

Zu Beginn

"Vor euch liegt das prächtige Augusta Treverorum, von seinen Einwohnern auch liebevoll 'Roma Secunda' genannt. So sehr ihr euch doch freut, endlich wieder unter Menschen zu kommen, so sehr beansprucht die große, fremde Stadt auch euer Wildnis und Lagerleben gewohntes Gemüt. Was wird euch hier erwarten?"

Augusta Treverorum ist eine für damalige Verhältnisse und für diesen Teil der Welt sehr große Stadt mit etwa 50.000 Einwohnern, drei großen Thermen, prächtigen Tempelanlagen, stark befestigten Steinmauern, einem eigenen Aquädukt, einer Kanalisation, einer Kaiservilla, einer Rennbahn (circus) und einem Amphitheater. Die Stadt wird nicht nur von römischen Siedlern und ehemaligen Soldaten mit ihren Familien bewohnt, sondern auch von dem gallischen Stamm der Treverer, dem sie ihren Namen verdankt. Einst einer der gefürchtetsten Stämme, sind die Treverer mittlerweile "gezähmt" und meist erst auf den zweiten Blick von den Römern zu unterscheiden. Dennoch leben in Augusta Treverorum die keltischen Bräuche noch fort, die alten Versammlungsplätze des Stammes wurden von den Römern teils belassen und in das Stadtbild integriert, und die "Einheimischen" reden miteinander in einem Kauderwelsch aus Keltisch und Latein. Salvius hat die Charaktere eingeladen, seine Gäste zu sein, solange sie sich in der Stadt noch nicht zurechtfinden. Er bewohnt ein nobles römisches Stadthaus unweit des Asklepiostempels, wo bereits ein üppiges Festmahl auf den Hausherrn und seine erschöpften Begleiter wartet.


Zuerst hier fällen, Das Teilblatt muss danach noch sichtbar sein

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

Bastelanleitung: Zuerst Blatt entlang der gestrichelten Linie längs falten, sodass diese Seite außen ist. Dann Blatt entlang der gestrichelten Linie quer falten, sodass diese Seite außen ist.

Zu Beginn
Legat Gregorius
Eine Frage der Ehre
Gebietskarte
Die richtige Werkstatt

2 Texte und Layout: Ben Hahl
3
4
5 <http://gnu.org/licenses/gpl.html>
6 Ein Würfel System einfach saubere Regeln **1w6.org**



Abenteuer III: Werkstatt des Krieges



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

2 - Gewöhnliches Schleichen: zuerst muss eine der beiden Türen T1 oder T2 geknackt werden (MW12). Gegen die Aufmerksamkeit der beiden Wachen im Atrium (jeweils 9) und den Schäferhund (15) muss je ein Wettstreit auf Schleichen bestanden werden.

3 - Ablenkung schaffen: Gelingt es, nach dem Öffnen einer der Türen eine Katze in das Atrium zu lassen, wird ein heilloses Durcheinander losbrechen. Der Hund fällt schon mal weg, und eine der Wachen rennt ihm nach. Stattdessen kann jedoch auch einer der Charaktere lautstark Streit mit dem Wächter vor der Tür anfangen, dann kommen beide Wachen samt Hund ihm zu Hilfe, sogar die Tür T1 lassen sie in der Eile hinter sich aufstehen.

4 - Kampf: das dürfte kein leichtes Unterfangen werden...

Wache: Lebenskraft ++++ IN 13 AU 12 Kurzschwert 13/13 SP+2

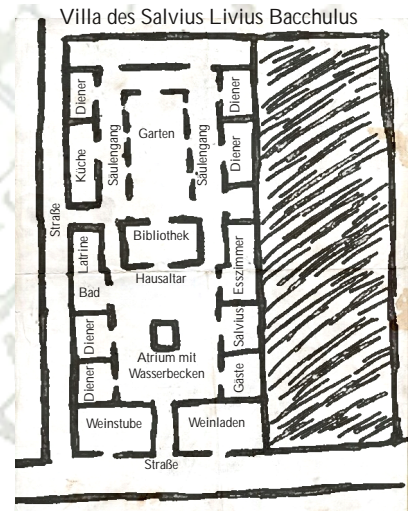
Schäferhund: Lebenskraft +++ IN 18 AU 11 Zähne 15/11 SP+2

Spezialfertigkeiten (Arm beißen, umwerfen) siehe "Flussräuber".

Finden die Charaktere Phileas, erzählt er ihnen, dass dieser Verbrecher Borgus und seine Söldner ihn und seine Arbeiter seit Wochen hier festhalten und zwingen, Onager zu bauen. Sie haben seine Frau und seine Tochter verschleppt, um ihn gefügig zu machen. Morgen früh kommt Borgus wieder, um die beladenen Karren abzuholen. Phileas vermutet, dass Borgus selbst nur eine Marionette ist und weit mächtigere Personen hinter ihm stehen. "Bitte, ihr müsst mir glauben! So wahr Archimedes mein Urahn ist, ich bin kein böser Mensch! Bitte, findet heraus, wohin diese Schurken die Katapulte bringen, damit wir ihnen das Handwerk legen können und ich meine Frau und meine Tochter wiedersehe!"

