Et sidste kup

af Troels Ken Pedersen, en synopse til Viking Con 2015

Rom er i kaos, borgerkrigen truer, og Mama er død. Nogle romere fester som var der ingen morgendag, andre stikker hinanden ned i gader og stræder. Tiderne er hårde for forbryderne i familien Scelius, som kæmper for at holde både kreditorer og hævntørstige rivaler fra døren. Men en gylden chance viser sig for at slippe ud af Rom og forbryderlivet, hvis de kan gennemføre et sidste kup: Stjæle det hellige orakel Pythias bronze-trefod, mens den fremvises under et af de riges skamløse orgier.

Kan de gennemføre det? Og kan de holde sammen trods fristelsen til at gribe skatten og løbe?

Et sidste kup er et intrige/drama heist-scenarie om grådighed, desperation og loyalitet sat i den romerske republiks sidste dage – og det historiske materiale er cool stuff at plyndre, ikke lektier.

Der er et simpelt system, hvor man slår terninger og lægger til ved at spendere fra puljer, som er forbundet til karakterens temaer, og man skal bringe puljens tema i spil for at kunne få bonussen – på den måde bliver spillerne drevet af mekanikkens økonomi til at komme godt rundt om deres karakterer. Spillet anvender flashbacks til at ordne planlægning i forbindelse med kuppet, efterhånden som udfordringer dukker op.

Et sidste kup bliver fedt at spille på grund af det paranoide drama, den saftige setting, og glæden ved at køre et heist-spil hvor simple regler og strukturer gør den detaljerede planlægning overflødig, men giver redskaber til at det bliver fedt uden at være svært.

Forventet spilletid: 3-4 timer

Antal spillere: 4 plus en spilleder

Et sidste kup – struktur

Meget klassisk struktur, tre akter med prolog, epilog og mellemspil

Prolog: Mama er død, Ulpius-brødrene vil have deres penge. Hvordan ser hverdagen ud i det skumle Subura-kvarter?

At familien Scelius har en plan og en aftale springer vi over, og starter som de nærmer sig Tertius Junius' hus.

1. akt: Komme ind, få fat i skatten. Slutter når en af dem har sine poter på skatten.

Mellemspil: Er der nogen som slet ikke har brugt noget fra deres puljer i 1. akt? Flashback over temaet ”du gør hvad du er virkelig god til” og skal spendere tre pulje-points.

2. akt: Slippe levende ud af Tertius Junius' hus. Slutter når de har rystet forfølgerne af sig.

Mellemspil: Er der nogen som slet ikke har brugt noget fra deres puljer i 2. akt? Flashback over temaet ”hvorfor du har desperat brug for penge” og skal spendere tre pulje-points.

3. akt: Slutter når NOGEN har solgt skatten og evt. er sluppet væk eller ej.

Epilog: Korte glimt af deres liv – eller deres lig.

Beskrivelse og improvisation

Scenariet har rimelig faste rammer, men både du og spillerne skal beskrive og finde på inden for rammerne. Generelt gælder det at det historiske Rom er en skatkiste at plyndre for saftige sager, ikke lektier som du og spillerne skal stå skoleret til regnskab for. I skal finde på ting, med hjælp fra oversigtsarket og temaerne for karakterernes puljer.

Når de kommer til Tertius Junius' hus, så oprids de generelle rammer, sig at det er en dekadent fest, find selv på et element af noget dekadent, og bed så hver spiller om at nævne noget dekadent, der foregår. Brug meget gerne spillernes beskrevne elementer i dine egne senere beskrivelser! Tilpas gerne den generelle grad af perversion til gruppens smag – hvis de er friske, så giv den bare gas!

Det er fint at hjælpe spillerne med forslag, hvis de famler efter noget at finde på. Mind dem gerne og ofte om deres temaer. Hvis en spiller stiller et spørgsmål om, hvordan noget er eller ser ud, så giv gerne spørgsmålet videre til en anden spiller. Hvis I kan få gang i at hjælpe hinanden uden at det betyder at taleglade spillere kommer til at tale henover mere tilbageholdende spillere, er det rigtig fint.

