

Zu Beginn

"Seit die Germanen den Fluss Rhenus im Nordosten überquert haben, hat sich eure Kohorte unter der Führung des Militärtribuns Aulus Cassius Vitus in diesem kleinen, aber gut befestigten Feldlager verschanzt. Euer Auftrag: die Wegkreuzung nach Noviomagus und Tres Tabernae sichern, bis Verstärkung aus dem Heerlager in Argentorate eintrifft."

Eines Abends, als die Charaktere ihrem ganz normalen Lagerleben nachgehen, kracht ganz unvermittelt ein Felsbrocken gegen die Palisade. Niemand hat sie vorher bemerkt, und keiner hätte damit gerechnet, dass die Germanen so schnell das Lager angreifen würden. Sie haben sogar einige vermutlich erbeutete Katapulte (Onager) mitgebracht, mit denen sie die Palisade mit Felsbrocken sowie das dahinterliegende Lager mit Brandsätzen bombardieren. Es scheint sich nach ersten Schätzungen um eine große Übermacht zu handeln, etwa 1300 gegen die verteidigende Kohorte von 400 Mann. Nach einer kurzen Schrecksekunde verwandelt sich das Lager in einen Ameisenhaufen, in den mit einem Stock gestochen wurde. Mitten in diesem heillosen Durcheinander, das auf den ersten Schreck folgt, steht der Militärtribun Cassius Vitus nebst zwei Centurionen und versucht verzweifelt, die völlig unkoordinierte Verteidigung zu organisieren. Ein Centurio greift sich die Charaktere und weist sie energisch in Richtung eines Palisadenabschnitts. Es heißt, die Germanen werden versuchen, die hohe Palisade mit Leitern zu stürmen, dies muss um jeden Preis verhindert werden.

Zuerst hier fällen, Das Teilblatt muss danach noch sichtbar sein

Dieses Abenteuer ist für eine Improvisatorische SL und 2-6-erfahrungsbis erfahrene Spieler geeignet. Mit den Zusatzszenarien bietet es 6-8-, ohne ungefähr 4h Spielzeit.

Basistenleitung: Zuerst Blatt entlang der gestrichelten Linie längs fällen, sodass diese Seite außen ist. Dann Blatt entlang der gestrichelten Linie quer fällen, sodass diese Seite immer noch außen ist.

Ein Würfel System
http://gnu.org/licenses/gpl.html
Ein Würfelsystem
einfach saubere Regeln
1W6.org



2	Zu Beginn
3	Überfall
4	Auf der Flucht
5	Gebietskarte
6	Der Fall Lucius

Abenteuer I: Der Überfall



Dann hier fällen, Das Teilblatt muss danach immer noch sichtbar sein

Leichnam untersucht, so genügt eine einfache (MW9) Probe auf Anatomie, Heilkunde o.ä. um festzustellen, dass nicht der Sturz die Todesursache war, sondern Erwürgen (Würgemale, blau angelaufen). Alexandros spielt seine Rolle brillant, und muss direkt und hart konfrontiert (Verhör, Androhung von Gewalt) werden, bis er gesteht. Er erzählt, dass sein Herr kurz davor war, ihn freizulassen, die Urkunde war bereits vorbereitet. Als er hörte, dass Cassius Vitus tot war, hat er seine Unterschrift gefälscht und wollte als freier Mann das Lager verlassen. Dass Lucius noch lebt, hat er nicht erwartet. In der Nacht hat Lucius seine Sachen durchwühlt und die gefälschte Urkunde gefunden. Er hat ihm angedroht, ihn in Tres Tabernae den Soldaten zu übergeben. "Plötzlich merkte ich, dass sich meine Hände bereits um seinen dünnen Hals geschlossen hatten. Ich konnte jetzt nicht mehr zurück. Den Leichnam habe ich die Böschung heruntergeworfen, um einen Absturz vorzutäuschen."

Nun müssen die Charaktere eine Entscheidung treffen, der sich Belena anschließt. Ihnen ist bewusst, dass ein Sklave, der einen Mord begangen hat, in der Arena von wilden Tieren zerfleischt wird. Hätte er das wirklich verdient? Was ist Recht, was gerecht?

"Gegen Mittag erreicht ihr nach langer, anstrengender Flucht den Vicus Tres Tabernae, dessen Name nicht mehr verspricht, als er halten kann: drei Gasthöfe, um die sich einige Bauern und Gewerbetreibende angesiedelt haben. Eine Decuria Meldereiter hat in einem der Höfe Quartier bezogen. Es fühlt sich nach nicht viel an, aber immerhin seid ihr an diesem Ort vorerst in Sicherheit."

