

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 einen Plan ausarbeiten und Widersachern eine Falle stellen. Zudem gibt es Kampf und moralische Entscheidungen.

Das Szenario "Feindliche Späher" beginnt, als sich die Charaktere durchs Unterholz schlagen und gegen Mittag des ersten Tages ihrer Flucht von einem Hang aus endlich die langersehnte Straße überblicken können. Als sie sich gerade an den steilen und rutschigen Abstieg nach unten machen wollen, sehen sie, wie vier bewaffnete Reiter auf kräftigen Pferden im Galopp die Straße in Richtung Tres Tabernae hinabpreschen. Es sind eindeutig keine römischen Soldaten, sondern vermutlich Germanen. Alexandros: "Das ist schlecht, sehr schlecht. Das sind Späher der Germanen. Wenn die die Straße entlangreiten, kommen sie nach Tres Tabernae und sehen, dass das nichts als ein kleines, schutzloses Nest ist mit einem dutzend Soldaten. Wenn sie dann zurückkehren, macht sich ein Trupp Krieger dorthin auf den Weg. Und dann können wir auch dort nicht lange bleiben, müssten sofort weiter fliehen. Wir...wir...könnten wir nicht etwas dagegen tun? Ihr seid doch die Soldaten, habt ihr denn keine Idee?" Die einzige Lösung ist, sich als Wegelagerer zu betätigen und den feindlichen Spähern auf ihrem Rückweg eine Falle zu stellen.

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 müssen die Charaktere eine gefährliche Höhle erkunden und entscheiden, ob was auch immer darin haust bekämpft werden soll.

Es geht um Kampf und moralische Entscheidungen. Das Szenario "Die Bärenhöhle" beginnt, als die Charaktere am Ende des ersten Tages ihrer Flucht völlig durchnässt und erschöpft am Überhang einer Felswand ankommen. Eigentlich wollten sie sich nur unterstellen, sie sehen aber, dass eine der Ausbuchtungen wesentlich weiter in den verwitterten Sandstein hineinragt, als erwartet. Es ist eine richtig tiefe Höhle. Vor der Höhle sind vereinzelt Knochen, Haare und größere Mengen angetrockneter Kot zu sehen. Es riecht streng nach Raubtier. Einige Augenblicke später raschelt es laut in den Büschen. Die Charaktere haben vermutlich bereits ihre Waffen gezogen, doch es handelt sich nur um zwei schlicht gekleidete junge Männer, die sich als Marius und Tullus vorstellen. Marius richtet das Wort an die Gruppe: "Ihr seid Soldaten, richtig? Ich glaube, wir brauchen ganz dringend eure Hilfe. Unser Herr, Pompeius Dio, ist in diese Höhle gegangen, um den Bären zu erlegen, der darin haust. Nur mittlerweile fürchte ich, dass er in Schwierigkeiten ist, wir haben schon seit Stunden nichts mehr von ihm gehört. Bitte, helft uns doch!"

Notizen

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



Ante Portas



Zusatzszenarien Abenteuer I

- 2 Vorstellung Szenario I
- 3 Vorstellung Szenario II
- 4 Feindliche Späher
- 6 Die Bärenhöhle

Texte und Layout: Ben Hahl



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

Ein Würfel System
einfach saubere Regeln
lw6.org



Dieses Heft enthält zwei optionale Zusatzszenarien, in denen es um Kampf und moralische Entscheidungen geht. Jedes Szenario verlangt das Spiel um etwa 1-2h.
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.

Feindliche Späher

Wenn die Charaktere auf die Idee kommen, den Spähern auf ihrem Weg zurück von Tres Tabernae eine Falle zu stellen, gibt Alexandros die Einschätzung ab, dass sie, wenn die Späher ihr hohes Tempo so weit wie möglich halten, ungefähr morgen Nachmittag auf sie treffen werden, wenn sie selbst in Richtung Tres Tabernae ziehen. Dummerweise gibt es nicht wirklich Alternativen, die Straße nach Argentorate ist vermutlich längst in germanischer Hand, und es gibt keine anderen Truppen auf dem Weg, die man benachrichtigen könnte. Die Reiter trugen Speere, und es ist die Einschätzung der Charaktere, dass sie zu einer erfahreneren Einheit gehören als jene Krieger, denen sie beim Kampf auf der Palisade gegenüberstanden. Es ist also viel Kreativität gefragt, und du als SL solltest nicht zu viele Vorschläge machen, sondern die Spieler einfach mal eine Weile für sich planen und diskutieren lassen. Ihre Mittel sind sehr beschränkt: Belena hat eine Rolle Seil, welches man über die Straße spannen und mit Ruß schwärzen könnte. Vermutlich hat keiner der Charaktere eine Schaufel dabei, um eine Fallgrube auszuheben, allerdings könnten die Spieler, wenn sie viele Stunden harte Arbeit in Kauf nehmen, eine sehr flache, getarnte Grube mit nach oben ragenden, angespitzten Pflöcken dennoch fertig bringen. Eine andere Möglichkeit wäre noch, Äste, Zweige, Reisig und Birkenrinde als eine Art Mauer auf die Straße zu legen, im richtigen Moment mit Fackeln anzuzünden und somit die Reiter