Lad være med at fortabe jer i detaljer og taktik – grib til mekanikken, forlang rul og storm videre.

Et sidste kup – mekanik

Gumshoe-hack á la Legenden om... III & IV. **Hver spiller har tre puljer**. I tilfælde af udfordringer eller konflikter kan man spendere points fra sine puljer for at lægge dem oven i sit d6 slag, som er mod sværhed (i udfordringer) eller mod modstanderens slag (i konflikter mod andre spilpersoner). For at spendere points fra en pulje **skal man bringe puljens tema i spil**. Spenderer man ikke, har man kun sin terning (og er fucked). Kun spilpersoner har puljer, bipersoner har kun sværheder, spilpersoner kan slå mod.

Man kan **hjælpe** ved at spendere to points for hvert +1 man hjælper med.

Hvis man fejler en **normal udfordring** (ikke når op på sværhed med terning + spenderet pulje) får man "bare" konsekvenser. De bør så også være mærkbare. Fejler man en ***forhindring*,** et slag som er nødvendigt for at plottet kan køre videre, spenderer man de manglende points +2, og kan også tage fra andre puljer. Slår man mod en sværhed på 6 med 2 på en terning og tre spenderede points, skal man altså spendere tre points yderligere (1 op til sværheden på 6, plus to ekstra).

I konflikter beslutter hver især hemmeligt, med en terning, hvor meget de bringer til bordet. Først afslører begge, så slår man. Højeste tal vinder. Står man lige, bliver udfaldet noget lort for begge parter. Konsekvenser rammer som det nu giver mening, meget gerne også folk som har hjulpet. Er omstændighederne klart til den ene spillers fordel, kan du give +1 eller +2.

Alle spilpersoner har tre puljer med i alt 15 points. En pulje er én variation over temaet talent, én over temaet grådighed og én over loyalitet – men med karakterens karakteristiske twist på det. Når spillerne spenderer points, kan du med fordel holde regnskab på oversigtsarket over slyngler. Bemærk hvis en spiller intet spenderer i akt 1 eller 2 – i så fald skal du bede dem om at lave et flashback og betale tre points i mellemspillene.

Hvis du selv skal finde på sværheder for ting udenfor selve heist-strukturen, er sværhed 4 en rimelig nem ting som dog udgør en udfordring for en spiller som er ved at løbe tør for pulje-points, 6 er mellemsvært og 8 er rigtig grimt.

Flashbacks: Bruges til at fremstille heist-planlægning after the fact. Når spillerne skal løse et af problemerne på kup-listen, kan de erklære et flashback og tage en scene tilbage i tiden, hvor de forbereder løsningen på problemet, som så hjælper dem i nuet. Flashbacket skal illustrere temaet fra den pulje, spilleren vil spendere fra. Slaget tages så i nutiden, hvor sværheden sænkes med to. Alle problemer på kup-listen er *forhindringer*, hvilket vil sige at man klarer dem, men prisen kan blive høj.

Det der med temaer, man skal bringe i spil? Jeg har ladet mig fortælle at det er ret meget lige som i *Fate*, som jeg aldrig har prøvet.

Et sidste kup – spillederoversigt over slyngler

Quintus Scelius. Farlig men fucked up ældre legionær-veteran, der blev snydt for sit landsted i Spanien. Mamas fætter og kæreste.

Talent: 6 Jeg har dræbt og lemlæstet så mange.

Loyalitet: 5 Mama gav mig håbet tilbage.

Grådighed: 4 Mit landsted, mit alene.

Køber: (Også) Lucia Prisca

Lepidus Scelius. Ung, smuk homme fatale, virkelig træt af at knalde rige mænd og kvinder for at stjæle og spionere for familien. Søn af Mama Scelia.