Der Überfall

Zusätzlich zu normalen Kampfhandlungen kann jede Runde jeder Charakter versuchen, so eine Leiter wegzustossen. Dazu muss er einen MW von anfangs 9 auf eine passende Fertigkeit (notfalls 12) bestehen. Jede Runde tauchen weitere Leitern auf, über die Germanen versuchen, auf die Palisade zu gelangen.

Pro nicht weggestoßener Leiter klettert nächste Runde ein Gegner auf die Brüstung der Palisade, wo er die Charaktere angreift.

Unerfahrener Germane: LE +++ IN 11 AU 9 Sax 10/9 SP+2

Zudem wird alle zwei Runden ein Charakter, der versucht, eine Leiter wegzustoßen, von einem Bogenschützen mit Bogen 13 und SP +3 anvisiert und beschossen. Charaktere, die nicht versuchen, Leitern wegzustoßen, sind auch keinem Beschuss ausgesetzt.

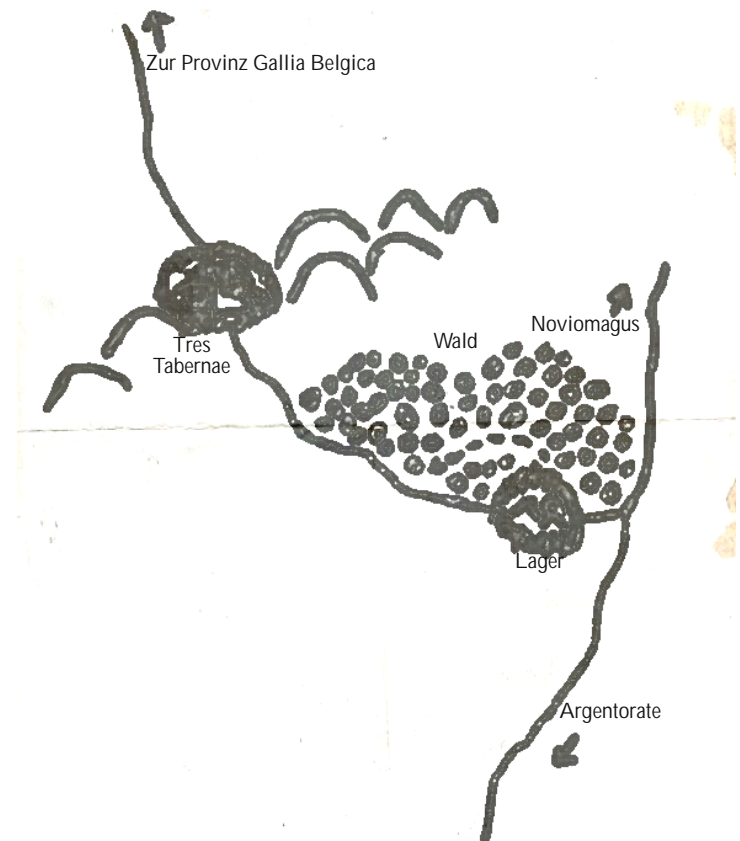
Wichtig: taste dich langsam heran, anfangs nur zwei oder drei Leitern, später 1W6 oder festgelegte Zahl (3,4,5,6 usw.), später auch zwei oder drei Bogenschützen und höherer MW zum Wegstoßen der Leitern. Es soll je nach Stärke der Charaktere graduell schwerer werden, bis die Charaktere die Leitern nicht mehr schnell genug wegstoßen können. Da zunehmend mehr Leitern auftauchen und nicht weggestoßen werden, erstürmen bald immer mehr Germanen die Brüstung der Palisade. Nicht alle von ihnen greifen die Charaktere direkt an, einige springen auch in das Lager hinab oder rennen die Brüstung entlang. Auf der schmalen Brüstung kann jeder Charakter von maximal zwei Germanen angegriffen werden. Vermittle dennoch, dass die Schlacht dabei ist, verloren zu gehen.

Auf der Flucht

Als sie bereits von Germanen umzingelt sind, trifft rechts von ihnen ein Felsbrocken die Palisade von oben, die Brüstung kracht und alle Kampfteilnehmer fallen in das Heerlager. Einer der Charaktere tritt auf etwas weiches. Es ist der von einem Palisadenpfahl durchbohrte Brustkorb des Militärtribuns. Sterbend blickt er auf und bittet die Gruppe, von hier zu fliehen und möglichst viele Zivilisten nach dem kleinen Dorf (Vicus) Tres Tabernae im Westen zu bringen, vor allem seinen Sohn Lucius. Dort seien sie sicher.

