

# Vorstellung Szenario I

Beschreibe den Spielern dieses Szenario oder spiele es an, um herauszufinden, ob sie Interesse haben, es in der Runde zu spielen. Erst am Ende dieser Seite müssen sich die Spieler entscheiden, ob sie das Zusatzszenario spielen wollen. In diesem Szenario müssen die Charaktere die Situation richtig einschätzen und schnell handeln. Szenario I ist zwingend notwendig, um Szenario II spielen zu können. Die Charaktere befinden sich zu Anfang von "Flussräuber" in einem kleinen Vicus am Fluss. Es ist der Abend des ersten Tages ihrer Flussreise, sie sind durchnässt vom Angriff der Flussräuber. Umso mehr freuen sie sich, dass in dem etwas auffälligen Gasthof noch ein kleines Feuer im Kamin brennt. Der schnauzbärtige Wirt, ein Gallier namens Lugos, erzählt unterdes von Überfällen durch dreiste Wegelagerer, die Flussreisenden auflauern. Salvius ist nach den aufreibenden Ereignissen sehr müde und zieht sich auf sein Zimmer zurück. Seine beiden Sklaven tun es ihm gleich. Das Floß ist am Bootssteg hinter dem Haus vertäut, der große Teil von Salvius' Habe ist an Bord geblieben. Der Wirt hat einen brummigen, riesigen Mastiff, der im Hof Wache hält. In der Schankstube sitzen noch vier finster dreinblickende Gestalten an einem Tisch und unterhalten sich leise auf gallisch. Kurz darauf betritt ein kleiner, zerzauster Junge namens Albus die Schankstube und wendet sich an die Charaktere: "Hilfe, ihr müsst mir helfen! Ihr seid doch Soldaten! Flussräuber haben meine Mama gefangen! Hilfe, ihr müsst mitkommen, sie haben sie in einen Keller gesperrt!"

Zuerst hier fällen, Das Teilblatt muss danach noch sichtbar sein

# Vorstellung Szenario II

Beschreibe den Spielern dieses Szenario oder spiele es an, um herauszufinden, ob sie Interesse haben, es in der Runde zu spielen. Erst am Ende dieser Seite müssen sich die Spieler entscheiden, ob sie das Zusatzszenario spielen wollen. In diesem Szenario machen die Charaktere eine interessante Entdeckung, die ein späteres Abenteuer intensiver und stimmiger macht. Zudem müssen sie in ein bewachtes Gebäude eindringen. Um Szenario II spielen zu können, muss vorher zwingend Szenario I gespielt worden sein. Nachdem das Floß der Gruppe in Szenario I gestohlen wurde, müssen sie zu Fuß weiterreisen, wobei es Salvius noch gelingt, ein altes Maultier zu erstehen, das unter seinem Gewicht ächzt. Die Reise wird sich durch den Zwischenfall mit den Flussräubern um einen Tag verlängern. Nun muss die Gruppe zuerst einen Tag nach Osten reisen, bis sie an einem kleinen Vicus anlangt, bei dem die Straße nach Norden abgeht, von wo aus es noch einmal ein Tag bis Augusta Treverorum sein wird. Es ist unerwartet heiß auf der staubigen Straße, alle sind gedrückter Stimmung, vor allem Salvius, der seinen gewohnten Komfort vermisst. Gegen Abend erreicht die Gruppe den kleinen Vicus, nicht viel mehr als ein Gasthof, ein Hufschmied und ein paar Häuser. Umso mehr staunen die Charaktere, als drei mit einer Plane abgedeckte Fuhrwerke eintreffen und in eine der Scheunen gelenkt werden. Die Wächter sind Typen in dunklen Tuniken und Mänteln, bewaffnet mit Kurzschwertern. Alles an ihnen schreit nach Ex-Soldaten.

## Zusatzszenarien Abenteuer II



Ante Portas

Dann hier fällen, Das Teilblatt muss immer noch sichtbar sein

Es gibt vier Möglichkeiten, zu erfahren, was der seltsame, geheimniskrämerisch wirkende Zug zu verbergen hat:

1 - Eloquenz: wenn ein Charakter mit Borgus redet und Überzeugen oder Lügen gegen MW 15 besteht, verrate ihm, dass es klug wäre, sich als Zensusbeamter auszugeben, der misstrauisch geworden ist und Schmuggel vermutet. Borgus wird in Erklärungsnot geraten, wenn der Charakter dann weiter insistiert, bringt er ihn in die Scheune und zeigt ihm die Fracht und bittet ihn zu schweigen.