Talent: 5 Folk dummer sig for min skønheds skyld.

Loyalitet: 4 En familie kan ikke købes for penge.

Grådighed: 6 Rig nok er fri nok.

Køber: Spurius Pompilius

Marca Scelia. Skarp, smågravid mastermind, som vil pensioneres nu, for næsten enhver pris. Kæreste of sorts med Gnaeus. Datter af Mama Scelia.

Talent: 4 Jeg er snedigere og mere hensynsløs.

Loyalitet: 6 Jeg har Mamas talenter og Mamas forpligtelser.

Grådighed: 5 Mit barn skal ikke vokse op som small-time slyngel!

Køber: Lucia Prisca

Gnaeus Vitellius. Strandet overklasseløg, hvis familie er faldet fra deres rigdom og magt i borgerkrigen. Kæreste of sorts med Marca.

Talent: 4 Jeg kan passe ind.

Loyalitet: 5 Scelierne frelste mig i den mørkeste stund.

Grådighed: 6 Jeg blev født til et bedre liv end dette.

Køber: Publia Sempronia (hans tante)

Kup-elementer

Justér gerne både indholdet og de præcise sværheder efter behov.

Tertius Junius hus på Palatiner-højen er en lille fæstning med høje, vinduesløse mure ud mod gaderne, alle vinduer vender ind mod gårdspladsen og haven. Huset har tre dele, en ydre gårdsplads, en have og en overdækket hal inderst. Alle er omgivet af mange mindre rum. Der er to etager, og de mindre rum på 1. sal åbner op til balkoner rundt om gården, haven og hallen. Køkkenet og andre ”praktiske” ting ligger ud til gårdspladsen. Der er kun én vej ind og ud, en solid port mellem gaden og gårdspladsen.

Skatten er den græske orakel-præstinde Pythias bronze-trefod, ca. 15 kg. uhandy, mørkt metal som præstinden skulle sidde på og profetere i ekstase, hvis altså ikke legionærer fra en forbipasserende hær havde neglet den.

Pythias trefod er opstillet på en festligt pyntet platform i hallen, den inderste del af huset, under skarp bevogtning.

Akt 1:

Infiltrere festen Hvordan får man i alt fald adskillige af crew'et indenfor i Tertius Junius' enorme hus på Palatiner-højen? Sværhed 8

Distrahere eller neutralisere vagterne ved skatten Bulbo og Artus er skrappe fyre, og de tager deres pligt med at vogte skatten ved fremvisningen ret alvorligt. Sværhed 9

Få fingre i skatten Selv uden vagterne til stede er der ret mange ret fornemme folk til stede og skatten er ikke til bare at snuppe fra sit bord på platformen. Sværhed 10

Derudover er det helt OK, hvis der opstår en uforudset med problematisk situation eller to, med en sværhed omkring 5-6 stykker.

Akt 2:

Aflede alle de andre vagter Når der sker noget, kommer der andre skallesmækkere til, og Tertius Junius har et solidt dusin. Foruden et lignende antal, som diverse fremtrædende gæster har med sig i disse urolige tider. Sværhed 8

Komme ud af huset med skatten Skatten var ikke lige ved hverken hoveddøren eller bagdøren af denne regulære lille fæstning af et hus. Sværhed 9

Slippe fra hundene Junierne har et kobbel glubske hunde parat til at følge en duft, der også er på skatten. Sværhed 10

Et sidste kup – spillederoversigt over Rom

Steder

-Palatinerhøjen, hvor de virkelig svinerige bor, deriblandt Tertius Junius (offer)

-Aventinerhøjen, hvor mere almindelige mennesker med penge bor, deriblandt Lucia Prisca (klient)

-Subura, tyvenes og ludernes kvarter, hvor familien Scelius bor

-Basilikaerne ved Forum Romanum, oldtidens storcentre med masser af boder og søjlegange

-Cirkus Maximus, den store stridsvogns-væddeløbsbane

-Cloaca Maxima, Den Store Kloak

Bipersoner

Kunden: Lucia Prisca (klient, rig og excentrisk samler)

Målet: Tertius Junius (offer, har skatten)

Fremtrædende gæst: Publia Sempronia (rig og bundpervers)

Fremtrædende gæst: Marcus Annius (opadstigende politiker)

Den slemme kreditor: Brødrene Ulpius, Flavus og Balbus, og deres morderiske bande af bookmakere.