Legat Gregorius

Nächstes Anlaufziel der Charaktere dürfte wohl der Legat Titus Fabius Gregorius sein, Oberbefehlshaber der Streitkräfte Südwest-Germaniens. Ein großer, hagerer Mann in seinen Fünzfingern mit wallendem schwarzgrauem Haar. Während die Charaktere Bericht erstatten, legt sich ein Schatten immer tiefer über seine Gesichtszüge.



"Ja, so etwas hatte ich erwartet. Ähnliche Überfälle gab es auch bei Noviomagus und Moguntiacum, mit verheerenden Verlusten. Es handelt sich wohl um einen extrem gut organisierten Stamm der Alemannen. Über zweitausend Soldaten sind tot, und was noch schlimmer ist, sie haben unseren Legionsadler erbeutet. Das ist so eine Schande, so ein schlechtes Omen, dass der Kaiser selbst den Rest der Legion aufgelöst hat. Tut mir leid, aber da es die Legion nicht mehr gibt, seid ihr ab heute arbeitslos. Und ich wohl auch."

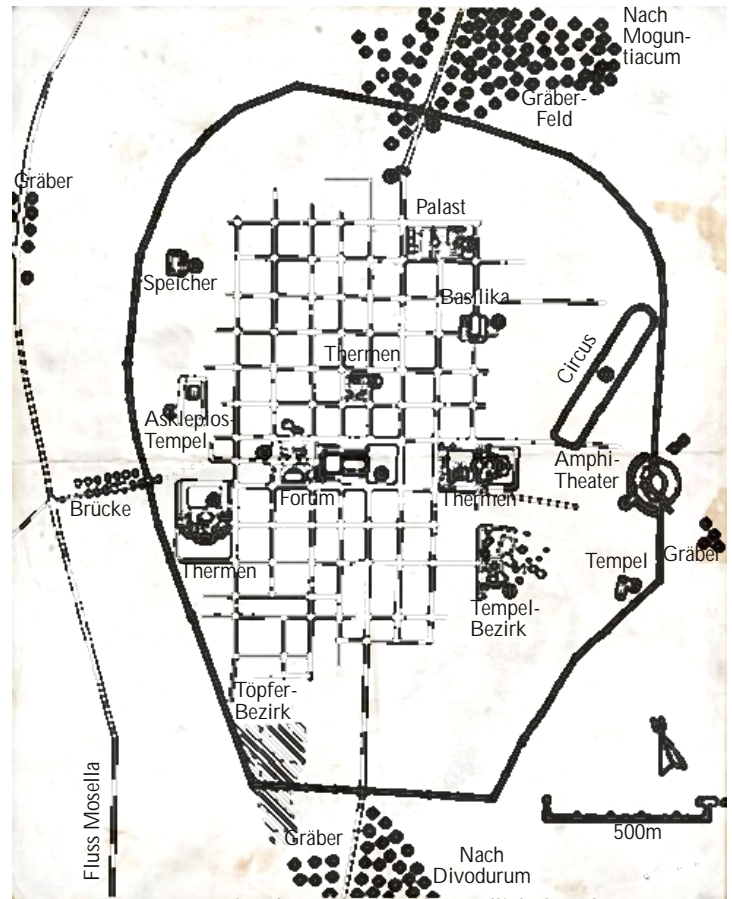
Nach diesem Ereignis haben die Charaktere ein paar Tage Zeit, sich in der Stadt umzusehen. Hier wäre eine gute Gelegenheit, das Zusatzszenario "Wiedersehen mit Flussräubern" zu spielen.

Eine Frage der Ehre

Salvius erzählt ihnen später, dass er sie gerne als seine Wachen einstellen würde, da er findet, dass sie ihn wirklich vorzüglich beschützt haben auf dem Weg nach Augusta Treverorum.

Sein Vorschlag: 150 Sesterzen pro Kopf und Monat, zusätzlich Verpflegung und ein Zimmer in seinem Anwesen. Einen ersten Auftrag hat er bereits für sie: morgen abend wird ein guter Freund zu Besuch kommen, dem Salvius helfen will, die Ehre seiner Familie wiederherzustellen. Die Charaktere sollen dabei sein und hören, was er zu sagen hat. Es handelt sich um niemand anderen als den Legat Gregorius, der nun, in Gesellschaft seines Vertrauten, den Rest seiner Geschichte erzählt: "Es ist eine große Schande, das Feldzeichen seiner Legion zu verlieren. Bald wird mir vom Kaiser aus Rom ein verzierter Dolch zugesandt werden, eine Aufforderung, mein Leben als Edelmann selbst zu beenden, bevor der Scharfrichter es tut. Ihr sollt mir helfen, den Legionsadler zu finden und die Vorfälle aufzuklären, damit ich meine Ehre wiederherstellen kann und es gar nicht so weit kommt. Ich habe nämlich den Verdacht, dass die Onager für die Germanen direkt hier in Treverorum gebaut wurden, denn der Armee gestohlen wurden sie nicht, und nur hier gibt es die Werkstätten, solches Kriegsgerät zu fertigen. Ich vermute da eine Verschwörung, die sich bis in die höchsten Ränge hinein zieht. Hört euch doch mal im Südviertel um, bei den Werkstätten nahe dem Töpferbezirk."