2 - Schleichen: wer schleicht und einen Wettstreit gegen die Wache hinter der Scheune (Aufmerksamkeit 9, da müde) besteht, kann durch das Fenster F1 klettern. Wenn er in Sichtweite der Wache in der Scheune gerät, muss er einen weiteren Wettstreit (ebenfalls 9, da Sichtverhältnisse schlecht) bestehen, um unentdeckt zu bleiben. Die Wache am Scheunentor mit Hund ist hingegen wesentlich schwerer zu umschleichen (Wache 12, Hund 15).

3 - Klettern: das Fenster F2 ist ein kleines Giebelfenster und liegt unterm Dach. Über das Dach zu balancieren und sich unbemerkt durchs Fenster abzuseilen ist eine Probe gegen 12 auf Klettern.

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

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

Riesenschnauzer: Lebenskraft +++ IN 18 AU 9 Zähne 16/10 SP+2

Spezialfertigkeiten (Arm beißen, umwerfen) wie Mastiff.

Unter der Plane jedes Wagens befinden sich zwei seltsame, auseinandergebaute Geräte, nur wer sich ein bisschen mit Kriegsführung auskennt weiß, dass es sich dabei um leichte Feldkatapulte, sogenannte Onager, handelt.

Ein Würfel System  
einfach saubere Regeln  
1w6.org



<http://gnu.org/licenses/gpl.html>



2 Texte und Layout: Ben Hahl

3 Vorstellung Szenario I

4 Flussräuber

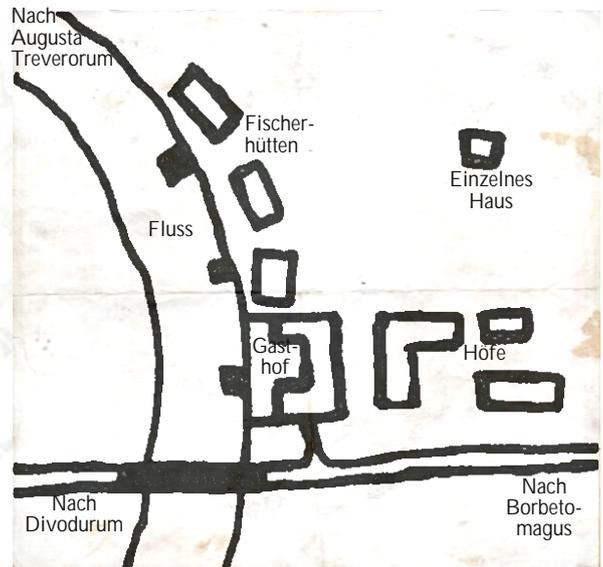
7 Seltsame Fracht

Dieses Heft enthält zwei optionale Zusatzszenarien, in denen es um List und Tücke geht. Jedes Szenario verlängert das Spiel um etwa 1-2h.  
Bestandteile: Zuerst Blatt entlang der gestrichelten Linie längs falten, sodass diese Seite außen ist. Dann Blatt entlang der gestrichelten Linie quer falten, sodass diese Seite immer noch außen ist.

## Flussräuber

Vermutlich werden die Charaktere dem kleinen Jungen folgen. Was sie nicht wissen ist, dass er der jüngste Sohn des Wirts Lugos ist, bei dem es sich um den eigentlichen Anführer der Flussräuber handelt. Er wird sie zu einem kleinen Haus im Wald ein gutes Stück nördlich des Gasthofs locken, wo er auf eine Kelleröffnung deutet: "Hier, genau da haben sie meine Mama reingetan!" Selbstverständlich will er nicht mit in den Keller gehen. Als die Charaktere den stockdunklen, engen Keller betreten, erscheint das Gesicht des Jungen oben in der Kelleröffnung. "Tut mir leid!" ruft er, dann schlägt die Tür zu und ein schwerer Riegel schiebt sich vor. Die Charaktere sind mitten in eine Falle getappt! Der Kellerraum ist fast vollständig in Dunkelheit gehüllt, nur durch ein schmales, vergittertes Fenster fällt ein Streifen Mondlicht. In diesem silbrigen Schein erkennen sie eine gefesselte und geknebelte Gestalt, die auf dem Boden liegt. Es handelt sich um Bregus, den echten Wirt des Gasthofs. Er erzählt, wie die Flussräuber vor ein paar Wochen auftauchten und die ursprünglichen Bewohner des Vicus vertrieben oder verschwinden ließen. Ja, das ganze Dorf besteht aus Räufern und ihren Familien. Ihn haben sie am Leben gelassen, weil sie keine Ahnung haben, wie man eine Wirtschaft führt geschweige denn Buchhaltung macht. Von diesem Vicus aus planen sie ihre Überfälle auf dem Fluss, auch Reisende auf der durchführenden Straße werden von ihnen überfallen. Im Vicus selbst deutet nichts auf sie hin, was auch notwendig ist, denn der Gasthof ist ihr Spinnennetz, wo sie die fetteste Beute machen. Wohlhabende Reisende werden hier im Schlaf