Alternativ køber #1: Publia Sempronia (som også er gæst) – Gnaeus Vitellius plan

Alternativ køber #2: Spurius Pompilius (rig vinhandler, forført af Lepidus) – Lepidus' plan.

(Ene-salg til Lucia Prisca er også en tanke, som både Quintus og Marca leger med)

Ressourcer:

Apoteker Caia Hortensia (giftblander)

Pantelåner Sextus Asinius (har mærkelige dimser)

Rig vinhandler Spurius Pompilius (leverer varer til festen)

(brødrene Ulpius, gangstere)

Aulus Seius og hans fordrukne bande af midaldende eks-legionærer

Et par vilkårlige romerske navne:

Lucius, Titus, Decima, Servia / slægtsnavne Durmius/-ia, Porcius/-ia

Quintus Scelius

Jeg er Quintus Scelius, en farlig men fucked up ældre legionær-veteran, der blev snydt for det landsted i Spanien, jeg ellers skulle have haft som aftrædelsesløn efter 20 år i hæren. Mamas fætter og også kæreste, efter at familien Scelius samlede mig op af rendestenen. Nu er Mama død og kreditorerne er aggressivt, morderisk utålmodige.

Jeg er i fyrrerne, arret, traumatiseret og dræber til fingerspidserne. Uanset at min drøm er landlig idyl, ikke strømme af blod i Roms baggyder.

Puljer

Talent: Jeg har dræbt og lemlæstet så mange 6

Loyalitet: Mama gav mig håbet tilbage 5

Grådighed: Mit landsted, mit alene 4

Relationer

Mamas datter Marca, hvis stålsatte snedighed minder mig om en ung Mama.

Marcas lillebror Lepidus, han er lige så træt af sin skønhed som jeg af at myrde.

Marcas kæreste Gnaeus, han prøver at klare sig som forbryder men er en forkælet møgunge, og han vil fejle når det gælder.

Planer

Marca har fundet en lejlighed til at gøre et kup, et orgie hos rigmanden Tertius Junius hvor en skat vil blive fremvist. Under festen vil vi ved hjælp af en snedig plan stjæle skatten og sælge den til en skør samler.

Nu er jeg ikke den store planlægger, men han véd at den køber, Marca har fundet, er den skøre kunstsamler Lucia Prisca, for jeg var Marcas livvagt under forhandlingerne. Hvis jeg får fat på skatten selv og går til Lucia Prisca alene med et godt tilbud, kan jeg måske få en pose penge som er stor nok til at købe et fint lille landsted langt fra Rom.

Lepidus Scelius

Jeg er Lepidus Scelius, en ung, smuk homme fatale, som er virkelig træt af at knalde rige mænd og kvinder for at stjæle og spionere for familien. Søn af Mama Scelia. Nu er Mama død og hendes datter Marca har taget hendes plads i kraft af sin snedighed, viljestyrke og skarpe tunge. Det er hårde tider, og kreditorerne er ikke blide og tålmodige.

Jeg er 20 år og en virkelig smuk ung mand, der er blevet brugt af familien som lokkemad, bestikkelse og sovekammerspion siden jeg var 14. Familie er familie. Ja, de har været der for mig på deres egen fucked up måde, og nej, jeg er ikke den eneste der har været nød til at gøre ubehagelige ting for familiens skyld, men jeg brænder af længsel efter et liv, hvor jeg er fri til at finde ud af om der er en rest af kærlighed tilbage i mig, som ikke er brændt bort.

