

Zu Beginn

"Der Vicus Tres Tabernae ist die letzte Station für Reisende vor dem wilden Germanien. An einem Bach in einem kleinen Tal zwischen flachen, bewaldeten Bergen gelegen, verströmt es einen willkommenen Hauch von Komfort und Zivilisation. Es ist nicht viel, aber mehr, als ihr seit langem gewöhnt seid."

Der Vicus wird von der Statio dominiert, einer Art befestigten Karawanserei samt Herberge, Post- und Polizeistelle. Hier können Reisende die Pferde wechseln und übernachten. Zusätzlich gibt es noch zwei kleinere Gasthäuser sowie einige Bauernhöfe, einen Schmied und einen Schneider, die von Durchreisenden leben.

Neben der Straßenpolizei und den Postreitern hat sich auch eine Decuria berittener Kundschafter bei einem der Gehöfte ihr Zeltlager aufgebaut. Sie soll Feindbewegungen beobachten und eine kleine Militärpräsenz vermitteln. Ihr Decurio, Tiberius Rufus, dürfte die erste Anlaufstelle für die Charaktere sein.

"Ja, das ist äußerst unangenehm. Erstaunlich organisiert sind die Barbaren heutzutage. Onager hatten sie, habt ihr gesagt? Seltsam das, seltsam. Ich schicke am besten gleich einen Boten los. Aber was mache ich jetzt mit euch? Eure Truppe, die gibts ja nicht mehr. Nehmt doch mal nen Tag frei und erholt euch."

Als die Charaktere am nächsten Tag in den Innenhof der Station hinaustreten, sehen sie, wie Tiberius Rufus eines der nervösen Pferde eines Vierspanners am Zügel festhält und in Richtung der Kutsche ruft: "Und wenn Ihr der Zechkumpan des Kaisers selbst wärt, wärt, diese

Zuerst hier fällen, Das Teilblatt muss danach noch sichtbar sein

Der Dicke

Strecke befahrt Ihr nicht ohne Eskorte!" Aus einem Fenster der Kutsche taucht ein von Wein und Wut gerötetes, dickes, von grauen Locken gesäumtes Gesicht auf und erwidert in jovial-hochnäsigem Ton: "Das, mein kleiner Decurio, wird dir noch leidtun. Der Legat wird davon erfahren!" Tiberius daraufhin: "Dann erzählt es ihm meinetwegen! Die Straße ist zu gefährlich, Punkt aus!" Als der



Decurio die Charaktere bemerkt, erhellt sich seine Miene. "Aber natürlich, das ist es! Ihr werdet mit diesem Mann nach Augusta Treverorum reisen und unterwegs auf ihn aufpassen. Dort angekommen meldet ihr Euch direkt beim Legaten Gregorius und erstattet aus erster Hand Bericht. Reist noch vor Mittag ab!" Der dicke, beschwipste Händler ist sehr erfreut, dank seiner neu gewonnenen Eskorte nun abreisen zu können. Entsprechend steigert sich auch seine Laune, und er befiehlt einem Sklaven, Pferde für die Charaktere auszuleihen. Währenddessen tratscht er munter aus dem Fenster heraus und stellt sich vor. Salvius Livius Bacchulus: der berühmte Weinhändler hat nicht nur ein schickes Anwesen in Augusta Treverorum, sondern auch zahlreiche Hänge am nahen Fluss Mosella gekauft. Er ist

Dieses Abenteuer ist für eine improvisierte Erfahrung SL und 2-6 unerrättere bis erfahrene Spieler geeignet. Mit den Zusatzszenarien bietet es 6-8, ohne ungefähr 4h Spielzeit.
Bastelanleitung: 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 Würfel System
http://gnu.org/licenses/gpl.html
Ein Würfel System
http://gnu.org/licenses/gpl.html

- 2 Texte und Layout: Ben Hahl
- 3
- 4
- 5
- 6 Auf dem Wasser

Abenteuer II: Das Gefolge des Bacchus



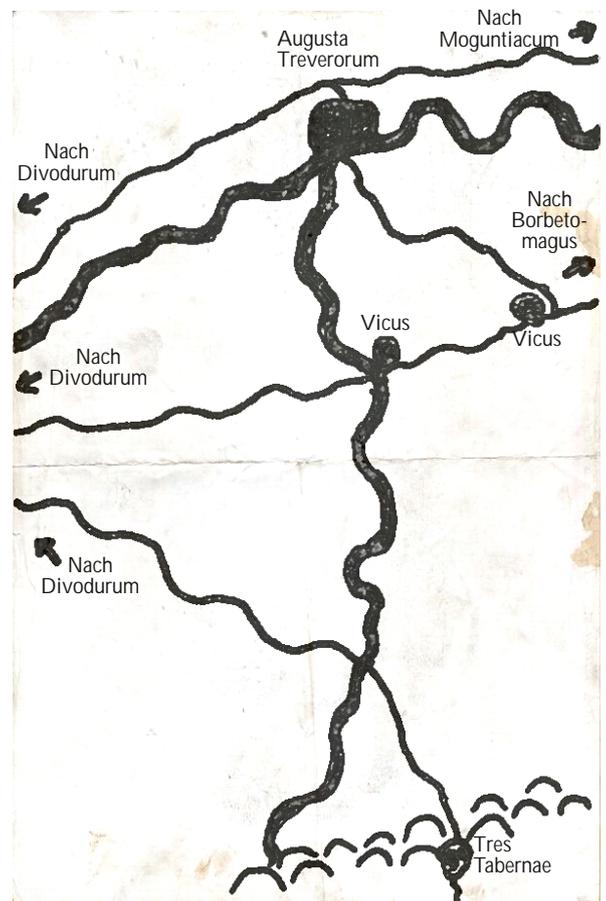
Dann hier fällen, Das Teilblatt muss danach immer noch sichtbar sein

Gegen Abend wird ein kleiner Vicus an einer Brücke angesteuert, der aus nicht viel mehr als einer Handvoll Bauernhöfen besteht. Ein kleiner Gasthof bietet warmes Essen und Betten für die Durchnässten. Falls die Zusatzszenarien gespielt werden, nehmen die Ereignisse in dieser Nacht ihren Lauf. Dann befinden sich zudem des Abends vier heruntergekommen aussehende Reisende in der Schankstube und unterhalten sich leise und konspirativ auf gälisch. Sie sind ebenfalls Mitglieder der Bande aus Flussräubern, die sich in diesem Landstrich eingenistet hat. Werden keine Zusatzszenarien gespielt, befinden sich nur der Wirt und zwei einheimische Bauern in der Schänke. Am nächsten Tag verläuft die weitere Fahrt ereignislos, das Wetter ist wechselhaft. Endlich mündet der Saravus in die Mosella, und kurz vor Einbruch der Dunkelheit kommen die zahlreichen Lichter von Augusta Treverorum in Sicht. "Vom tanzenden Schein dutzender Fackeln angedeutet, nähern sich im letzten Licht des Tages die Umrisse der großen Brücke von Augusta Treverorum. Auch die in regelmäßigen Abständen auf die Stadtmauer gebauten Wachtürme und der Asklepiostempel sind bereits erkennbar. Nach langen Reisen durch die Wildnis freut ihr euch nun zur Abwechslung darauf, die Annehmlichkeiten einer der größten römischen Städte nördlich der Alpen genießen zu können."

Zu Land

sicher, dass diese Ländereien sich vorzüglich zum Weinbau eignen, auch wenn in Rom jeder darüber schmunzelt. Ja, in fünf Jahren kommt der beste Falerner vielleicht aus Germanien! Salvius hat seinen Beinamen Bacchulus ('kleiner Bacchus') nicht zu unrecht, denn er reist mit vier Sklaven, von denen zwei auf dem Kutschbock sitzen und zwei einen weiteren Wagen fahren, der bis zum Rand mit Wein und Köstlichkeiten gefüllt ist. Da alleine saufen und schlemmen keinen Spaß macht, teilt der Dicke alles fürstlich und ist die ganze Fahrt über betrunken. Zu den Charakteren ist er freundlich und nicht hochmütig. Der erste Tag der Reise bleibt ruhig, es geht erst ein paar Stunden durch dicht bewaldete Täler und über einen Bergrücken, abends wird an einem kleinen Bach das Lager aufgeschlagen. Am zweiten Tag liegen die Berge schon weit zurück, das Gelände ist von zahlreichen kleinen Seen und Wasserläufen durchzogen. Am Abend erreicht die Gruppe einen schmalen Fluss, der sich durch ein fruchtbares Tal windet. Salvius erzählt, dass dieser Fluss in die Mosella mündet, die ihrerseits durch Augusta Treverorum fließt, und dass er gedenke, morgen die Wasserstraße als Abkürzung zu benutzen. Prompt machen sich zwei der Sklaven an den Aufbau des riesigen Zeltes, das Salvius bewohnt, die zwei anderen beginnen, junge Eschenstämmen mit ihren Äxten zu fällen. Sie verwenden leere Weinfässer als Pontons und bauen die gesamte Nacht an dem vergleichsweise riesigen Floß. Salvius erzählt stolz, dass ihnen diese Aktion zwei Tage Reise einspart. So wäre man bereits übermorgen abend am Ziel. Die Sklaven arbeiten bis

Gebietskarte



Ein Landstrich im Südosten der Provinz Gallia Belgica

Auf dem Wasser

weit in die Nacht hinein, am Morgen ist das Floß fertig und kann zu Wasser gelassen werden. Während zwei Sklaven mit der Kutsche und dem Wagen den Umweg über Divodurum nehmen, bauen die anderen zwei Sklaven Salvius' großes Zelt mitten auf dem Floß auf. Das Wetter ist am ersten Tag großartig, bei Sonnenschein geht es zügig den gewundenen, schnellfließenden Fluss Saravus hinab. Die Sklaven stoßen das Floß hin und wieder mit langen Stecken vom Ufer weg, wenn es zu sehr nach einer Seite abdriftet. Salvius ist dekadent genug, Amphoren mit Weißwein im Flusswasser kühlen zu lassen. Einer seiner Sklaven angelt zudem einen stattlichen Wels, der des mittags auf einer kleinen Halbinsel gegrillt wird. Als es weitergeht, sind alle schon recht beschwipst. Gegen Nachmittag geht ein Ruck durch das Floß. Quer über den Fluss ist ein Seil gespannt, das locker unter der Wasseroberfläche verborgen lag. Im letzten Moment wurde es aus einem Versteck heraus gestrafft, das Floß hat sich darin verfangen. Eine Gruppe schäbig gekleideter Personen taucht aus den Büschen auf. In gebrochenem Latein ruft ihr Anführer: "Ihr zahlen Zoll jetzt! Zwei Stück Münzegold! Werfen an Ufer in Beutel!" Salvius hat die geforderte unerschämte hohe Summe von zwei Aurei, weigert sich aber aus Prinzip, "den Halsabschneidern auch nur ein As in den Rachen zu werfen". Gelingt einem Charakter eine Probe auf Überzeugen gegen MW 15, fällt ihm ein, so zu tun, als würde er noch sehr viel mehr Räuber in den Büschen versteckt vermuten. Dann bekommt es Salvius mit der Angst zu tun. Ansonsten ist er der Meinung, dass es die Charaktere mit diesem Häuflein Gestalten wohl aufnehmen.

Sobald Salvius ruft, dass sie nicht zahlen, oder die Charaktere das Seil durchschneiden, steigen vier Flussräuber in einen Einbaum und nehmen die Verfolgung auf, zwei bleiben am Ufer und greifen das Floß mit Schleudern an. Wurde das Seil durchgeschnitten, braucht der Einbaum sechs Kampfrunden, um das Floß zu erreichen, ansonsten sind es nur vier. Flussräuber: Lebenskraft +++ IN 10 AU 12 Keule 11/7 Schleuder 11 SP+2.

Auf dem wackligen Floß ist ausweichen um 3 Punkte erschwert, wer Breitaxt, Kriegssense oder Langschwert schwingen will, tut dies auf dem engen Floß ebenfalls mit 3 Strafpunkten, während der Speer als Stichwaffe weniger Platz zum angreifen benötigt und von diesem Malus nicht betroffen ist. Es ist möglich, einen Räuber für 3 Differenzpunkte vom Einbaum oder auch vom Floß ins Wasser zu stoßen, anstatt Schaden zu verursachen. Dann befindet er sich für den Rest der Runde im Wasser und ist nur von Fernwaffen oder sehr langen Waffen angreifbar. Die nächste Runde braucht er vollständig, um zurück auf das Floß zu klettern, auch hier kann er für 3 Differenzpunkte wieder zurückgestoßen werden. Auch Charaktere können auf diese Art unfreiwillig baden gehen, wobei es eine Überlegung wert wäre, sie dann auf schwimmen wüfeln zu lassen. Sobald die Räuber das Floß betreten, hält sich Salvius die Nase zu und hüpf ins Wasser, wo er wie ein dicker Karpfen japsend und laut schimpfend Wasser tritt. Jeder der Räuber gibt auf, springt ins Wasser und schwimmt fort, nachdem er seine zweite Wunde erhalten hat, oder wenn er drei Runden in Folge baden musste.