## Flussräuber



gefangen und mit dem Boot zu einer Hütte bei Augusta Treverorum gebracht, wo ein hohes Lösegeld für sie verlangt wird. Bewaffnete Begleiter werden unter einem Vorwand weggelockt und hier eingesperrt. Dieser Keller dient den Flussräubern als Gefängniszelle. Doch wie können die Charaktere von hier entkommen?

## Flussräuber

Das schmiedeeiserne Gitter ist tief in den Stein eingelassen, der einzige Ausweg besteht also darin, sich immer wieder gegen die hölzerne Tür zu werfen, bis diese aufbricht. Dies dauert etwa eine halbe Stunde und ist sehr schmerzhaft. Als die Charaktere zum Gasthof zurückeilen, werden sie Zeugen folgender Szene: der falsche Wirt Lugos und seine drei Söhne sind auf dem Floß und verstauen dort verschiedene Bündel und Kisten, während zwei Flussräuber weitere Fracht schleppen und zwei weitere Kerle versuchen, den verschnürten, sich nach Leibeskräften wehrenden Salvius in Richtung Floß zu zerrn. Zuerst werden die zwei Kisten schleppenden Flussräuber und der Hund des Wirts die Charaktere angreifen, sie haben nur vier Runden Zeit, um sie zu besiegen und zu verhindern, dass die anderen beiden Flussräuber Salvius zum Floß zerrn, dessen Leinen von Lugos losgemacht werden.

Flussräuber: Lebenskraft +++ IN 10 AU 12 Keule 11/7 SP+2.

Mastiff: Lebenskraft ++++ IN 16 AU 8 Zähne 16/10 SP+3

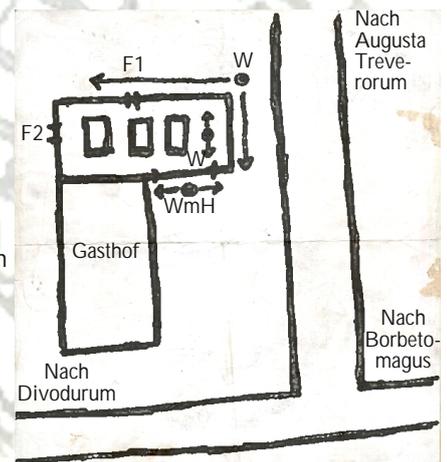
Spezial: Für 3 Differenzpunkte verbeißt sich der Mastiff im Waffenarm, der Kämpfer kann diese Runde nicht mehr angreifen oder abwehren. Für 6 Differenzpunkte wirft der Mastiff einen Kämpfer zu Boden, er kann diese Runde nichts mehr tun und ist um 3 Punkte leichter angreifbar. Merkt Lugos, dass die Charaktere den Kampf gewinnen, macht er die Leinen los und entkommt mit dem Floß. Die Flussräuber ergreifen dann auch die Flucht.

Salvius` Sklaven liegen bewusstlos im Gasthof auf ihrem Zimmer.

## Seltame Fracht

Bei diesem Szenario empfiehlt es sich, an die natürliche Neugier der Charaktere zu appellieren und ihnen nicht zu starke Anreize von außen zu geben, das Szenario zu spielen. Gib den Charakteren den Eindruck, dass es nicht ganz ungefährlich ist, weil die Scheune sehr gut bewacht aussieht. Dementsprechend könnten sich aber auch sehr wertvolle Dinge auf den Karren befinden. Wenn ein Dieb oder Ganove bei der Gruppe ist, wird er schon den richtigen Anstoß liefern. Es kann jedoch sein, dass sich die Spieler nach dem spannenden und anstrengenden Ende von "Flussräuber" einen ruhigen Abend für ihre Charaktere wünschen und das Szenario links liegen lassen. Das musst du dann akzeptieren.

Die besagte Scheune wird von drei Bewaffneten bewacht, von denen einer, nämlich der am halb geöffneten Scheunentor, einen Wachhund an der Leine hat. Der Anführer, ein kampferprobter Treverer namens Borgus, sitzt derweil in der Schankstube und isst.



W = Wache WmH = Wache mit Hund F1, F2 = Fenster  
Wachen patrouillieren jeweils entlang der zwei Pfeile