Puljer

Talent: Folk dummer sig for min skønheds skyld 5

Loyalitet: En familie kan ikke købes for penge 4

Grådighed: Rig nok er fri nok 6

Relationer

Marca, min storesøster, lægger planerne for, hvem jeg skal forføre, forråde og bestjæle.

Quintus, Mamas fætter og på det sidste kæreste. En midaldrende, dybt fucked up eks-legionær – jeg har ondt af hans smerte og frygter hans morderhånd.

Gnaeus, Marcas kæreste, var en forkælet møgunge før hans rige familie faldt for borgerkrig og fallit, men han kunne blive en helt hæderlig forbryder.

Planer

Marca har fundet en lejlighed til at gøre et kup, et orgie hos rigmanden Tertius Junius hvor en skat vil blive fremvist. Under festen vil vi ved hjælp af en snedig plan stjæle skatten og sælge den til en skør samler.

Jeg har forført den rige vinhandler Spurius Pompilius, og selv om han måske ikke vil give lige så meget for skatten som Marcas hemmelige køber, vil han give en fyrstelig sum – og så er det ellers bare at forsvinde!

Marca Scelia

Jeg er Marca Scelia, knivskarp, smågravid mastermind, som vil pensioneres nu, for nærmest enhver pris. Efter Mamas død for nylig tog jeg tøjlerne i familieforretningen, som er svindel og tyveri. Kun jeg har det kolde overblik til at holde familien samlet og oven vande, nu hvor Mama er væk og kreditorerne hvæsser knivene.

Jeg er vel kæreste, sådan da, med Gnaeus, vores nyeste rekrut. Egentlig var det bare lidt sjov i kanen med den kultiverede charmetrold, men jeg har for nylig opdaget at jeg er gravid, og det må næsten sikkert være med Gnaeus. Indtil videre har jeg ikke delt nyheden med nogen – det kunne blive et vigtigt kort i ærmet.

Puljer

Talent: Jeg er snedigere og mere hensynsløs 4

Loyalitet: Jeg har Mamas talenter og Mamas forpligtelser 6

Grådighed: Mit barn skal ikke vokse op som small-time slyngel! 5

Relationer

Quintus, blodige og fucked up eks-legionær Quintus, som var Mamas fætter og kæreste på det sidste, efter at Mama samlede ham op af rendestenen. Han elskede virkelig Mama – jeg er ikke sikker på hvor meget det betyder nu.

Min smukke lillebror Lepidus, mit mest pålidelige redskab. Løftet om hans kærlighed er et magtfuldt våben, og jeg håber at han kan holde til det lidt endnu.

Gnaeus Vitellius, som var en rig ung playboy før hans familie blev ruineret af borgerkrigen og vi samlede ham op. Jeg holder af Gnaeus, mit ufødte barns far, men jeg er ikke helt sikker på at jeg helt tror på ham.

Planer

Jeg har fundet en lejlighed til at gøre et kup, et orgie hos rigmanden Tertius Junius hvor en skat vil blive fremvist. Under festen vil vi ved hjælp af en snedig plan stjæle skatten og sælge den til den skøre, hovedrige kunstsamler Lucia Prisca, som gav mig tippet og muligheden.

De andre forventer at jeg deler med dem, og det er da også plan A. Men der ER en plan B, at skaffe pengene fra Lucia Prisca til mig selv og så stikke af på et skib til Alexandria.

Gnaeus Vitellius

Jeg er Gnaeus, og engang var jeg playboy fra den rige og magtfulde familie Vitellius, som for spændings skyld hang ud med forbrydere som familien Scelius. Så knuste borgerkrigens omskiftelser familien Vitellius, og det blev Scelierne, som samlede mig op og frelste mig fra en frygtelig skæbne. Nu er jeg tyve-lærling, og jeg har et vist talent for at være ubemærket, mens jeg letter folk for deres værdier.

Marca Scelia tog mig som elsker, og hun er overhoved for familien nu hvor Mama Scelia er død og kreditorerne står for døren. Og Ulpius-brødrene er ikke til at spøge med!

Puljer

Talent: Jeg kan passe ind 4

Loyalitet: Scelierne frelste mig i den mørkeste stund 5

Grådighed: Jeg blev født til et bedre liv end dette 6

Relationer

Quintus, afdøde Mama Scelias fætter og på det seneste kæreste, er fucked up midaldrende ex-legionær som blev snydt for sin fratrædelses-bonus. Quintus er en sentimental men livsfarlig morder.

Lepidus Scelius, Marcas lillebror. Jeg begærer smukke, snu, utilfredse Lepidus, som er familiens *homme fatale*.

Marca, min elsker og familiens leder, skrækindjagende kriminel mastermind. Jeg beundrer og frygter hende mere end jeg elsker hende, selv om jeg holder af hende – men jeg holder af hende.

Planer

Marca har fundet en lejlighed til at gøre et kup, et orgie hos rigmanden Tertius Junius hvor en skat vil blive fremvist. Under festen vil vi ved hjælp af en snedig plan stjæle skatten og sælge den til en skør samler.

Men ...jeg har en anden mulighed. Publia Sempronia er en fjern tante, og jeg har diskret henvendt mig med et tilbud om at sælge skatten til hende. Hun er hovedrig og samlergal (foruden bundpervers og farlig), og kunne skaffe mig nok penge til at de ville kunne få mig alene på anstændig fode et sted i provinserne – men ikke nok til at tage hele forbryderslænget med mig. Jeg er i tvivl.

Tante Publia vil være der til festen.

Kup-elementer

Skatten er den græske orakel-præstinde Pythias bronze-trefod, ca. 15 kg. uhandy, mørkt metal som præstinden skulle sidde på og profetere i ekstase, hvis altså ikke legionærer fra en forbipasserende hær havde neglet den.

Infiltrere festen

Distrahere eller neutralisere vagterne ved skatten

Få fingre i skatten

*****

Aflede alle de andre vagter

Komme ud af huset med skatten

Slippe fra hundene

Et sidste kup – spillerhåndud

Materialer

Steder

-Palatinerhøjen, hvor de virkelig svinerige bor, deriblandt Tertius Junius (offer)

-Aventinerhøjen, hvor mere almindelige mennesker med penge bor, deriblandt Lucia Prisca (klient)

-Subura, tyvenes og ludernes kvarter, hvor familien Scelius bor

-Basilikaerne ved Forum Romanum, oldtidens storcentre med masser af boder og søjlegange

-Cirkus Maximus, den store stridsvogns-væddeløbsbane

-Cloaca Maxima, Den Store Kloak

Bipersoner

Målet: Tertius Junius (offer, har skatten)

Fremtrædende gæst: Publia Sempronia (rig og bundpervers)

Fremtrædende gæst: Marcus Annius (opadstigende politiker)

Den slemme kreditor: Brødrene Ulpius, Flavus og Balbus, og deres morderiske bande af bookmakere.

Ressourcer:

Apoteker Caia Hortensia (giftblander)

Pantelåner Sextus Asinius (har mærkelige dimser)

Rig vinhandler Spurius Pompilius (leverer varer til festen)

(brødrene Ulpius, gangstere)

Aulus Seius og hans fordrukne bande af midaldende eks-legionærer

Et par vilkårlige romerske navne:

Lucius, Titus, Decima, Servia / slægtsnavne Durmius/-ia, Porcius/-ia

Et sidste kup – spillerhåndud

Materialer

Steder

-Palatinerhøjen, hvor de virkelig svinerige bor, deriblandt Tertius Junius (offer)

-Aventinerhøjen, hvor mere almindelige mennesker med penge bor, deriblandt Lucia Prisca (klient)