Feindliche Späher

zum anhalten und absteigen zu zwingen. Diese Möglichkeit würde die wertvollen und so dringend benötigten Pferde unversehrt lassen, jeder noch so kleine Fehler wäre bei diesem Typ Falle jedoch fatal, denn es darf kein einziger Späher entkommen und Bericht erstatten. Wenn auch nur ein Reiter das Risiko eingeht, sein Pferd über das brennende Holz springen zu lassen und entkommt, wäre die Mission gescheitert. Deshalb ist es vielleicht gar nicht so schlecht, mehrgleisig zu fahren und mehrere Fallen zu konstruieren. Das Szenario wird übrigens ganz erheblich einfacher, wenn die Charaktere am Abend des ersten Tages in die Bärenhöhle gehen, weil sie dort Krähfüße, Draht und Seil finden, eben alles, was ein Wegelagerer braucht. Es dürfte die Spannung steigern, wenn die Charaktere nach einer verdeckten Probe auf Schätzen (MW12) verschiedene Ansichten haben, wann denn die Späher wo eintreffen werden. Tatsächlich werden sie gegen Nachmittag ein paar Meilen vor der Bärenhöhle sein. Germanischer Kundschafter:
Lebenskraft ++++ IN 14 (Speer) bzw. 13 (Sax) AU 12
Speer 16/10 Sax 13/12 SP+3 (Speer) bzw. +2 (Sax)
Mit diesen Kerlen ist, wie man sieht, nicht zu spaßen, und sie denken auch nicht daran, sich zu ergeben, sondern kämpfen bis zum Tod. Abgesehen von ihren Waffen und den Pferden (falls noch am Leben) trägt keiner der Späher irgendwelche Gegenstände von Wert bei sich. Sie haben allerdings Wasser und Nahrung dabei.

Die Bärenhöhle

Wenn sich die Charaktere entscheiden, den beiden Sklaven Marius und Tullus zu helfen und sich auf die Suche nach ihrem Herrn machen, stehen sie zuerst einmal vor dem Problem, wie sie Licht in die Höhle bringen, sie verfügen nämlich vermutlich nicht über Fackeln. Sie können allerdings ein Feuer am Eingang entzünden und immer wieder brennende Äste mit in die Höhle nehmen. Sobald sie auf einem der beiden Gänge ins Innere vordringen, bemerken sie einen unheimlichen Feuerschein. Im Schlafbereich befinden sich zwei Betten aus Moos sowie Decken und Kissen. Der Raum nebenan wird nicht genutzt, jedoch finden die Charaktere den frischen Leichnam eines wohlhabenden Römers, der 4 Denar und einen Bogen sowie 9 Pfeile mit sich führt. Sein Gesicht wurde von scharfen Klauen förmlich vom Schädel gerissen. Die Kiste enthält 20 Krähfüße, Drähte und eine Rolle Seil. Im Wohnbereich befinden sich der kleine Parvus und der dicke Crassus. Und ein Bär, der knurrend in der Ecke liegt und auf den Befehl von Crassus widerwillig dort verharrt. Die beiden stellen sich als fahrende Schausteller vor. Crassus: "Brutus ist ja ein ganz lieber, aber wenn er alleine hier herumstreift und jemanden findet... naja der arme Kerl, böser Brutus! Ganz böse!" Es fällt nicht schwer zu sehen, dass die beiden in Wirklichkeit Wegelagerer sind, die hier hausen. Der zahme Bär ist perfekt, um Reiter aufzuhalten und abzulenken, während sie sich anschleichen. Verhalten sich die Charaktere daraufhin feindlich, hetzt Crassus seinen Brutus auf sie.

Die Bärenhöhle



Lebenskraft +++++ IN 12 AU 9 Krallen 16/10 SP+4
Brutus ist noch ein junger Bär und ergreift nach der ersten Wunde winselnd die Flucht. Die beiden Räuber wollen bevorzugt keinen Ärger. Sind die Charaktere von Anfang an freundlich, gelingt es sogar, sie für den Hinterhalt auf die Späher zu gewinnen. Kommt es zum Kampf, haben sie 9er-Werte und verwenden Dolche.