötspjut: +1D Maneuver, Attack är Versus mot Attack, Attack är Independant mot Maneuver.

Caeso Lusius Marsicus

Caeso är uppväxt i Asylum i en familj i en släkt som alltid bott i Asylum och ser framför sig hur han har framgång i gardet och bringar ära och penningstöd till sin familj och släkt och därmed även åt Gardet och i slutändan då Asylum. Caeso har klara egoistisk drag och är duktig på att se nytta för kollektivet i sådant som är bra för Caeso själv. Caeso ser medlemmar i senaten och gardet som förmer än andra möss i Asylum och möss i Asylum som förmer än andra möss. Caeso är duktig på att se moralvärden i olika beslut och handlingar men det är då moralen att det ska gynna Caeso, gardet och Asylum.

Caesos vän är en insektsherde som Caeso och dennes patrull hjälpte att klara nästan alla insekterna undan en storm som hade raserat herdens hela ekonomi och tillvaro. Caeso plockade fram sina insektskunskaper från sin ungdom och tidiga tid vid Gardet och tillsammans med hans skicklighet i att se väderförändringar kunde patrullen göra en insats och rädda herdens insekter och därmed dennes familjs tillvaro.

Caeso tog väldigt snabbt till sig reglementet för Gardet och en gång tidigt fick en gardesmus reglementet noggrant läst för sig och omtalat att denne kände till och skulle känna till detta. Gardesmusen blev mycket förtörnad och har sedan dess sett det som en anledning till att hon inte blev befodrad till principales.

Traits

Iustitia

Sense of moral worth to an action.

Humanitas

Refinement, civilization, learning, and being cultured.

Clementia

Mildness and gentleness. This replaces Compassionate.

Favoritvapen

Shield: +2D, -1D Recover From Fatigue.