-Subura, tyvenes og ludernes kvarter, hvor familien Scelius bor

-Basilikaerne ved Forum Romanum, oldtidens storcentre med masser af boder og søjlegange

-Cirkus Maximus, den store stridsvogns-væddeløbsbane

-Cloaca Maxima, Den Store Kloak

Bipersoner

Målet: Tertius Junius (offer, har skatten)

Fremtrædende gæst: Publia Sempronia (rig og bundpervers)

Fremtrædende gæst: Marcus Annius (opadstigende politiker)

Den slemme kreditor: Brødrene Ulpius, Flavus og Balbus, og deres morderiske bande af bookmakere.

Ressourcer:

Apoteker Caia Hortensia (giftblander)

Pantelåner Sextus Asinius (har mærkelige dimser)

Rig vinhandler Spurius Pompilius (leverer varer til festen)

(brødrene Ulpius, gangstere)

Aulus Seius og hans fordrukne bande af midaldende eks-legionærer

Et par vilkårlige romerske navne:

Lucius, Titus, Decima, Servia / slægtsnavne Durmius/-ia, Porcius/-ia

Et sidste kup – spillerhåndud

Materialer

Steder

-Palatinerhøjen, hvor de virkelig svinerige bor, deriblandt Tertius Junius (offer)

-Aventinerhøjen, hvor mere almindelige mennesker med penge bor, deriblandt Lucia Prisca (klient)

-Subura, tyvenes og ludernes kvarter, hvor familien Scelius bor

-Basilikaerne ved Forum Romanum, oldtidens storcentre med masser af boder og søjlegange

-Cirkus Maximus, den store stridsvogns-væddeløbsbane

-Cloaca Maxima, Den Store Kloak

Bipersoner

Målet: Tertius Junius (offer, har skatten)

Fremtrædende gæst: Publia Sempronia (rig og bundpervers)

Fremtrædende gæst: Marcus Annius (opadstigende politiker)

Den slemme kreditor: Brødrene Ulpius, Flavus og Balbus, og deres morderiske bande af bookmakere.

Ressourcer:

Apoteker Caia Hortensia (giftblander)

Pantelåner Sextus Asinius (har mærkelige dimser)

Rig vinhandler Spurius Pompilius (leverer varer til festen)

(brødrene Ulpius, gangstere)

Aulus Seius og hans fordrukne bande af midaldende eks-legionærer

Et par vilkårlige romerske navne:

Lucius, Titus, Decima, Servia / slægtsnavne Durmius/-ia, Porcius/-ia

Et sidste kup – spillerhåndud

Materialer

Steder

-Palatinerhøjen, hvor de virkelig svinerige bor, deriblandt Tertius Junius (offer)

-Aventinerhøjen, hvor mere almindelige mennesker med penge bor, deriblandt Lucia Prisca (klient)

-Subura, tyvenes og ludernes kvarter, hvor familien Scelius bor

-Basilikaerne ved Forum Romanum, oldtidens storcentre med masser af boder og søjlegange

-Cirkus Maximus, den store stridsvogns-væddeløbsbane

-Cloaca Maxima, Den Store Kloak

Bipersoner

Målet: Tertius Junius (offer, har skatten)

Fremtrædende gæst: Publia Sempronia (rig og bundpervers)

Fremtrædende gæst: Marcus Annius (opadstigende politiker)

Den slemme kreditor: Brødrene Ulpius, Flavus og Balbus, og deres morderiske bande af bookmakere.

Ressourcer:

Apoteker Caia Hortensia (giftblander)

Pantelåner Sextus Asinius (har mærkelige dimser)

Rig vinhandler Spurius Pompilius (leverer varer til festen)

(brødrene Ulpius, gangstere)

Aulus Seius og hans fordrukne bande af midaldende eks-legionærer

Et par vilkårlige romerske navne:

Lucius, Titus, Decima, Servia / slægtsnavne Durmius/-ia, Porcius/-ia