Die Charaktere finden den schreienden Lucius in einem brennenden Zelt, einer von ihnen muss sich mit Wasser übergießen, hereinstürmen und ihn heraustragen. Dies sollte der Schnellste tun. Währenddessen kann ein anderer Charakter etwas Brot, Schinken und einen Wasserschlauch finden. Der dritte Charakter wird von zwei NSCs angesprochen: Alexandros, einem Sklaven des Militärtribuns nebst seinem Maultier Herakles, und der Olivenhändlerin Belena Flavia. Sie bitten um Hilfe, das Lager zu verlassen. Mittlerweile herrscht überall heillooses Durcheinander, brennende Zelte, plündernde Germanen und fliehende Legionäre prägen das Bild. Es sieht so aus, als würde das Zeltlager völlig ausbrennen. Brandbomben und angreifenden Germanen ausweichend, bahnt sich die kleine Gruppe ihren Weg durch das Lager, findet eine Bresche in der brennenden Palisade und flieht vor einem dutzend wütender Verfolger tief in den Wald.

Gebietskarte



Ein Landstrich im südwestlichen Germanien. Die gestrichelte Linie durch den Wald zeigt die ungefähre Fluchtroute der Charaktere.

Der Fall Lucius

Ab jetzt müssen sie sich durch Dunkelheit und Unterholz schlagen, die nächste Straße werden sie erst morgen Mittag erreichen. Ab dann sind es noch zwei Tagesmärsche bis Tres Tabernae, ohne Essen, Zelte, Schlafsäcke und sauberes Wasser. Immerhin verbringen sie die erste Nacht geschützt unter dem Blätterdach einer uralten Eiche neben einer Lichtung. Ein kleines Feuer hält sie warm. Zeit, seine Mitreisenden kennenzulernen.

Lucius Cassius Vitus: ist ein neunjähriges verzogenes reiches Gör, wie die Charaktere in den nächsten Tagen merken. Und welcher Vater nimmt überhaupt seinen Sohn mit auf einen Feldzug? Das kann sich nicht gut auswirken. Er ist begeistert von Blut und Gewalt und hat grauenhafte Vorstellungen von Moral insgesamt. Die Charaktere behandelt er wie Bedienstete.

Belena Flavia: Witwe eines Feinkosthändlers, die sein fahrendes Geschäft erfolgreich weiterführt. Etwa mitte 30, nicht unattraktiv. Bei den Soldaten beliebt, obwohl oft auf sie geschimpft wird, da sie ihnen mit überkauften Oliven, Käse, Wein, Schinken und Fischsauce den Sold im Voraus aus der Tasche zieht.

Alexandros Nikomachios aus Athen: war lange Zeit Sklave und Schreiber des Militärtribuns und fühlt sich für Lucius verantwortlich, weshalb er sich wortlos von ihm herumschikanieren und erniedrigen lässt. Nach dem Tod seines Herrn wird er in den Besitz des Sohnes übergehen. Stelle die Situation ruhig ausführlich dar. Sie ist wichtig für später. Er erzählt, dass er früher Schauspieler beim Theater war, und durch hohe Spielschulden in

die Sklaverei geraten ist.

Geduldig + Beruf: Schreiber 12, Beruf: Schauspieler 15, Dolch 12

Am nächsten Morgen regnet es in Strömen, die Gruppe schlägt sich durchs glitschige Unterholz und kommt mittags völlig durchnässt an der Straße an. Hier ist die Szene, an der das Szenario "Feindliche Späher" beginnt und der Reitertrupp auftaucht.

Gegen Abend entdeckt die Gruppe in einer Felswand eine geräumige Höhle, die Schutz vor dem Regen bietet. Wenn das Szenario "Bärenhöhle" gespielt wird, werden hier die Diener auf sie zukommen, ansonsten ist es einfach nur eine Höhle.

Am zweiten Tag ist das Wetter viel besser, wurde kein Zusatzszenario gewählt, verläuft der Tag ruhig, und sie treffen auf Niemanden. Abends rasten sie oben auf einer hohen Böschung seitlich des Weges, die guten Schutz bietet, da sie zu beiden Seiten steil abfällt. Um die folgende Szene spannender zu gestalten, sollten Nachtwachen ausgespielt werden, wobei alle Spieler außer der Nachtwächter kurz den Raum verlassen müssen. Belena übernimmt die vorletzte, Alexandros die letzte Wache.

Obwohl die Nacht ruhig bleibt, solltest du für Stimmung sorgen, etwa mit ein paar Eulnrufen und raschelnden Tieren im Gebüsch.

Am nächsten Morgen fällt auf, dass Lucius fehlt. Alexandros gibt sich besorgt. Als die Gruppe sucht, sieht einer der Charaktere kurz darauf den Körper des Jungen unten auf der von der Straße abgewandten Seite der Böschung im Wald liegen. Alexandros:

"Oh ihr Götter, der Knabe muss nachts gestürzt sein!"

Die Stelle liegt zwischen Felsen und ist mühsam zu erreichen. Nur ein interessierter Charakter wird die Mühe auf sich nehmen. Wird der