Gebietskarte

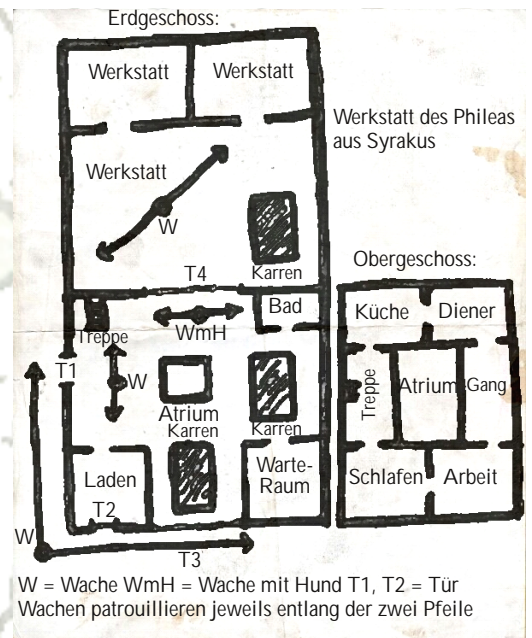


Augusta Treverorum, eine der größten Städte nördlich der Alpen

Die richtige Werkstatt

Als die Charaktere im Südviertel ankommen, merken sie gleich, dass ihre Aufgabe nicht ganz so leicht ist, wie gedacht: oberhalb des Töpferbezirks haben traditionell die Schreiner, Zimmermänner, Bootsbauer, Mechaniker, Erfinder, Küfer, Schmiede, Wagenbauer und Radmacher ihre Werkstätten. Hier gibt es dutzende von überdachten Hallen und Schuppen, die groß genug sind, um unauffällig Katapulte darin zu bauen. Einige Geschäfte, die den Charakteren verdächtig vorkommen könnten: "Carbos Werkstatt", "Calenus, Waffenschmied", "Alanos Maschinen und Flaschenzüge", "Phileas aus Syrakus, Erfinder" und etliche weitere. Lass die Spieler eine Weile diskutieren, ihren eigenen Verdacht ausarbeiten, Händler ausfragen etc. bis sie merken, dass sie nicht weiterkommen. Als sie gerade etwas in der Luft hängen, hören sie hinter sich einen lauten Pfiff. Da steht ein alter, tonbeschmierter Mann in seinem zur Straße hin offenen Laden und grinst die Charaktere listig an. Er stellt sich als Ennius der Amphorenmacher vor. Hier würde jetzt direkt das Zusatzszenario "Die Tochter des Töpfers" anschließen. Wird es nicht gespielt, ist Ennius für ein paar Sesterzen willens, wichtige Informationen zu teilen. "Tja, der alte Ennius weiß genau, wo es sowas wie eure Kata...Katadingsda geben kann! Bei der Werkstatt von diesem Phileas, diesem Erfinder nämlich. Ob ihrs glaubt oder nicht, da gehen Tag und Nacht Typen ein und aus, die versuchen zwar sich normal zu geben, aber ich weiß dass es sowas wie Soldaten sind. Ich glaub da solltet ihr mal vorbeischaun."

Wenn die Charaktere die Werkstatt des Erfinders Phileas aus Syrakus beobachten, fällt ihnen in der Tat einiges auf, das sonderbar ist: das Geschäft zur Straße hin ist verschlossen, die Fenster versperrt, das große Tor zu. Sie sehen, dass ein Mann in dunkler



Kleidung und langem, schwarzem Umhang, der nach Ex-Soldat aussieht und garantiert eine Waffe unter seinem Umhang trägt, wie zufällig immer wieder auf einer festen Route um das Haus herumgeht. Die Werkstatt wird also bewacht. Und es wird nicht allzu leicht werden, hineinzukommen. Die Karren sind bereits mit Onagern beladen und warten darauf, abtransportiert zu werden, und in den Werkstätten finden sich deutliche Beweise für die Fertigung der Kriegsmaschinen. Phileas der Erfinder befindet sich in seinem Arbeitszimmer im Obergeschoss, wo er unter Hausarrest steht. Es gibt gleich mehrere Möglichkeiten, ihn zu erreichen: