LEX·ARCANA
DAS EWIGE KAISERREICH

LEX ARCANA® ist ein Spiel von:
LEONARDO COLOVINI, DARIO DE TOFFOLI, MARCO MAGGI und FRANCESCO NEPITELLO
Design und Entwicklung des Schnellstarters: MARCO MAGGI and FRANCESCO NEPITELLO
Abenteuer von: GIACOMO MARCHI
Historische Beratung: FRANCESCA GARELLO
Redaktion: LIVIA ALEGI
Kreative Leitung: ANDREA ANGIOLINO

GRAFIKDESIGN:
Archetypen: GIANLUCA ROLLI, FEDERICA COSTANTINI, MAURO ALOCCI
Illustrationen: ANTONIO DE LUCA, ROMAN KUTEYNIKOV, ALBERTO BESI, MICHELE ESPOSITO, MICHELE PARISI, MAURO ALOCCI
Cover: ANTONIO DE LUCA
Art Direction: VALERIA DE CATERINI
Graphikdesign: SIMONE A. PERUZZI
(based on an original project by GIULIA BERNARDINI)
Pinsel, die für die Karte auf Seite 23 von SirInkman, StarRaven, Rillani/CC

DEUTSCHE AUSGABE:
Chefredaktion: CLAUDIA HEINZELMANN
Übersetzung: CHRISTINA BROMBACH
Lektorat: SILKE SCHWANDT
Layout: CLAUDIA HEINZELMANN

SPIELTEST:
I BRONZI DI RIALTO: Giacomo Marchi (GM), Arancia Cecilia Grimaldi, Alberto Caccin, Giovanna Caleffi, Ludovico Manzato, Valentina Montrone
IL SALOTTO DI GIANO: Laura Cardinale (GM), Diego Carosi, Simone Carlucci, Evelyn Ruth Girardi, Mario Mancaleoni, Stefano Paolo Cardinale, Eugenio Nuzzo, Johanna Macca, Alessandro Grassi, Mauro Cristofani
LA CIVETTA SUL COMÒ: Marco Paolini (GM), Luca De Michelis, Stefano Tiribocchi, Andrea Cioffarelli, Daniele Romano, Emiliano Marchetti, Franco Severino
APS LA TAVOLA ROTONDA: Luca Cardarelli (GM), Alice Mecchia, Marco Caponera, Diego Caponera, Enrico Battelli, Riccardo Carducci

Special thanks to: GREGORY ALEGI, PAOLO FEDELI and MAURO LONGO

Supervision: ANDREA ANGIOLINO, GIOVANNI CARON and VALERIO FERZI

PUBLISHED BY:

Quality Games S.r.l., Via Volturno 2/c, 00185 Roma, ITALY
www.qualitygames.eu

WWW.UHRWERK-VERLAG.DE

© 2019 Quality Games S.r.l.
LEX ARCANA® is a registered trademark of Quality Games S.r.l. in U.S.A. and in other countries. ALL RIGHTS RESERVED.
Lex Arcana is © 1994 by Leonardo Colovini, Dario De Toffoli, Marco Maggi and Francesco Nepitello
©2021 der deutschen Übersetzung: Uhrwerk Verlag, Köln

INDEX

LEX ARCANA SCHNELLSTARTER

6 ABENTEUER IN DER ANTIKEN WELT

9 DIE CUSTODES

13 SPIELABLAUF

15 DER KAMPF

17 DIE SORTES (REGELN)

18 MAGIE

20 ABENTEUER: DER WILLE DER GÖTTER

23 TEIL 1: ANKUNFT

26 TEIL 2: ERMITTLUNG

38 TEIL 3: DAS ENDE DER BEDROHUNG

43 ANHANG 1: HÄUFIGE RITUALE

44 ANHANG 2: GENER*INNEN

46 BEISPIELCUSTODES

53 DIE SORTES (TÄFELCHEN)

DAS JAHR 476 N. CHR.: UNSERE WELT

Im 5. Jahrhundert n.Chr. schloss sich mit dem Fall des Weströmischen Reichs ein Kapitel der Geschichte, das über eintausend Jahre angedauert hatte. Seine Götter und Helden sind vergessen, und mit ihnen auch der Traum eines Reichs in dem sich die ganze bekannte Welt vereinigt.

1229 AB URBE CONDITA: EINE ANDERE WELT

Im dreizehnten Jahrhundert nach der Gründung Roms wacht immer noch der Kaiser über zwanzig Provinzen und die Völker, die sie bewohnen. Durch wahrsagerische Mächte unterstützt garantiert er Stabilität in einer Welt, die immer wieder durch übernatürliche Phänomene und düstere Vorzeichen bedroht wird.

LEX ARCANA ist ein historisches Fantasy-Rollenspiel. Es spielt im 5. Jahrhundert unserer Zeitrechnung in einer Parallelwelt, in der Magie existiert. In dieser alternativen Zeitlinie konnten die römischen Kaisern die Ereignisse umgehen, die in unserer Welt zum Fall ihres Reichs führten, weil sie die Kunst der Weissagung gemeistert hatten. Indem sie durch den Nebel der Zeit blickten, gelang es ihnen, die Feinde des Reichs jahrhundertelang in Schach zu halten – vor den Mauern des Imperiums und in seinem Inneren.

Im Jahre 1229 ab urbe condita mischen sich auf den Straßen von Roma, Alexandria und Carthago griechische Philosophinnen mit Astronomen aus Babylon und germanische Krieger dienen neben Galliern und sarmatischen Nomaden in der römischen Legion. Alle Bürger*innen des Römischen Reichs sprechen Latein und sind vor dem Gesetz gleichgestellt.

Die Welt von LEX ARCANA steckt jedoch voller Gefahren. In Sichtweite der hohen Mauern der römischen Städte liegen Wüsten, in denen Dämonen ihr Unwesen treiben, und finstere, undurchdringliche Wälder, bewohnt von fantastischen Kreaturen und mordlüsternen Gestalten, die sich der Herrschaft des Kaisers widersetzen.

DIE WELT VON LEX ARCANA

Die dargestellte Welt in LEX ARCANA beruht zwar auf den Grundlagen des realweltlichen antiken Römischen Reichs, doch beschreibt das Regelwerk die Welt aus Sicht der Figuren einer fiktiven alternativen Zeitlinie. Die Beurteilung und Darstellung von Kulturen und sozialen Strukturen sowie von Religionen ist dieser fiktiven Erzählung unterworfen. Dieser Schnellstarter soll weder Aussagen über reale historische Begebenheiten treffen, noch gibt er in irgendeiner Form Ansichten der Verfasser*innen, der Übersetzer*innen oder des Verlages wieder.

In LEX ARCANA schlüpft ihr in die Rolle von **Custodes** (deutsch: Wächter*innen, Singular: **Custos**) des **Cohors Auxiliaria Arcana,** einer Spezialeinheit der Prätorianergarde, die vom Kaiser persönlich beauftragt wurde, übernatürliche Ereignisse zu finden und zu erforschen. Eure Mission ist sogar noch klarer: Ihr sollt alle okkulten und magischen Aktivitäten aufspüren und, wenn möglich, unterbinden. Denn hinter der Fassade aus Luxus und militärischer Macht des Römischen Reichs nagen viele arkane Bedrohungen an seinen Wurzeln: Verbotene Kulte konvertieren die ärmsten und unzufriedensten Bewohner*innen der großen Städte, während feindliche Zauberkundige immer wieder furchteinflößende Monster auf die Legionen an den Grenzen des Reichs hetzen.

Um ihre Mission zu erfüllen, müssen die Custodes des Cohors Arcana in alle vier Ecken der bekannten Welt reisen, ungewöhnliche Vorkommnisse untersuchen, sich der oft unfreundlichen Bevölkerung stellen oder die Geheimnisse hinter fremdartigen Zaubern enthüllen.

Weit vom Zentrum der kaiserlichen Macht entfernt müssen sie nach eigenem Gutdünken handeln und riskieren dabei, Unruhen in Städten oder sogar ganzen Provinzen auszulösen, sollten sie scheitern. Oft müssen sie kämpfen, um ihre Missionen zu erfüllen, Mordanschlägen zu entkommen oder sich Kreaturen aus der Unterwelt zu stellen.

Die Abenteuer in LEX ARCANA sind so unterschiedlich wie das Römische Reich groß ist. Die Custodes können in die Katakomben von Rom geschickt werden, um ein verlorenes Relikt zu finden, sie können einen unheimlichen Kult untersuchen, der eine Garnison in Britannien unterwandert hat, sie können in Syria untote Monster bekämpfen oder zu den verschneiten Küsten von Hyperborea segeln, wo die Riesen leben und die Sonne niemals untergeht.

Hodie Mihi, Cras Tibi

„Heute für mich, morgen für dich“

Die Spielmechaniken, die wir in diesem Schnellstarter präsentieren, unterscheiden sich leicht von denen des Spiels, das in Italien zum ersten Mal 1993 erschien, aber das neue LEX ARCANA kann noch viel mehr. Das Designteam arbeitet daran, jeden Aspekt des Originalspiels zu verbessern, vom Spielsystem über die Hintergrundinformationen bis hin zum Grafikdesign. Unter der Überschrift „Hodie mihi, cras tibi“ stellen wir ein paar der neuen Elemente vor, die sich in LEX ARCANA 2.0 wiederfinden werden.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

In einem Rollenspiel schlüpft ihr in die Rollen von fiktiven Figuren, um ein Abenteuer zu erleben. Dabei spielt ihr jede*r einen eigenen Charakter und beschreibt dessen Aktionen – bis auf eine Person, die das Spiel leitet. Im Spiel entscheiden diejenigen von euch, die einzelne Charaktere übernehmen, was diese tun, wohin sie gehen, wie sie ihre Feinde besiegen usw., während die Person, die das Spiel leitet, das Ergebnis dieser Aktionen nach bestimmten Regeln beschreibt. So entsteht ein Dialog zwischen allen Spielenden.
Aus diesem Zusammenspiel entsteht eine Geschichte, in der ihr selbst die Hauptrollen spielt und die Handlung steuern könnt, wohin ihr wollt.

DAS COHORS AUXILIARIA ARCANA

Das Cohors Auxiliaria Arcana (deutsch: arkane Unterstützungstruppen) besteht aus ein paar hundert hochspezialisierten und besonders begabten Personen, die sowohl dem Militär als auch der Zivilbevölkerung entstammen können. Anwerber, eigens von den Prätorianerpräfekten dazu ernannt, wählen sie aus den Bewohner*innen der vielen Provinzen des Reichs aus. Dann werden alle Rekrut*innen von einer Kommission bewertet und einem der fünf Ausbildungspfade zugeteilt.

DAS TIROCINIUM

Nach der Aufnahme ins Cohors Arcana müssen alle zukünftigen Custodes an einem speziellen Ausbildungsprogramm, dem Tirocinium, teilnehmen, um ihre Fähigkeiten auszubauen und ihre Wissenslücken zu schließen. Am Ende der Ausbildung wird jede*r Custos in die Geheimnisse des Kultes einer spezifischen römischen Gottheit, auch Numen genannt, eingeweiht. Ab diesem Moment steht der*die Custos unter dem besonderen Schutz dieser Gottheit.

DAS CONTUBERNIUM

Custodes mit unterschiedlichen Ausbildungen werden zu einem Contubernium (deutsch: Zeltgemeinschaft) zusammengestellt, einer Gruppe, die für gewöhnlich 3 bis 6 Mitglieder umfasst. Sie trainieren gemeinsam und lernen, zusammenzuarbeiten, ihre persönlichen Spezialisierungen einzubringen und zu einer kleinen, besonders mobilen und autarken Einheit zu werden. Sie agieren meistens ohne direkte Befehlshaber*innen und müssen immer darauf vorbereitet sein, sich unerwartet feindlich gesonnenen Personen oder Gefahren zu stellen.
Wenn man ihren Ausbildern und Vorgesetzten Glauben schenken darf, sind Custodes gänzlich anders als normale Legionäre, die sich an die üblichen Befehlsketten halten müssen. Custodes sollen sich selbst als Offizier*innen betrachten, die die volle Autorität des Kaisers vertreten. Noch besser ist es, wenn sie sich selbst in eine Reihe mit den abenteuerlustigen Helden der alten Legenden und Gedichte stellen, mit Achilles, Odysseus und Aeneas, die vom Schicksal für eine höhere Bestimmung auserwählt wurden.

FRAUEN IN DER GESELLSCHAFT 1229 A. U. C.

Seit Beginn der Expansionsbestrebungen des Römischen Reichs und dem damit verbundenen Kontakt zu anderen Kulturen, steht das traditionelle Rollenverständnis, nach welchem die Frau dem Mann untergeordnet sei, immer mehr in Frage. Und nachdem die imperialen Autoritäten den legalen Status der Bürgerinnen offiziell anerkannten, können wir im Jahr 1229 a. u. c. auch in der römischen Gesellschaft die allmähliche Gleichstellung der Frauen beobachten. Doch ist die aktive Teilhabe der Frauen am politischen und sozialen Leben Roms noch immer nicht weit verbreitet. In einigen Provinzen ist die Lage vielversprechender, weil Frauen dort seit Jahrhunderten stärker berücksichtigt werden, oder entlang der Grenzen, an denen es notwendig war, dass alle fähigen Menschen sich einbringen.

Für die Zwecke der Cohors Auxiliaria Arcana ist das verborgene, vor allem das magische Potential der nicht-männlichen Bevölkerung zu groß, um nicht genutzt zu werden. Um Frauen – und andere – in die Ränge der Custodes aufzunehmen, berufen die Rekrutierer sich häufig auf die Traditionen der einzelnen Provinzen, in denen seit Jahrhunderten die Pflege der Kranken, die Besänftigung des göttlichen Willens und die Weissagung künftiger Ereignisse in den Händen der Frauen lag. Doch außerhalb des Cohors Arcana sind Frauen noch immer davon ausgeschlossen, in die Legion aufgenommen zu werden.

Das Leben nicht-männlicher Custodes ist daher nicht einfach, da sie sich bei der Erfüllung eines Auftrages oft als Männer verkleiden oder vorgeben müssen, ihre männlichen Kameraden nur zu begleiten, um im Volk keinen Verdacht zu erregen.

DIE CUSTODES

Alle Custodes im Spiel werden durch ihren Hintergrund und eine Reihe von Zahlenwerten beschrieben.

HINTERGRUND

Biographische Details des Charakters

NAME

Der Name von Bewohner*innen des römischen Reichs kann aus bis zu drei Elementen bestehen, die von ihrem sozialen Status und den Traditionen ihres Geburtsorts abhängen.

HEIMATPROVINZ

Das Römische Reich besteht aus zwanzig Provinzen, die in vier sogenannte Präfekturen zusammengefasst sind.

OFFICIUM

Im Cohors Arcana gibt es fünf sogenannte Officia (deutsch: Ämter, Singular: Officium), die davon abhängen, welchem Ausbildungspfad der*die jeweilige Custos gefolgt ist: Diplomat*in, Gelehrte*r, Krieger*in, Kundschafter*in oder Seher*in.

DIPLOMAT*IN

Diesen Titel erhalten Custodes, die den Cursus Legatorius, die Diplomat*innen-Laufbahn, absolviert haben. Sie zeichnen sich durch besonders gut geschulte zwischenmenschliche Fertigkeiten, Redegewandtheit, Diplomatie und Rhetorik aus. Der Schutzgott aller Diplomat*innen ist Mercurius.

GELEHRTE*R

Diesen Titel erhalten Custodes, die den Cursus Sapiens, die Gelehrten-Laufbahn, absolviert haben. Kern ihrer Ausbildung war, die vielen Bereiche des akademischen Wissens auf den Erfolg ihrer Missionen anzuwenden. Die Schutzgöttin aller Gelehrten ist Minerva.

KRIEGER*IN

Diesen Titel erhalten Custodes, die den Cursus Bellicus, die Krieger*innen-Laufbahn, absolviert haben. Dort lernten sie alles über die Kriegskunst. Der Schutzgott aller Krieger*innen ist Mars.

KUNDSCHAFTER*IN

Diesen Titel erhalten Custodes, die den Cursus Exploratorius, die Kundschafter*innen -Laufbahn, absolviert haben. Sie haben gelernt, wie man in unwirtlichem Gelände überlebt, die Spuren der Beute liest und einen Weg für andere bahnt. Die Schutzgöttin aller Kundschafter*innen ist Diana.

SEHER*IN

Diesen Titel erhalten Custodes, die den Cursus Auguralis, die Seher*innen-Laufbahn, absolviert haben. Dort haben sie die Kunst der Weissagung in Theorie und Praxis erlernt. Der Schutzgott aller Seher*innen ist Apollo.

Hodie Mihi, Cras Tibi

Charaktererschaffung

Die Vollversion von LEX ARCANA erlaubt es euch, Charaktere aus allen vier Ecken des Kaiserreichs zu erschaffen. Einige einfache Schritte genügen, um die Herkunftsprovinz, den Geburtsort, die Erziehung und die Ausbildung im Cohors Arcana eines*einer Custos festzulegen. Dadurch werdet ihr in der Lage sein, die Attribute und Fähigkeiten eurer Charaktere mit Hilfe eines Arbeitsblattes bis ins Detail selbst zu bestimmen.

ATTRIBUTE

Alle körperlichen, geistigen und spirituellen Attribute eines*einer Custos lassen sich in eine von zwei Kategorien einordnen. Zu jedem Attribut gehört ein Zahlenwert, durch den die Fähigkeiten des Charakters im Spiel beschrieben werden.

VIRTUTES

Die Virtutes (deutsch: Tugenden, Singular: Virtus) sind Attribute, die die angeborenen Fähigkeiten eines Charakters beschreiben. Sie werden bei der Charaktererschaffung benötigt, um die Werte der Peritiae (deutsch: Kenntnisse, Singular: Peritia) zu bestimmen. Außerdem braucht ihr sie im Spiel, um eine Reihe von spezifischen Aktionen auszuführen, die unter der Beschreibung jeder einzelnen Virtus aufgeführt sind.
Es gibt drei Arten von Virtutes: Virtutes des Körpers, des Geistes und der Seele.

VIRTUTES DES KÖRPERS

Coordinatio (Koordination): Beschreibt, wie fähig der Charakter in Bezug auf Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Beweglichkeit und Gleichgewicht ist.

- Reflexwurf. Auf Coordinatio würfelt ihr zum Beispiel, um einem fallenden Stein auszuweichen, jemand anderem etwas wegzuschnappen oder bei Wind auf einem schmalen Grat zu balancieren.

Vigor (Lebenskraft): Die Fähigkeiten des Charakters bezüglich Stärke, Ausdauer und körperlicher Gesundheit.

- Kraftwurf. Auf Vigor müsst ihr würfeln, wenn ihr etwa eine Tür eintreten oder einen Marmorsarkophag anheben wollt, oder um den Auswirkungen von Gift, Schmerzen, Erschöpfung oder Schlafmangel zu widerstehen.

VIRTUTES DES GEISTES

Auctoritas (Autorität): Die Kraft der Persönlichkeit des Charakters, seine oder ihre Anziehungskraft und Selbstsicherheit.

- Charismawurf. Um einen guten Eindruck zu machen, eine ausländische Würdenträgerin zu umgarnen oder andere durch die schiere Macht der eigenen Persönlichkeit zu etwas zu zwingen, müsst ihr auf auf Auctoritas würfeln.

Ingenium (Intellekt): Hier zeigen sich Aspekte der Intelligenz des Charakters, zum Beispiel seine Gewitztheit, die Fähigkeit, Schlussfolgerungen zu ziehen, und das Gedächtnis.

- Ideenwurf. Auf Ingenium würfelt ihr zum Beispiel, um euch an eine Anleitung zu erinnern, die ihr in einer Schriftrolle gelesen habt, um ein Gesicht wiederzuerkennen, das ihr erst einmal in einer Menschenmenge gesehen habt, oder um in den Symbolen einer uralten Wandmalerei ein Muster zu erkennen.

VIRTUTES DER SEELE

Ratio (Vernunft): Die Neigung des Charakters dazu, rational zu denken, Ruhe zu bewahren und sich durch Willenskraft durchzusetzen.

- Willenswurf. Einen Wurf auf Ratio benötigt ihr beispielsweise, um euch einem angreifenden Löwen in den Weg zu stellen, den meisten feindlichen Zaubern zu widerstehen oder euch anderen übernatürlichen Bedrohungen zu stellen.

Sensibilitas (Einfühlungsvermögen): Hier zeigt sich, wie aufmerksam der Charakter ist, wie viel Empathie er hat und wie gut er Magie und das Unsichtbare spüren kann.

- Wahrnehmungswurf. Auf Sensibilitas müsst ihr würfeln, um zum Beispiel zu merken, dass sich jemand anschleicht, um zu erkennen, wenn sich jemand ungewöhnlich verhält, oder um eine geisterhafte Präsenz zu spüren.

PERITIAE

Peritiae (deutsch: Kenntnisse, Singular: Peritia) sind Werte, die bestimmen, wie gut sich eure Charaktere durch Lernen, Erfahrung oder Ausbildung auf einem bestimmten Gebiet auskennen. Peritiae müssen immer dann zuerst betrachtet werden, wenn ein*e Custos versucht, etwas durch eine Aktion zu erreichen, zum Beispiel, wenn er*sie ein Weissagungsritual ausführen, ein Publikum durch eine Theateraufführung beeindrucken oder eine Keule in das Flammenmaul einer Chimäre werfen möchte. Ein hoher Wert in einer Peritia entstammt meistens der Ausbildung, die der*die Custos für sein*ihr Officium erhalten hat.

DE BELLO (KAMPF)

De Bello misst die Kampfbereitschaft und die strategische Gerissenheit des Charakters. Typischerweise haben Krieger*innen einen hohen Wert in dieser Peritia.

- Auf *De Bello* würfelt ihr, wenn sich eure Charaktere in der Arena Gladiatoren stellen oder Barbaren mit Pfeilen und Speeren spicken, wenn eine*r von euch das Contubernium taktisch berät oder sogar eine ganze Einheit für den Kampf in Formation bringt.

DE MAGIA (MAGIE)

De Magia misst das magische und religiöse Wissen eines Charakters, insbesondere die Fähigkeit der Weissagung. Typischerweise haben Seher*innen hohe Werte in dieser Peritia.

- Auf *De Magia* würfelt ihr, wenn euer Charakter in einem römischen oder fremden Tempel die richtigen rituellen Handlungen durchführen, ein Ritual der Klarsicht, der Voraussicht oder der Rückschau ausführen möchte, versucht einen Traum zu deuten oder im Vogelflug oder den Innereien eines Opfertiers ein Omen zu erkennen.

DE CORPORE (KÖRPERLICHKEIT)

De Corpore drückt die Fähigkeit eines Charakters aus, körperlich vorbereitet zu sein. Die meisten Custodes verlassen sich auf einen hohen Wert in dieser Peritia, um zu überleben.

- Auf *De Corpore* würfelt ihr, wenn eure Charaktere in einem Sturm auf dem Meer an Land schwimmen, die verschlossene Tür zu einer Villa öffnen, an einer Wache vorbeischleichen oder Meister im Harpastum (einem besonders brutalen Ballspiel) werden wollen.

DE NATURA (NATUR)

De Natura zeigt die Fähigkeiten an, die ein Charakter im Zuge seiner Reisen durch das Kaiserreich und längerer Aufenthalte im Freien erworben hat. Typischerweise haben Kundschafter*innen einen hohen Wert in dieser Peritia.

- Auf *De Natura* würfelt ihr, wenn eure Charaktere in der Wüste nach Wasser und Nahrung suchen, auf Kamelen oder Pferden reiten wollen oder versuchen, den besten Platz für ein Nachtlager zu finden oder der Spur eines verwundeten Tiers oder eines Fliehenden zu folgen.

DE SCIENTIA (WISSEN)

De Scientia ist die Gesamtheit des Wissens eines Charakters sowie seine Fähigkeit, dieses Wissen anzuwenden. Darunter fallen Disziplinen wie Naturphilosophie, Medizin, Astronomie, Geschichte und aristotelische Logik. Typischerweise haben Gelehrte einen hohen Wert in dieser Peritia.

- Auf *De Scientia* würfelt ihr, wenn euer Charakter versucht, Verwundete zu heilen, eine Belagerungsmaschine zu bauen oder die Todesursache einer Leiche anhand von Spuren und Verletzungen zu bestimmen.

DE SOCIETATE (SOZIALFÄHIGKEITEN)

De Societate misst die Fähigkeiten eines Charakters in Bezug auf gesellschaftliches Verhalten. Dadurch können sich eure Charaktere im Palast eines fremden Prinzen ebenso zuhause fühlen wie in den finsteren Gassen von Subura. Typischerweise haben Diplomat*innen einen hohen Wert in dieser Peritia.

- Auf *De Societate* würfelt ihr, wenn euer Charakter eine Rede halten oder mit einem Händler feilschen möchte, versucht, einen ausländischen Würdenträger oder eine Diebesfürstin angemessen zu begrüßen, beim Würfelspiel zu betrügen oder eine glaubhafte Lüge zu erzählen.

Hodie Mihi, Cras Tibi

Erschöpfung

Die neue Version von LEX ARCANA enthält ein einfaches System, um den Erschöpfungsgrad der Charaktere im Blick zu behalten. Wenn die Charaktere unter Stress oder Müdigkeit leiden, werden sie ***erschöpft***. Dadurch verlieren sie Lebenspunkte, die mit einem einzelnen Schrägstrich abgestrichen werden (im Gegensatz zu Verwundungen, bei denen Lebenspunkte mit Kreuzen durchgestrichen werden).

LEBENSPUNKTE

Lebenspunkte zeigen an, wie gut der Charakter in der Lage ist, mit Schaden und Wunden umzugehen, die er im Kampf oder durch andere Verletzungen erhalten hat. Je höher dieser Wert, desto mehr kann ein*e Custos einstecken, bevor er*sie sich geschlagen geben muss. Wenn ein Charakter Schaden erhält, verliert er Lebenspunkte, wenn Wunden geheilt werden, bekommt er wieder welche zurück. Ein Charakter kann allerdings nie mehr Lebenspunkte bekommen, als er zu Beginn hatte. Fällt ein Charakter im Kampf oder durch sonstige Verwundungen auf null Lebenspunkte, stirbt er.

Hodie Mihi, Cras Tibi

Stress

In der neuen Version von LEX ARCANA werden Charaktere ***erschöpft***, wenn sie eine 1 würfeln, um Anstrengung und Stress zu simulieren (auch, damit ihr nicht würfelt, wenn es nicht unbedingt nötig ist).

GLOSSAR

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Arcus	Bogen
Clipeus	Rundschild
Ensis	Langschwert
Gladius	Kurzschwert
Frombola	Schleuder
Levis Lorica	Leichte Rüstung
Lorica Plumata	Schuppenpanzer
Lorica Squamata	Schuppenpanzer der Kavallerie
Scramasax	antike Hiebwaffe
Scutum	Langschild
Securicula	Handaxt
Toxon	Griechischer Bogen

AUSRÜSTUNG

Zusätzlich zu ihrer Kleidung erhalten die Beispielcustodes Reiseausrüstung (einen Lederbeutel, einen Wasserschlauch, Kochgeschirr etc.) sowie Rüstung und Waffen wie angegeben.

SPEZIALISIERUNGEN

In der neuen Version von LEX ARCANA bekommen die Custodes durch eine Reihe von verschiedenen Spezialisierungen mehr Tiefe. Diese Fähigkeiten definieren näher, wozu der Charakter in der Lage ist, und wirken gleichzeitig dem Würfelpech entgegen, das weitgehend unvermeidlich ist, wenn man ein System spielt, das von Würfeln bestimmt wird. Spezialisierungen stellen einen pauschalen Bonus dar, der zum Würfelergebnis der Spielenden hinzugezählt wird.
In dieser Schnellstart-Version der Regeln gibt es vier Spezialisierungen für jede Peritia:

- **De Bello(Kampf):** Einschüchterung, Fernkampf, Kampf, Nahkampf,
- **De Corpore (Körper):** Athletik, Diebeskunst, Heimlichkeit, Prügeln.
- **De Magia (Magie):** Brauchtum, Fremde Kulte, Reichskult, Weissagung
- **De Natura (Natur):** Reisen, Reiten, Jagen, Fährtenlesen
- **De Scientia (Wissenschaft):** Bildung, Handwerk, Medizin, Untersuchen
- **De Societate (Gesellschaft):** Etikette, Darbietung, Intrige, Überzeugen

SPIELABLAUF

Wenn ihr LEX ARCANA spielt, lenken eure Entscheidungen die Aktionen eurer Charaktere. Doch gelegentlich müsst ihr auch würfeln, um die Folgen einer Handlung zu bestimmen.
Wie einfach oder schwer eine Aktion ist und welche Folgen sie hat, wird von der Spielleitung, dem sogenannten „Demiurgus“ (deutsch: Weltenschöpfer) nach den folgenden Regeln bestimmt:

WÜRFEL

Für LEX ARCANA braucht ihr die typischen Würfel, die in vielen Rollenspielen Verwendung finden: ein Set von je einem Würfel mit 4, 6, 8, 10, 12 und 20 Seiten (abgekürzt als W4, W6, W8, W10, W12 und W20). In den Spielregeln kommen auch W3 und W5 vor, in diesen Fällen wird ein W6 bzw. ein W10 gewürfelt und das Ergebnis halbiert.

WÜRFELPROBEN

Die Virtutes und Peritiae, die eine*n Custos definieren, ebenso wie seine*ihre Waffen und Rüstung, sind auf dem Charakterbogen als ein Zahlenwert und ein Würfeltyp (oder eine Kombination aus mehreren Würfeltypen) ausgedrückt. Wenn ihr im Verlauf des Spiels würfelt, um zum Beispiel herauszufinden, ob eine Aktion erfolgreich war, wird diese Kombination benutzt.
Ihr bestimmt zuerst den Charakterzug, der am besten zur aktuellen Aufgabe passt, und nutzt dann die dort vermerkte Kombination. Wenn ihr dabei mit mehr als einem Würfel würfelt, werden alle Ergebnisse zusammengezählt. Je höher das Ergebnis, desto besser.

SCHICKSALSWÜRFE

Wenn ihr mit einem oder mehreren Würfeln würfelt und dabei das höchstmögliche Ergebnis erzielt (zum Beispiel eine 8 auf einem W8 oder eine 15 auf einem W10 und einem W5), würfelt ihr den (oder die) gleichen Würfel erneut und zählt das zweite Ergebnis zum ersten hinzu. Fällt dabei noch einmal das höchstmögliche Ergebnis, dürft ihr danach noch einmal würfeln und das Ergebnis hinzuzählen, und so weiter. Diese Würfe heißen Schicksalswürfe.
Alle Würfelwürfe, die Spielende für ihre Custodes ausführen, können Schicksalswürfe sein, auch Schadens- und Schutzwürfe (siehe **Der Kampf**, ab Seite 15).

EINE SCHUTZGOTTHEIT ANRUFEN

Der göttliche Schutz, unter dem das Cohors Arcana steht, zeigt sich nicht nur in Schicksalswürfen, sondern auch darin, dass die Custodes die Schutzgottheit ihres Cursus, die Numen, um Hilfe bitten können.
Spielmechanisch gehört zu jedem Numen eine Peritia, nämlich die Hauptperitia des entsprechenden Cursus:

- **Mars** ist der Schutzgott des Cursus Bellicus und damit der Peritia *De Bello*.
- **Diana** ist die Schutzgöttin des Cursus Exploratorius und damit der Peritia *De Natura*.
- **Mercurius** ist der Schutzgott des Cursus Legatorius und damit der Peritia *De Societate*.
- **Apollo** ist der Schutzgott des Cursus Auguralis und damit der Peritia *De Magia*.
- **Minerva** ist die Schutzgöttin des Cursus Sapiens und damit der Peritia *De Scientia*.

EINE AKTION AUFLÖSEN

Nicht jede Aktion muss durch eine Würfelprobe aufgelöst werden. Viele der möglichen Aufgaben während des Spiels stellen für tapfere Custodes keine besondere Herausforderung dar: ein Feuer zu entfachen, um etwas zu Essen zu kochen, eine Leiter hinaufzuklettern oder die örtlichen Stadtwachen um Hilfe zu bitten, sind zum Beispiel alles automatische Aktionen, die ohne Probe als erfolgreich gelten.

FESTGELEGTE SCHWIERIGKEIT

Einige der in diesem Schnellstarter beschriebenen Aktionen haben einen festgelegten Schwierigkeitsgrad (siehe zum Beispiel **Heilen** auf Seite 17).
Im Text des Einführungsabenteuers sind außerdem die benötigten Attribute und ein festgelegter Schwierigkeitsgrad für die Aktionen vorgegeben, die ihr in bestimmten Situationen am wahrscheinlichsten ausprobieren werdet.
So könnte die Möglichkeit, eine verschlossene Tür einzutreten, zum Beispiel als eine Probe auf *De Corpore* gegen einen SG von 6 angegeben sein.

Eine Würfelprobe wird nur dann benötigt, wenn ungünstige Umstände oder direkter Widerstand dafür sorgen, dass der Ausgang einer Aktion nicht sicher ist. Ist dies der Fall, wählt der Demiurgus das Attribut des handelnden Charakters aus, das am besten zur Situation passt. Dabei sollten die Beschreibungen sowohl von Virtutes als auch von Peritiae berücksichtigt werden. Meistens wird das passende Attribut eine Peritia sein, aber es kann vorkommen, dass für eine bestimmte Aufgabe eine Virtus benötigt wird.
Wenn die Spielleitung sich nicht zwischen einer Virtus und einer Peritia entscheiden kann, wird auf das Attribut mit dem höheren Wert gewürfelt. Nachdem das Attribut bestimmt wurde, muss der Demiurgus noch den Schwierigkeitsgrad (SG) der Aktion festlegen.
Dann nimmt die Person, die den Charakter führt, den Würfel oder die Würfelkombination, die zum gewählten Attribut gehört, und würfelt.

I DAS PASSENDE ATTRIBUT

Die überwiegende Mehrzahl der Aktionen in LEX ARCANA kann mit Hilfe von einer der sechs Peritiae aufgelöst werden, die die Fähigkeiten eurer Custodes beschreiben. Selten kann es aber auch vorkommen, dass eine Virtus sich besser eignet (siehe auch die Beschreibungen der besonderen Würfelproben unter jeder Virtus).
Die Spielleitung sollte die Beschreibungen der verschiedenen Fertigkeiten gut durchlesen, damit sie genau weiß, welche Attribute in bestimmten Situationen infrage kommen.

II DER SCHWIERIGKEITSGRAD (SG)

Wie schwierig eine Aktion ist, wird spielmechanisch mit einem Zahlenwert ausgedrückt, dem Schwierigkeitsgrad (SG). In diesen Schnellstarterregeln würfelt der Demiurgus jedes Mal, wenn der Erfolg einer Aktion wegen ungünstiger Umstände unsicher ist, 2W6. Die Summe ergibt den Schwierigkeitsgrad.
Ist der Erfolg dagegen unsicher, weil es direkten Widerstand einer anderen Figur gibt, würfelt der Demiurgus auf das passende Attribut der gegnerischen Figur (das nennt man einen Widerstandswurf), um den Schwierigkeitsgrad festzulegen.

III WÜRFELN

Sobald das Attribut und der Schwierigkeitsgrad der Aktion feststehen, würfelt der*die Spieler*in die Würfel, die dazu auf dem Charakterbogen aufgeführt sind. Ist das Ergebnis höher als der Schwierigkeitsgrad, ist die Aktion ein Erfolg, wenn nicht, ist sie schiefgegangen.

ERFOLGSGRADE

Manchmal reicht es nicht aus, nur zu wissen, ob eine Aktion erfolgreich ist oder nicht. Wenn die Umstände eine genauere Abstufung des Ergebnisses erfordern, zieht der Demiurgus den Schwierigkeitsgrad vom Würfelergebnis ab und erhält dadurch den Erfolgsgrad (EG):

Differenz	Erfolgsgrad	Beschreibung
1 2 3	I	Knapp
4 5 6	II	Komplett
7 8 9	III	Außergewöhnlichh
10 11 12	IV	Erfurchtgebietend

DER KAMPF

Alle Mitglieder des Cohors Auxiliaria Arcana werden in Kampfkunst ausgebildet, weil Custodes bereit sein müssen, sich allen Gefahren zu stellen, die ihr Leben und ihre Mission bedrohen.

KAMPFTYPEN

Kämpfe sind eine besondere Art von Widerstandsproben mit einigen Spezialregeln. Es gibt zwei Grundtypen von Kämpfen: Nahkampf mit Schwertern, Messern, Streitkolben und anderen Nahkampfwaffen oder Fernkampf mit Schuss- oder Wurfwaffen wie Speeren, Schleudern oder Bogen. Ein Nahkampf kann entweder ein Duell sein, wenn ein Charakter sich einem einzelnen Gegner stellen muss, oder ein Charakter tritt gegen mehrere Gegner gleichzeitig an.

KAMPFAUSRÜSTUNG

WAFFEN

Je nach Waffentyp können Waffen im Nah- oder Fernkampf eingesetzt werden. Manche Waffen können mit nur einer Hand geführt werden, für andere benötigt der Charakter beide Hände, um sie effektiv einzusetzen. Bei einhändigen Waffen kann gleichzeitig ein Schild getragen werden. Spielmechanisch drückt der Schadenswert einer Waffe aus, wie stark sie eine*n Gegner*in verwunden kann.

RÜSTUNG

Trägt ein Charakter eine Rüstung, kann er den Schaden reduzieren, den ein erfolgreicher Angriff der gegnerischen Partei verursacht. Alle Rüstungstypen haben einen Schutzwert zwischen 3 und 10 und absorbieren die entsprechende Menge an Schadenspunkten.

SCHILDE

Schilde verbessern die Chancen eines Charakters, von Angriffen verfehlt zu werden. Ein Schild kann nicht zusammen mit einer zweihändigen Waffe eingesetzt werden. Alle Schilde haben einen Abwehrwert zwischen 1 und 3, je nachdem, wie groß und stabil sie sind, und verbessern damit die Abwehrfähigkeit des Charakters.

DUELLE

Duelle sind die einfachste Form des Kampfes: zwei Kämpfer*innen bekämpfen sich so lange, bis eine*r von beiden sich zurückzieht, aufgibt oder unterliegt. Die Kampfregeln für den Kampf gegen mehrere Gegner*innen und mit Fernkampfwaffen werden hier als Varianten eines Duells beschrieben.

DAS TEMPUS

Wenn es während des Spiels zum Kampf kommt, wird die Zeit in sogenannte Tempora (deutsch: Zeitraum, Singular: Tempus) aufgeteilt. Jedes Tempus stellt die Zeit (ein paar Sekunden) dar, die benötigt wird, damit beide kämpfenden Charaktere eine Aktion ausführen, einen einzelnen Schlagabtausch führen oder einem Angriff ausweichen oder ihn abwehren können.

ABLAUF EINES KAMPFES

I AUF DE BELLO WÜRFELN

In jedem Tempus würfeln beide Kämpfenden auf ihren *De Bello*-Wert und vergleichen die Ergebnisse. Wer das höhere Ergebnis erreicht hat, greift in diesem Tempus an, der andere Charakter verteidigt sich. Bei Gleichstand hat niemand einen erfolgreichen Schlag ausgeführt und das Tempus wird übersprungen.

II DAS AP AUSRECHNEN

Wenn klar ist, welcher Charakter angreift und welcher verteidigt, wird das Angriffspotenzial (AP) des angreifenden Charakters berechnet. Dafür wird das *De Bello*-Würfelergebnis des verteidigenden Charakters von dem des angreifenden abgezogen. Trägt der verteidigende Charakter einen Schild, wird dessen Abwehrwert ebenfalls vom Würfelergebnis des angreifenden abgezogen. Liegt das Angriffspotenzial danach bei null oder weniger, hat der verteidigende Charakter den Schlag (mit dem Schild) abgewehrt.

III SCHADENSMULTIPLIKATOR BESTIMMEN

Beträgt das Angriffspotenzial 1 oder mehr, ist dem angreifenden Charakter ein Treffer gelungen. Wie viel Schaden der verteidigende Charakter nimmt, hängt vom Schadenswert der Waffe ab, der mit einem vom Angriffspotenzial abhängigen Faktor multipliziert wird. Diese Tabelle zeigt, welche Faktoren für welche AP-Werte gelten:

AP	MULTIPLIKATOR
1 2 3	x1
4 5 6	x2
7 8 9	x3
10 11 12	x4
13 14 15	x5
16 oder mehr	x6

IV SCHADEN AUSWÜRFELN

Verursacht ein Charakter Schaden, wählt die Person, die den Charakter führt, den Würfel, der der Schadensstufe der benutzten Waffe entspricht, und würfelt ihn so oft, wie der Multiplikator vorgibt. Dabei werden alle Ergebnisse zusammengezählt. Für den verteidigenden Charakter wird einmal der Würfel geworfen, der seiner Rüstung entspricht. Dann zieht ihr dieses Ergebnis vom Gesamtergebnis des vorherigen Schadenswurfes ab. Die Differenz, die danach übrigbleibt, entspricht der Anzahl Lebenspunkte, die der verteidigende Charakter verliert.

Hodie Mihi, Cras Tibi

Waffenloser Angriff

Nach den Regeln in diesem Schnellstarter würfelt ein Charakter, der ohne Waffen angreift, normal auf ***De Bello*** und hat einen Schadenswert von 1.

In der neuen Version von LEX ARCANA kommt das Pankratium, die römische Kunst des Ring- und Boxkampfes, hinzu, das die Custodes nutzen, um ihre Feind*innen zu unterwerfen, ohne sie zu töten.

KAMPF MIT MEHREREN GEGNERN

Eine Kreatur von der Größe eines Menschen kann gleichzeitig von bis zu 3 Gegnern angegriffen werden, größere Kreaturen sogar von 4 oder mehr. In solchen Fällen wird der Kampf behandelt wie ein Duell, bis auf ein paar Sonderregeln.

Der Hauptunterschied besteht darin, dass der zahlenmäßig unterlegene Charakter sich in jedem Tempus der Reihe nach jedem*jeder seiner Gegner*innen stellen muss. Die Reihenfolge legt die Partei fest, die zahlenmäßig im Vorteil ist. Die Person, die den unterlegenen Charakter führt, würfelt in jedem Tempus einmal *De Bello* gegen jede*jeden einzelne*n Gegner*in. Diese wiederum genießen einen beträchtlichen Bonus: Für den ersten Angriff, würfelt ihr ganz normal auf *De Bello* und der Angriff wird nach den normalen Duellregeln abgehandelt. Für den zweiten angreifenden Charakter wird zunächst auf seinen eigenen *De Bello*-Wert und dann auf den der ersten angreifenden Figur gewürfelt. Die beiden Ergebnisse werden zusammengezählt und ergeben zusammen das AP. Für den dritten Charakter, der angreift, würfelt ihr den eigenen Wert und auf die Werte der beiden vorhergegangenen Charaktere und zählt die Ergebnisse zusammen, und so weiter.

FERNKAMPF

Fernkampf findet immer dann statt, wenn jemand ein gegnerisches Ziel mit einer Fernkampfwaffe angreift, zum Beispiel mit einem Bogen, einem Speer oder einer Schleuder. Das Ziel des Angriffs muss sich dafür innerhalb der Reichweite der benutzten Waffe befinden. Greifen sich zwei Charaktere gegenseitig mit Fernkampfwaffen an, macht jeder von ihnen im gleichen Tempus einen Fernkampfangriff.

Die Regeln für den Fernkampf ähneln denen des Duells, außer dass ein Charakter, der eine Fernkampfwaffe benutzt, immer automatisch als angreifender Charakter zählt. Für den angreifenden Charakter würfelt ihr auf *De Bello*, für den angegriffenen Charakter auf *De Corpore*. AP, Schild und Schaden werden berechnet wie üblich.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFFE

Überraschungsangriffe kommen in LEX ARCANA immer dann vor, wenn ein Charakter nicht merkt, dass jemand einen Angriff plant. Ein überraschter Charakter darf sich ein Tempus lang nicht gegen den Angriff wehren. Das heißt, das AP eines Überraschungsangriffs entspricht genau dem *De Bello*-Wurf für den angreifenden Charakter. Ab dem darauffolgenden Tempus ist dem Opfer des Angriffs die Gefahr voll bewusst und es kann für den Rest des Kampfes normal handeln.

FLIEHEN

Wer mit seiner Figur aus einem Kampf fliehen möchte, muss dies am Anfang eines Tempus ansagen. Handelt es sich bei dem Kampf um ein Duell, würfelt ihr für beide Charaktere auf *De Corpore*. Ist der Würfelwurf für den fliehenden Charakter höher als der der gegnerischen Partei, gelingt die Flucht. Wenn nicht, gilt der Charakter, dessen Fluchtversuch scheiterte, einen Tempus lang als überrascht (d.h. Angriffe auf ihn sind Würfelwürfe ohne Gegenwehr auf *De Bello*).
Bei mehreren Gegner*innen muss der *De Corpore*-Wurf für den fliehenden Charakter höher sein als alle gegnerischenWürfe.

HEILEN

Lebenspunkte können auf zwei Arten wieder zurückgewonnen werden: durch natürliche Heilung oder durch Erste Hilfe.
Natürliche Heilung passiert automatisch immer dann, wenn ein verwundeter Charakter sich längere Zeit ausruht (eine Nacht Schlaf, einen halben Tag Ruhe). Ihr würfelt für den verwundeten Charakter eine Probe auf *De Corpore* gegen einen SG von 6. Ist der Wurf erfolgreich, erhält der Charakter die Differenz zwischen dem Würfelergebnis und dem Schwierigkeitsgrad in Lebenspunkten zurück. Geht der Wurf daneben, erhält er nichts.
Erste Hilfe kann nur einmal geleistet werden und zwar direkt, nachdem ein Charakter verwundet wurde (egal, durch wen oder was). Ein Charakter, der einen anderen oder sich selbst heilt, reinigt und verbindet die Wunde oder renkt ein Gelenk oder Körperglied wieder ein. Spielmechanisch würfelt die Person, die den Charakter führt, gegen einen SG von 6 auf *De Scientia*. Ist der Wurf erfolgreich, erhält der Charakter die Differenz zwischen dem Würfelergebnis und dem Schwierigkeitsgrad in Lebenspunkten zurück. Geht der Wurf daneben, erhält er nichts.

DIE SORTES

Zur Standardausrüstung eines Contubernium gehört immer auch ein Beutel, mit einigen dünnen, mit Inschriften versehenen Metalltäfelchen darin. Diese Täfelchen nennt man Sortes (deutsch: Orakel, Singular: Sors). Sie werden von Mitgliedern des Cohors Arcana benutzt, um während einer Mission mehr über ihr Schicksal herauszufinden.
Zu Beginn des Abenteuers legt ihr alle in diesem Schnellstarter enthaltenen Sortes in einen undurchsichtigen Behälter. Wenn ihr zu viert oder weniger seid, entfernt die Täfelchen mit den Namen der Custodes, die nicht mitspielen.

SORTES ZIEHEN

Die Sortes zu ziehen ist ein kurzes Ritual. Wenn ihr euch entscheidet, es durchzuführen, teilt ihr dem Demiurgus mit, wie viele von euren Charakteren am Ritual teilnehmen. Das Ritual hat zwei Voraussetzungen:

- Erstens können die Sortes nur einmal pro Spieleabend gezogen werden. Und zweitens können daran nur Custodes teilnehmen, die im Verlauf dieses Abenteuers noch keine Sors gezogen haben.
- Ihr ein Täfelchen aus dem Beutel, seht es euch an und legt es verdeckt vor euch ab. Wenn alle teilnehmenden Custodes ein Sors gezogen haben, wird der Beutel zur Seite gelegt. Er wird für die laufende Sitzung nicht mehr gebraucht.

DIE SORTES EINSETZEN

Jedes Sorstäfelchen beschreibt eine besondere Chance im Spiel, die ihr jederzeit einsetzen könnt, solange die beschriebenen Voraussetzungen erfüllt sind. Diese bestehen zum Beispiel in der Verwendung einer bestimmten Peritia.
Ihr dürft euch eure eigenen Sortes jederzeit anschauen, aber es ist nicht erlaubt, sie den anderen zu zeigen – auch nicht dem Demiurgus. Wer dennoch Informationen über seine Sors weitergibt, zieht den Zorn der Götter auf seinen Charakter und kann keine Schicksalswürfe mehr machen.
Außerdem zieht ihr den Zorn der Götter auf euren Charakter, wenn ihr eure Sors bis zum Ende des Spieleabends nicht benutzt habt. Das ist besonders wichtig, weil manche der Sortes einen negativen Effekt haben können. In diesem Fall verliert ihr für den entsprechenden Charakter für den ganzen nächsten Spielabend die Fähigkeit, Schicksalswürfe zu machen. Ausnahme: Das Täfelchen *Kein Effekt*. Diese Sors wird am Ende des Abends einfach abgelegt.

RÖMISCHE MAGIE

Die militärische und diplomatische Macht des Kaiserreichs, sein unermesslicher Wissensschatz, die außergewöhnlich große Loyalität von so verschiedenen und so weit entfernten Völkern und Herrschern, die es genießt – das alles entstammt der römischen Magie. Seit der Gründung der Stadt kreisen die magischen Kräfte der Caesaren um die Kunst der Weissagung: Rituale, die ihnen erlauben, die Zukunft vorherzusehen, vergangene Begebenheiten zu entschlüsseln, Omen zu lesen und die Gunst der Götter zu interpretieren. Das Ziel römischer Magie liegt von Natur aus darin, Informationen zu sammeln, nicht darin, jemandem zu schaden oder etwas zu zerstören.

Die Seher*innen des Cohors Auxiliarium Arcana sind Personen, die aufgrund ihres besonderen Weissagungstalents ausgewählt wurden und sich dem Studium dieser Kunst widmen, um offiziell Reichsmagie anwenden zu dürfen. Custodes verschiedener Officia können magisches Wissen besitzen, aber sie werden darin niemals so gut werden wie die Seher*innen.

Es gibt drei vorherrschende Methoden, die Kunst der Weissagung anzuwenden: ein Ritual abhalten, Zeichen deuten und die Gunst der Götter erkennen.

AUF DE MAGIA WÜRFELN

Wenn euer Charakter in LEX ARCANA die Kunst der Weissagung bemühen will, müsst ihr dafür auf *De Magia* würfeln. Um ein Ritual abzuhalten oder die Gunst der Götter zuerkennen, gibt es einen festgelegten Schwierigkeitsgrad für den Würfelwurf. Will euer Charakter dagegen ein Zeichen deuten, bestimmt der Demiurgus die Schwierigkeit mit einem Wurf von 2W6.

WEISSAGUNGSRITUALE

Durch Weissagungsrituale können die Custodes (und andere Figuren) Informationen über Personen, Gegenstände oder Orte erhalten. Diese können räumlich entfernt sein von dem Charakter, der das Ritual durchführt, oder mit der Zukunft oder der Vergangenheit zusammenhängen. Alle Rituale sind komplexe Zeremonien, deshalb benötigt man dafür einen ruhigen Ort, Konzentration und mindestens eine Stunde Zeit.

Damit auch nur die Chance besteht, ein erfolgreiches Ritual abzuhalten, muss der durchführende Charakter ein klares Ziel im Sinn haben. Spielmechanisch ausgedrückt: Der*die Spieler*in des Charakters, der das Ritual durchführt, muss dem Demiurgus eine spezifische Frage stellen, die sich auf eine bestimmte Person, einen Ort, ein Geschehnis oder einen Gegenstand bezieht.

Ist das Ritual erfolgreich, hat der durchführende Charakter eine kurze Vision, die sich auf einer spiegelnden Oberfläche, in einer Flamme, in Rauch oder ähnlichem abzeichnet. Eure Charaktere können nicht in die Vision eingreifen oder anders mit ihr interagieren. Welche Informationen ihr aus der Vision zieht, liegt ganz bei euch – das Ritual verschafft euch nicht automatisch Informationen über die Vision hinaus.

ZEICHEN DEUTEN

Seher*innen lernen nicht nur, wie man Rituale abhält, sie erfahren außerdem, wie man die Bedeutung von natürlichen Zeichen und Träumen erkennt. Anders als für die zeitraubenden Weissagungsrituale brauchen sie nur ein paar Sekunden Konzentration, um Zeichen zu deuten.
Eine erfolgreiche Würfelprobe erlaubt es dem*der Custos, ein Zeichen als günstig (*fas*) oder ungünstig (*nefas*) zu erkennen und es mit einer Handlung, einem Ort, einer Person oder einem Gegenstand in Verbindung zu bringen.

RITUAL DER KLARSICHT (SG 9)

Dieses Ritual erlaubt dem durchführenden Charakter, etwas zu sehen, was in diesem Moment an einem anderen Ort geschieht und in Bezug zu einem Gegenstand, einer Person oder einem Ort steht.
Die Vision zeigt kurz, wo sich das gesuchte Objekt befindet, wo sich eine Person aufhält oder ähnliches.
Beispielfragen: *Wo ist Gaius gerade? Wo ist der Gladius des Praetors? Was passiert gerade in dem Tempel, den wir gestern besucht haben?*

RITUAL DER RÜCKSCHAU (SG 9)

Dieses Ritual erlaubt dem durchführenden Charakter, herauszufinden, was in der näheren Vergangenheit an dem Ort passiert ist, an dem er sich gerade aufhält. Die Vision zeigt aber nur dann etwas Relevantes, wenn das vergangene Geschehnis etwas damit zu tun hat, was die Custodes aktuell untersuchen. Ihr könntet also zum Beispiel fragen, was sich in dem Raum zugetragen hat, in dem eine Leiche gefunden wurde.
Beispielfragen: *Was ist hier, in dem Raum, in dem Gaius gestorben ist, passiert? Wurde Gaius mit einem Gladius getötet? Was ist hier, im Allerheiligsten des ausgebrannten Tempels, vorgefallen?*

DIE GUNST DER GÖTTER ERKENNEN (SG 6)

Um die Gunst der Götter zu erkennen, ist ein ausgedehntes (über zwei Stunden langes) Ritual vonnöten, das es dem durchführenden Charakter erlaubt, zu erfahren, ob die Götter eure Aktionen gutheißen, ob sie ihnen gleichgültig sind oder ob sie sie feindselig betrachten.
Eine erfolgreiche *De Magia*-Probe verschafft euch eine klare Antwort (Wohlwollen, Gleichgültigkeit oder Ablehnung). Ein höherer Erfolgsgrad kann dem*der ausführenden Custos außerdem enthüllen, aus welchem Grund die Götter so reagieren.

TRAUMDEUTUNG

Viele Menschen betrachten Träume als ein besonders beliebtes Kommunikationsmittel zwischen der Welt der Sterblichen und der Götterwelt.
Wenn der Demiurgus einen ungewöhnlichen Traum beschreibt, können die Custodes versuchen, ihn zu deuten, um etwas über kommende Geschehnisse in Erfahrung zu bringen.

Hodie Mihi, Cras Tibi

Ritualmagie

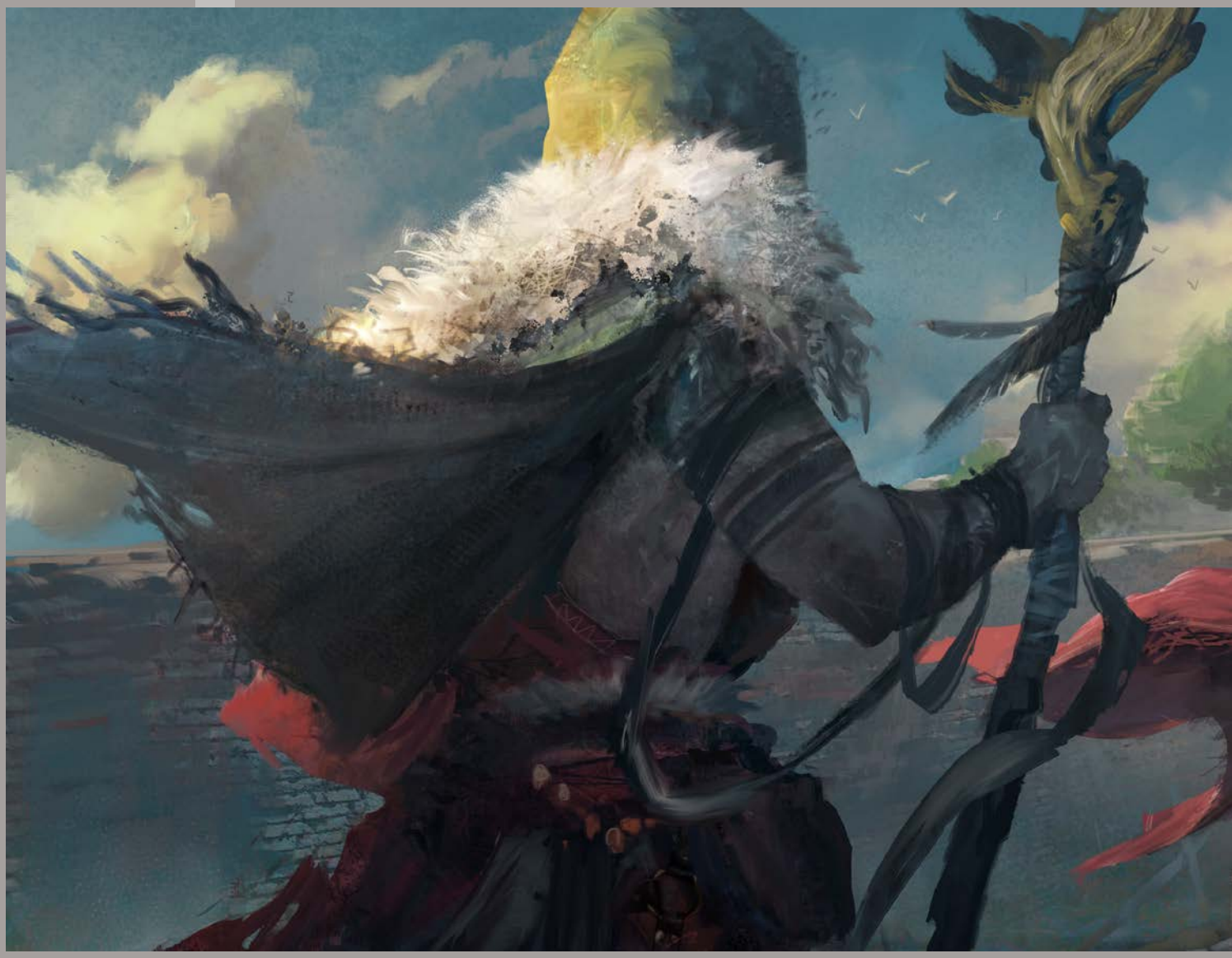
Wenn die Custodes ein Weissagungsritual abhalten, werfen sie damit einen Blick hinter den Vorhang, der die natürliche Welt von der übernatürlichen trennt. Doch in der Götterwelt vermischen sich Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Um einen Sinn in der Vision zu finden, muss der durchführende Charakter in der unendlichen Menge von Möglichkeiten etwas Spezifisches suchen – sich also auf einen Ort, ein besonderes Ereignis, eine gut bekannte Person oder ähnliches konzentrieren.

RITUAL DER VORAUSSICHT (SG 12)

Dieses Ritual ist das schwierigste und mächtigste, das eure Charaktere versuchen können. Es erlaubt ihnen, zu erkennen, was sich in der nahen Zukunft wahrscheinlich ereignen wird.
Die Vision zeigt nur dann relevante Informationen, wenn der durchführende Charakter eine Frage stellt, die darauf abzielt, Zweifel über etwas auszuräumen, von dem der*die Custos ohnehin schon glaubt, dass es passieren wird (oder es zumindest in Erwägung zieht).
Beispielfragen: *Wird die Person, die Gaius getötet hat, bald hierher zurückkehren, um ihre Waffe zu holen? Wird der Praetor morgen die Stadt verlassen? Wird bald jemand in den Tempel kommen, um ein Ritual abzuhalten?*

OMENDEUTUNG

Eure Charaktere können versuchen, in außergewöhnlichen, aber natürlichen Vorkommnissen, den sogenannten Omina (deutsch: Vorzeichen, Singular: Omen), eine Bedeutung zu finden. Seher*innen sehen Omina als den Ausdruck der gewundenen Wege des Schicksals oder des flatterhaften Willens der Götter. Wenn die Custodes Zeug*innen eines Phänomens werden, das sie für eine natürliche Manifestation einer göttlichen Macht halten (z. B. ein plötzlicher Blitzeinschlag, ein Tier mit ungewöhnlicher Fellfarbe oder ein Blutmond), können sie versuchen, dieses Omen zu deuten, um neue Einsichten für die laufende Untersuchung zu gewinnen.



EINFÜHRUNG FÜR DIE SPIELER*INNEN

Es ist Frühling in Gallien. Die Spielercharaktere haben die letzten paar Tage im Castrum Praetorium von Lugdunum, der Hauptstadt der Provinz, verbracht.

Eure Inquisitio (die Eignungsprüfung für das Cohors Arcana) ist jetzt ein Jahr her und dies ist eure erste offizielle Mission nach der harten Ausbildung zu Custodes. Eine relativ sichere Mission, wie es scheint, denn Gallien wurde schon vor Jahrhunderten erobert, und auch seine Grenzen werden nicht von den Feinden Roms bedroht.

Im Castrum seid ihr Marcus Nepos unterstellt, einem alten Meister des Cursus Auguralis, dessen faltiges Gesicht stets von einem gütigen Lächeln erhellt wird. Eines Morgens lässt Marcus euch in seine Gemächer kommen. Sein Gesichtsausdruck ist etwas weniger heiter als gewöhnlich.

„Seit ein paar Tagen plagt mich ein unangenehmes Gefühl. Wohin ich auch schaue, ich sehe überall seltsame, beunruhigende Zeichen … Alles begann mit dem bizarren Flugmuster eines Starenschwarms, der in den Norden verschwand. Dann fiel mir auf, dass der Stumpf eines schon lange toten Baums an der Straße nach Norden neu austreibt.

Die letzten zwei Nächte habe ich nicht geschlafen, sondern stattdessen die Sterne beobachtet und versucht, aus einem Auspicium[1] zu lesen, um eine Antwort von den Göttern zu erhalten. Aber alles, was ich bekam, war Schweigen und fürchterliche Kopfschmerzen. Ich fürchte, ich bin zu alt dafür. Deshalb brauche ich eure Hilfe. Ihr werdet nach Norden reisen, ins Castrum von Augustodunum. Dort werdet ihr Untersuchungen anstellen und mir von den Ergebnissen berichten.“

[1]deutsch: Vogelschau

DER WILLE DER GÖTTER

TRIGGERWARNUNG

Dieses Abenteuer beinhaltet explizite Gewaltdarstellungen, berührt das Thema Sklaverei und stellt eine kolonialistische Sicht auf unterdrückte Kulturen dar. Wir raten dazu, diese Punkte vorher mit allen Spielenden zu besprechen und im Zweifel einzelne Szenen oder Formulierungen entsprechend abzuwandeln.

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

Das Abenteuer besteht aus drei Teilen, die jeweils mehrere Szenen umfassen und zu einem gemeinsamen Abschluss führen.

TEIL 1: ANKUNFT

Die Custodes reisen von Lugdunum nach Augustodunum. Dort erhalten sie vom Kommandanten der örtlichen Garnison und den dort stationierten Legionären erste Hinweise. Gerüchteweise treibt eine Bande von Straßenräuber*innen in der Gegend um die nicht weit entfernte Stadt Sidolocus ihr Unwesen. Es heißt, sie nutze irgendeine Art von übernatürlicher Unterstützung, um nicht gefasst zu werden.

TEIL 2: ERMITTLUNG

Die Custodes reisen weiter nach Sidolocus, um Untersuchungen anzustellen. Im Gespräch mit den Bewohner*innen der Stadt erfahren sie, dass die Bande von Gesetzlosen von einem gewissen Brenno angeführt wird, und dass die Bevölkerung unter einem unbekannten Fluch leidet. Nachts sehen sich die Custodes feindlichen Gestalten gegenüber, die ihre Gesichter in Kapuzen verbergen. Die Charaktere müssen um ihr Leben kämpfen. In der Umgebung der Stadt können die Custodes

weitere Informationen finden, wenn sie auf Erkundung gehen und mit den Einwohner*innen sprechen. Dabei sammeln sie vielleicht schon erste Hinweise, wo sich mögliche Verstecke der Straßenräuber*innen befinden könnten.
Einige dieser Hinweise führen die Custodes unter Umständen in die nahe gelegene Hügelkette und weiter aufs Land. Wenn sie die Hügel erforschen, stoßen sie dort auf die Ruinen von Alesia und müssen ihr Lager mitten in einem plötzlich aufkommenden Gewitter aufschlagen. Die Ruinen von Alesia sind ein Kristallisationspunkt des Erwachens der gallischen Götter. Wenn die Custodes dort ein Ritual durchführen, können sie einen kurzen Blick auf die Macht dieser Gottheiten erhaschen.

TEIL 3: DAS ENDE DER BEDROHUNG

Dank ihrer Erforschung der Gegend gelingt es den Custodes, die Spur der Straßenräuber*innen aufzunehmen und ihre zwei wichtigsten Verstecke zu finden. Das eine liegt tief in einem alten keltischen Grabhügel in den Bergen, das andere befindet sich in den Ruinen einer Festung auf dem Land. Die Custodes haben die Gelegenheit, den Machenschaften der Bande ein Ende zu setzen, entweder, indem sie Brenno selbst töten, oder indem sie römische Legionäre zu seiner Zuflucht führen.

EINFÜHRUNG FÜR DEN DEMIURGUS

Vor über fünf Jahrhunderten spielte sich in diesem Teil von Gallien das tragische Ende des Krieges zwischen Rom und den keltischen Stämmen unter der Führung von Vercingetorix, dem großen arvernischen Kriegerkönig, ab. Gejagt von der römischen Armee sah sich der Rebellenkönig gezwungen, in der heiligen Stadt Alesia, der Hauptstadt des Stammes der Mandubii, Zuflucht zu suchen. Dort verhungerten viele seiner Anhänger, während er vergeblich darauf wartete, dass das Entsatzheer eintraf. Schließlich mussten die gallischen Stämme sich geschlagen geben. Damit ging der Gallienfeldzug von Julius Caesar zu Ende. Alesia wurde niedergebrannt und aus den Waffen der rebellischen Gallier wurden die Ketten geschmiedet, in die sie gelegt wurden. Es gibt jedoch noch eine andere Geschichte, die bis heute niemand in Rom kennt. Am Vorabend seiner Niederlage flehte Vercingetorix den Gott Teutates an, den Gott des Krieges und Beschützer seines Volkes und des Landes. Der König versprach ihm sein Leben und seine Würde und erklärte, er wolle sich mit Freuden gefangen nehmen, erniedrigen und töten lassen, wenn Teutates ihm im Gegenzug versprach, dass er die Glut der Rebellion unter der Asche am Leben erhalten würde. Am nächsten Tag ergab sich der stolze Vercingetorix dem römischen Kommandanten, zog seine Rüstung aus und legte seine Waffen dem Feind zu Füßen …

EIN KÖNIGLICHES VERMÄCHTNIS

Einer der römischen Schmied*innen, deren Aufgabe es war, die Waffen der besiegten Gallier einzuschmelzen, folgte diesem Befehl nicht. Ein ungewöhnlicher Traum verleitete ihn dazu, das Schwert zu finden, das Vercingetorix selbst getragen hatte, und es zu stehlen. In den darauffolgenden Jahrzehnten wanderte das Schwert von Hand zu Hand und landete am Ende im Schatz einer reichen römischen Familie.
Ein Jahr vor Beginn des Abenteuers wurde Levius Milo, ein alter Eques (deutsch: Ritter) auf dem Weg von seiner Heimat in Etruria nach Norden nahe der Stadt Sidolocus von einer Bande Straßenräuber*innen überfallen. Levius war auf dem Weg zu den Thermalbädern in Aquae Segetae in Nordgallien, um dort seinen Sohn Drusus, einen ehemaligen Präfekten aus Lugdunum, zu treffen. Er hatte Geschenke bei sich, darunter auch ein altes Schwert, mit dem er schon als Junge gespielt hatte. Levius und die meisten seiner Gefolgsleute kamen bei dem Angriff ums Leben und all seine Besitztümer und Schätze wurden gestohlen.

DAS SCHWERT DER GÖTTER

Was niemand wusste: Das uralte Schwert, das Levius Milo bei sich trug, war das verlorene Schwert von Vercingetorix, das Jahrhunderte zuvor von Teutates gesegnet worden war. Als es wieder nach Gallien kam, entbrannte die Macht, die in ihm schlummerte, erneut, spornte die Geister des Landes und der Luft wieder an und erweckte die gallischen Gottheiten aus ihrem Schlaf.
Inzwischen liegt die Klinge in den Händen von Brenno, einem Mitglied der Bande, die Levius angegriffen hat. Seither füllt es seinen Geist mit einer strategischen Gerissenheit, die er zuvor nicht besessen hat. Gleichzeitig befeuert es seinen Hass auf Rom. Ein Jahr nach dem Überfall ist Brenno heute der Anführer eines Kampftrupps, mit dem er Raubzüge gegen Fremde führt. Diese behandelt er besonders grausam, denn Brenno hat sich auf die barbarischeren Traditionen seiner Ahnen besonnen: Er hat begonnen, seine Feinde den alten gallischen Gottheiten zu opfern und sein Pferd mit ihren Schädeln zu schmücken. Brennos Ansehen ist gewachsen und viele Krieger*innen haben sich ihm angeschlossen, sodass er jetzt eine kleine Armee von gefährlichen Rebellen anführt.

REITPROBEN

Marcus Nepos stellt den Custodes Reitpferde zur Verfügung. Die Spielenden müssen nicht würfeln, wenn ihre Charaktere auf römischen Straßen, gut ausgetretenen Pfaden oder übers offene Feld reiten, da Reiten zur Grundausbildung aller Custodes gehört.
Wollen sie dagegen etwas Schwierigeres tun, zum Beispiel im Galopp eine fliehende Person verfolgen, durch raues Terrain reiten oder zu Pferd einen steilen Hügel hinauf- oder herunterklettern, müssen sie eine *De Natura*-Probe (SG 2W6) bestehen.
Scheitern sie an der Probe, fallen sie vom Pferd und nehmen 2W6 Schaden (Rüstung schützt wie üblich) oder 1W6, wenn der fallende Charakter eine *De Corpore*-Probe (SG 9) besteht.

TEIL 1: ANKUNFT

SZENE 1: ANKUNFT IN AUGUSTODUNUM

Auf der Via Agrippa brauchen die Custodes fünf Tage, dann kommen sie in der imposanten Stadt Augustodunum an. Sie kommen am frühen Nachmittag durch das Südtor, das „römische Tor", in die Stadt und wenden sich nach links, in Richtung des befestigten Lagers (des Castrums) in der westlichen Ecke der Befestigungsanlagen.
Im Castrum stationiert ist ein Vexillatio (eine temporär eingesetzte Einheit) der Legio I Martia, eine Truppe von abgehärteten Veteranen. Ein erfolgreicher Wurf auf Sensibilitas (SG 6) enthüllt den Custodes, dass die Soldaten auf den Verteidigungsanlagen noch abergläubischer aussehen als normal. Sie tragen alle Talismane und segnen ihre Ausrüstung regelmäßig mit Ritualen.
Nachdem sie ihre Diplomas (ihre offiziellen Papiere) bei den Wachen am Tor vorgezeigt haben, werden die Custodes von Theodosius Antenor empfangen, dem Legaten, der dem Castrum vorsteht.

EIN GESPRÄCH MIT THEODOSIUS ANTENOR

Nach einer kurzen, förmlichen Vorstellung fragt der Legat die Custodes, ob sie die Gruppe Kundschafter*innen sind, die geschickt wurden, um sich um die Räuberbande im Norden zu kümmern. Als er den Gesichtsausdruck der Custodes bemerkt, erklärt er die Sache näher:

„Im Pagus Mandubiorum, der Gegend zwischen hier und der Stadt Aballo, leben zahllose mordlüsterne Gesetzlose. Das ist ein wahrer Stachel in unserem Fleisch. Diese Region ist reich und viele der Menschen, die darin wohnen, profitieren von ihren dichten Wäldern und den reichlich vorhandenen Bächen und Flüssen. Der Verkehr auf der Via Agrippa ist dicht, aber die Angst vor Überfällen wird immer größer. Wir mussten schon einige Würdenträger und reiche Kaufleute mit einer Schutzgarde ausstatten."

Der Legat rollt eine Landkarte der Gegend aus und zeigt auf einen Punkt zwischen den beiden großen Städten Augustodunum und Aballo. Er erklärt, dass die meisten Überfälle auf einem Stück der Straße in der Nähe der Stadt Sidolocus stattfinden.

„Räuberbanden sind schon lange ein Problem rund um Sidolocus, aber in letzter Zeit werden sie immer frecher, besonders seit dem Mord am Vater eines ehemaligen Praefectus Annonae der Stadt Lugdunum vor einem Jahr. In den letzten zwölf Monaten haben sie sich immer weiter vorgewagt, aber es scheint uns unmöglich, sie zu fangen. Wir schicken regelmäßig Patrouillen in die Gegend, aber das Land ist groß und ich kann eigentlich keine Leute entbehren. Da Gallien keine Grenzprovinz ist, sind hier nicht allzu viele Truppen stationiert. Außerdem kennen meine Soldaten sich in dieser Gegend nicht besonders gut aus. Sie kommen aus dem Castrum Rauracense im Süden von Germanien. Ich bin selbst erst seit ein paar Monaten hier.
Kurz gesagt, ich habe hier nicht genug Ressourcen, um die Gegend zu erforschen, wenn ich Augustodunum nicht schutzlos hinterlassen will. Aber ich muss mich denen gegenüber verantworten, die durch die Räuberbande zu Schaden gekommen sind. Darunter ist auch Drusus Milo, der bereits erwähnte Praefectus, der von mir verlangt, die Güter wiederzufinden, die seinem Vater gestohlen wurden, und all jene zu kreuzigen, die seinen Vater umgebracht haben.“

Falls die Custodes den Legaten fragen, ob seinen Leuten irgendwelche übernatürlichen Phänomene oder Zeichen begegnet sind, antwortet Antenor, dass nichts Besonderes vorgefallen sei, außer dass die Menschen im Pagus Mandubiorum in letzter Zeit viel Pech gehabt hätten.

RECHERCHE ZU ALESIA

Gelehrte Custodes möchten in Augustodunum vielleicht ein wenig Zeit damit verbringen, nach schriftlichen oder mündlichen Berichten über Alesia zu suchen. Zu ihrem Glück sind die Maenischen Schulen in der Mitte der Stadt der perfekte Ort, um solche Informationen zu finden. Die Maenischen Schulen sind gallische Rhetorikakademien, die weithin für die Schönheit ihrer Architektur und die große Zahl ihrer Student*innen berühmt sind.

Ein paar Stunden im Gespräch mit einem Geschichtslehrer belohnen sie mit der Information, dass Alesia einst eine heilige Stadt und ein religiöses Zentrum war. Caesar selbst beschreibt Alesia so:

„Die Festung lag sehr hoch auf dem Gipfel eines Hügels, so dass sie nur durch vollständige Einschließung einnehmbar war. Den Fuß des Berges bespülten von entgegengesetzter Seite zwei Flüsse. Vor Alesia war eine Ebene von etwa drei Meilen in die Länge, und rings um die Stadt lief in geringer Entfernung zueinander eine Reihe Hügel von gleicher Höhe.“

„Jeder hier sieht nervös und deprimiert aus, von den Patrizierfamilien in ihren Villen in Sidolocus bis hin zu den Soldaten, die versuchen, diese Unholde einzufangen. Beim Jupiter! Selbst die Pferde werden in dieser Gegend unruhig.“

Custodes, die sich Antenors Landkarte näher anschauen und eine *De Scientia*-Probe (SG 9) bestehen, erkennen die Gegend als jene, in der die Schlacht von Alesia geschlagen wurde. Hier belagerte einst Julius Caesar die keltischen Stämme unter der Führung des Arvernerkönigs Vercingetorix. Caesar erzählt ausführlich von dieser Belagerung in De Bello Gallico, seinem Bericht über den Gallischen Krieg. Dort beschreibt er im Detail, wie er die Stadt belagerte und die gallischen Entsatztruppen über einen Monat lang in Schach hielt. Irgendwann gaben die ausgehungerten und geschlagenen Gallier auf, Caesar nahm die feindlichen Anführer gefangen und brannte Alesia aus Rache nieder. Die Stadt wurde nie wieder aufgebaut und im Lauf der Zeit geriet ihre genaue Lage in Vergessenheit.

GESPRÄCHE MIT DEN SOLDATEN

Im Castrum kommen die Custodes eventuell mit einigen Soldaten in Kontakt, die bereits im Pagus Mandubiorum auf Patrouille waren. Eine erfolgreiche *De Societate*-Probe (SG 6) bringt die folgenden Ergebnisse – je nach Erfolgsgrad, wobei nur der höchste EG von allen Würfen in Betracht gezogen wird:

I *„Ah, meine Freunde, das ist ein wirklich böser Ort. Die Grenze in Germanien zu bewachen war viel besser! Diese Gesetzlosen sind schlau genug, um unseren Patrouillen auszuweichen, und sie sind genauso bösartig wie die Barbaren und Barbarinnen an der Grenze. Manchmal finden wir ihre Hinterlassenschaften … kopflose Leichen am Straßenrand, und ab und zu tauchen Leichen auch wieder aus den Sümpfen auf, in die sie sie geworfen haben. Diese Leute zu jagen, ist so entmutigend! Sie scheinen einfach so durch Sümpfe, Wälder und Berge zu schlüpfen, als wären sie auf einer Konsularstraße unterwegs, und wir können keinen Fuß in die Wälder setzen, ohne uns im Dornendickicht zu verfangen.“*

II *„Wir werden sie nicht finden, und ihr auch nicht. Die Götter haben uns verlassen. Die Wälder hier sind schrecklich und gefährlich, voller Schatten und Geflüster. Wassergeister versuchten, mich zu ertränken, als ich einen Fluss durchquerte! Fortuna spielt mit uns, das sage ich euch, und wenn wir am dringendsten ein bisschen Glück bräuchten, lässt sie uns im Stich. Irgendjemand muss die Götter verärgert haben, und wir bezahlen alle den Preis.“*

III *„Vielleicht waren sie es! Sie haben uns verflucht, oder sie werden von dunkler Magie beschützt, so wie die germanischen Barbaren und Barbarinnen damals. Es kann doch nicht sein, dass sie sich nur auf ihre eigene Gerissenheit und Stärke verlassen und die ganze Macht der römischen Armee herausfordern – und es überleben!“*

IN DEN PAGUS MANDUBIORUM

Die als Pagus Mandubiorum bekannte Region umfasst das ehemalige Herrschaftsgebiet der Mandubii-Kelten. Bis vor vier Jahrhunderten gab es hier keine einzige römische Siedlung, doch dann ließ Marcus Vipsanius Agrippa, der Statthalter der neu erschaffenen Provinz Gallien, ein Straßennetz erbauen, das die Provinzhauptstadt Lugdunum zum Zentrum hatte.
Entlang dieser Straßen wurden in regelmäßigen Abständen Mutationes (Stationen, an denen Reisende, die auf Pferden oder Karren unterwegs sind, die Dienste von Wagnern, Stellmachern und Tierärzten in Anspruch nehmen können) und Mansiones (Herbergen, in denen Reisende in offizieller Mission übernachten, essen und sich frisch machen können) erbaut, um schnelles und komfortables Reisen zu ermöglichen. Rund um diese Mutationes und Mansiones entstanden Wohnviertel und veränderten das Aussehen der ganzen Region. Einige der Siedlungen im Pagus sind also keltische Gründungen (wie man an den gallischen Namen Aballo, Abilusia, Brauco, Lindogrone und Sentu Verno ablesen kann), andere dagegen sind römischen Ursprungs (Cuttiacus, Libernum, Sidolocus u. a.).
Der Pagus erstreckt sich zwischen zwei wichtigen Abschnitten der Via Agrippa: der eine führt nach Nordosten Richtung Germanien, der andere nach Nordwesten in Richtung des Oceanus Britannicus. Kleinere Straßen und Wege verbinden die verschiedenen Vici (deutsch: Siedlungen, Singular: Vicus) der Gegend, hauptsächlich die beiden größeren Städte Aballo und Divio.

ENTFERNUNGEN

Diese ungefähren Reisezeiten vermitteln dem Demiurgus eine Vorstellung der Distanzen im Pagus Mandubiorum:

- Cavillonum – Augustodunum (Straße): 8 Stunden zu Pferd, mehr als 10 Stunden zu Fuß.
- Augustodunum – Abilusia (Weg): 4 Stunden zu Pferd, mehr als 5 Stunden zu Fuß.
- Augustodunum – Sidolocus (Straße): 6 Stunden zu Pferd, 9 Stunden zu Fuß
- Sidolocus – Aballo (Straße): fast 6 Stunden zu Pferd, 8 Stunden zu Fuß.
- Sidolocus – Brauco (Weg): über 3 Stunden zu Pferd, 5 Stunden zu Fuß.
- Sidolocus – Sentu Verno (über Land): 8 Stunden.
- Abilusia – Sentu Verno (Weg): 4 Stunden zu Pferd, knapp 6 Stunden zu Fuß.

Das Gelände besteht hauptsächlich aus hügeligem Ackerland mit uralten Wäldern, Hainen, Himbeer- und Brombeerbüschen. Hecken umschließen die Felder und Bauernhöfe und baumbeschattete Flüsse schlängeln sich hindurch. Mehrere hundert Höfe liegen zwischen Sidolocus und Sentu Verno übers Land verstreut, von kleinen Aussiedlerhöfen, die von einer einzelnen Familie bewirtschaftet werden, bis hin zu großen Betrieben, die Dutzende von Tagelöhner*innen und Sklav*innen beschäftigen. Das ganze Land besteht aus Parzellen, die durch Weidenzäune und Dornenhecken voneinander abgeteilt sind. Auf großen Teilen der Felder wird Getreide angebaut: Emmer, Dinkel, Gerste, Hirse und Weizen, der um diese Jahreszeit mannshoch wächst. Wo die Felder nicht eingesät sind, hüten Schäfer*innen ihre Herden mithilfe ihrer gut abgerichteten Hütehunde. Kreuz und quer durch das Land ziehen sich Wege und Pfade, auf denen ständig eine Menge Tagelöhner*innen und Ochsen- oder Eselskarren unterwegs sind.
Der Morvan (keltisch für „Schwarze Berge“) ist eine raue, bewaldete Gegend mit ein paar Bergen und den höchsten Hügeln im Pagus Mandubiorum. Ein Teil dieses Gebirges zieht sich nördlich an Sidolocus vorbei und wird vom Abschnitt der Via Agrippa nach Aballo durchquert.
Die Custodes können gemächlich entlang aller Straßen und Wege reiten. Zu Pferd ist man ein wenig schneller als zu Fuß und es ist auf langen Strecken nicht so anstrengend. Wenn sie übers offene Land reiten, Flüsse durchqueren oder Hügel und Berge überwinden wollen, sind sie zu Pferd ungefähr gleich schnell wie zu Fuß.

DAS ERWACHEN DER GALLISCHEN GÖTTER

Die Macht, die Teutates dem Schwert des Vercingetorix verliehen hat, weckt die alten Gottheiten Galliens auf, damit sie sich erheben und gegen die Römer*innen wenden. Das Pech, das alle Fremden befällt, die den Pagus Mandubiorum durchqueren, hat seinen Ursprung in der Feindseligkeit verschiedener Götter und Göttinnen, jeder und jede mit einem bestimmten Einflussbereich. Für den Moment ist ihr Einfluss auf die Gegend rund um Alesia, die heilige gallische Stadt, beschränkt, aber das könnte sich ändern, wenn sich ein Anführer erhebt und für die gallische Sache zu streiten beginnt.
Die Custodes sind ein offensichtliches Ziel für die Missgunst der gallischen Gottheiten. Sobald sie den Pagus Mandubiorum betreten (also kurz nachdem sie Augustodunum verlassen haben), geschehen ihnen ungewöhnliche Dinge:

- An jedem Tag, den sie in der Gegend verbringen, werden die Custodes Zeug*innen eines übernatürlichen Ereignisses oder fallen ihm sogar zum Opfer.

Einige dieser seltsamen Ereignisse sind im Abenteuer beschrieben, aber falls ein Tag vergeht und im Text keines vorgesehen sein sollte, kann der Demiurgus die folgenden Tabellen nutzen, um ein Zufallsereignis zu erzeugen.

- Um die Details eines übernatürlichen Ereignisses zu ermitteln, während die Custodes sich in Sidolocus befinden, würfelt der Demiurgus einen W6 für Tabelle 2.
- Sind die Custodes draußen im Pagus Mandubiorum, würfelt der Demiurgus einen W12 für Tabelle 1.

Da Sidolocus eine römische Gründung ist, kann der Demiurgus die Ereignisse in Tabelle 2 leicht anpassen, sodass sie nicht nur die Custodes, sondern auch Einwohner*innen römischer Abstammung betreffen. Auf dem Land dagegen sind die meisten Siedlungen keltischen Ursprungs, also betreffen die Ereignisse in Tabelle 1 mit höherer Wahrscheinlichkeit ausschließlich die Custodes.

TEIL 2: ERMITTLUNG

SZENE 2: SIDOLOCUS

Sidolocus ist eine Kleinstadt knapp 30 Meilen nördlich von Augustodunum. Früher war es nur eine Raststätte an der Via Agrippa, aber heute leben dort ungefähr 4000 Menschen. Fern von den wichtigen Zentren imperialer Infrastruktur verfügt Sidolocus nicht über irgendwelche architektonischen Besonderheiten: Seine vielen Tempel sind eher klein und die einzigen größeren öffentlichen Gebäude sind das Forum, die alte Mansio und die nahe gelegenen Thermae.

Die Custodes brauchen für den Ritt von Augustodunum nach Sidolocus ungefähr einen Tag, aber nichts ist so einfach, wie es scheint.

KEIN LEICHTER RITT

Auf halbem Weg zu ihrem Ziel, zwischen den Dörfern Libernum und Lindogrone, begegnet den Custodes ihr erstes übernatürliches Ereignis. Plötzlich steigen und buckeln ihre Pferde ohne offensichtlichen Grund, weil Epona, die Göttin der Pferde, die Tiere anspornt, ihre Reiter*innen abzuwerfen.
Alle Spielenden müssen auf *De Natura* würfeln (SG 6). Schaffen sie die Probe nicht, werden ihre Charaktere abgeworfen und erleiden 2W6 Schaden. Die Pferde aller herabgefallenen Custodes laufen weg. Ein entkommenes Pferd wieder einzufangen, dauert eine Stunde (oder eine halbe Stunde, wenn alle Custodes, die am Einfangen beteiligt sind, selbst zu Pferd sind). Sind die Pferde wieder eingefangen, versuchen sie am gleichen Tag nicht noch einmal, zu entkommen.

AM ZIEL

Die Custodes erblicken die Stadt Sidolocus zum ersten Mal von der Straße aus, als sie einen kleinen Hain verlassen. Zu ihrer Linken geht die Sonne hinter einer Reihe hoher, baumbestandener Hügel unter, zur Rechten erstreckt sich das Land in sanften, niedrigen Hügeln und Tälern, die von unterschiedlich bepflanzten Feldern gelb und grün gefleckt sind.
Direkt vor ihnen liegt die Stadt in einem weiten Tal zwischen saftigen Weiden und Sumpfgebieten. Nach der Pracht von Augustodunum wirkt Sidolocus auf den ersten Blick nicht besonders beeindruckend. Es sieht eher aus wie ein übergroßes Dorf, als eine Stadt.
Eine erfolgreiche *De Scientia*-Probe (SG 9) ergibt, dass die Siedlung nicht sehr alt sein kann: Die Verteilung der Gebäude folgt dem Muster römischer Baukunst und die Kleinstadt besitzt keine Mauern oder Befestigungsanlagen – ein klares Zeichen, dass sie erst gebaut wurde, nachdem Gallien befriedet worden war.
Als die Custodes den Hügel hinab reiten, fallen ihnen vier Kruzifixe auf, die an der Straße stehen. Als sie sich den ersten Häusern von Sidolocus nähern, können sie die tragische Szene in ihren Einzelheiten erkennen. Links der Straße befindet sich eine Gruppe von Männern und Frauen, die offensichtlich trauern und zu den zahlreichen gallisch-römischen Göttern beten. Auf der anderen Straßenseite bewacht ein bewaffneter Soldat die Kreuze.
Hinter der Wache winden sich vier Menschen im Todeskampf. Sie sind nackt und ihre Hand- und Fußgelenkte wurden an die Holzbalken genagelt. Um den Hals tragen sie sogenannte *Tituli Crucis*, Holztafeln, auf denen vermerkt ist, wofür sie gekreuzigt wurden. Die Custodes brauchen die Tituli aber gar nicht zu lesen: Nachdem die scheinbar unfassbaren Straßenräuber*innen in der Gegend für so viel Unmut gesorgt haben, handelt es sich bei den vier Menschen ziemlich sicher um Receptatores, Kompliz*innen (siehe Kasten **Latrones**, Seite 29).

TABELLE 1: ÜBERNATÜRLICHE EREIGNISSE IM PAGUS MANDUBIORUM

Alle Ergebnisse, die den SG einer ***Peritia***-Probe betreffen, halten bis zum darauffolgenden Tag an.

1W12	Ergebnis	Auswirkung
1	**Belenus** Gott des Lichts	Das Tageslicht verdunkelt sich, als wäre es von dichten, dunklen Wolken verdeckt. Während Belenus das Land vor Apollo verbirgt, steigt der SG aller ***De Magia***-Proben um 3.
2	**Belisama** Göttin der Seen und Flüsse	Die Custodes waten durch einen flachen Strom, da wird die Strömung plötzlich viel stärker und droht, eine*n (zufällig ausgewählte*n) Custos davon zu spülen. Der*die Custos muss eine ***Coordinatio***-Probe (SG 6) bestehen, sonst fällt er oder sie auf die glitschigen Steine im Flussbett und erleidet 1W6 Schaden.
3	**Borrum** Gott des Windes	Starke Windböen umbrausen die Custodes jedes Mal, wenn sie eine Fernkampfwaffe benutzen wollen. Der SG aller ***De Bello***-Proben steigt um 3, wenn Fernkampfwaffen eingesetzt werden.
4	**Carnonos** Gott der Tiere	Mäuse haben die Wegzehrung der Custodes gefressen. Will ein*e Custos nach Nahrung suchen, muss er*sie auf ***De Natura*** würfeln (SG 9). Für jeden Erfolgsgrad findet der*die Custos genug Nahrung für die ganze Gruppe für einen Tag.
5	**Cimialcinnus** Gott der Wege	Eine erfolgreiche ***Ingenium***-Probe (SG 9) lässt die Custodes merken, dass sie an dieser Kreuzung schon mindestens zweimal vorbeigekommen sind. Egal, welchen Weg sie nehmen, sie scheinen immer am gleichen Ort herauszukommen. Um der Schleife zu entkommen, müssen sie den Weg verlassen und eine ***De Natura***-Probe (SG 6) bestehen. Andernfalls verlaufen sie sich und verschwenden einen Tag..
6	**Epona** Göttin der Pferde	Die Pferde der Custodes versuchen, wegzulaufen (siehe auch Szene 2: **Kein leichter Ritt**, S.26).
7	**Etnosus** Vogelgott des Todes	Plötzlich steigt ein Schwarm Krähen aus den Bäumen auf und greift die Custodes in einer Wolke aus schwarzen Federn und scharfen Schnäbeln an. Jede*r Custos nimmt 1W6 Schaden. Dann fliegen die bösartigen Vögel davon.
8	**Litavis** Göttin der Landschaft	Wohin auch immer die Custodes sich wenden, sie scheinen überall das Schlimmste zu finden, was die Landschaft zu bieten hat: Wiesen sind von Tau bedeckt und rutschig, die Luftfeuchtigkeit steigt ins Unerträgliche, feste Pfade verwandeln sich plötzlich in Sümpfe, überall wuchern Pflanzen. Der SG aller ***De Corpore***-Proben steigt um 3..
9	**Ogmios** Gott der Sprache	Die Custodes finden plötzlich nicht mehr die richtigen Worte, um selbst die einfachsten Konzepte auszudrücken. Der SG für alle ***De Societate***-Proben steigt um 3..
10	**Sucellus** Gott der Wälder und Felder	Orientierungspunkte scheinen ständig die Position zu wechseln. Die Custodes müssen eine ***De Natura***-Probe (SG 9) bestehen, sonst verlaufen sie sich und verschwenden einen Tag.
11	**Taranis** Gott des Donners	Der Blitz schlägt in das Lager der Custodes ein und jede*r Custos nimmt 1 W12 Schaden.
12	**Teutates** Stammesschutzgott der Gallier	Der Demiurgus kann für alle Gegner*innen der Custodes, Menschen ebenso wie Kreaturen, Schicksalswürfe machen.

LATRONES

Die Römer nennen alle Menschen, mit denen sie sich aktuell im Krieg befinden, Hostes (Feinde). Latrones dagegen sind Verbrecher*innen, die sich des Mordes oder Diebstahls (von Gütern, Tieren oder Menschen) schuldig gemacht haben. Receptatores sind Menschen, die andere dabei unterstützt haben, ein Verbrechen zu begehen. Wenn Kriminelle gefasst werden, werden sie entweder deportiert oder, in besonders schweren Fällen, gekreuzigt oder in der Arena an wilde Tiere verfüttert.
Außerhalb der Stadtgrenzen von Rom sind die Statthalter der Provinzen für die Verbrechensbekämpfung zuständig. Unterstützt werden sie dabei von *Tresviri Nocturni* (Nachtwachen), *Vigiles* (Wachen, die hauptsächlich als Feuerwehr fungieren), Privatmilizen und, sofern vorhanden, Truppen der in der Gegend stationierten Legionen.
Ansonsten sind die Beamt*innen der örtlichen Curia verantwortlich für die Stadtverwaltung (für Ordnung zu sorgen, Steuern einzutreiben, die Straßen in Schuss zu halten usw.).

EIN WÄRMERES WILLKOMMEN

In der Stadt angekommen können sich die Custodes entscheiden, ob sie sich selbst nach einer Herberge umsehen und inkognito bleiben oder ob sie lieber bei den Behörden der Stadt vorstellig werden wollen. Wenn sie beschließen, auf eigene Faust zu ermitteln, können sie an der Hauptstraße eine ordentliche Stabula finden, eine Herberge, die auch einen Stall für ihre Pferde hat. Die Wirtin freut sich über neue Gäste:

„Schön zu sehen, dass nicht alle Angst vor der Räuberbande haben! Hier sind alle außer sich vor Furcht. Wir fühlen uns nicht mal in der Stadt sicher, nach Einbruch der Dunkelheit wird hier alles verriegelt und verrammelt. Kommt deshalb heute Nacht besser nicht zu spät zurück!“

Wenn sie sich stattdessen nach städtischen Behörden erkundigen, werden sie früher oder später zu Marcus Florus Bibaculus geschickt, dem Vorsteher der örtlichen *Curia* (Stadtverwaltung). Nachdem Bibaculus die Diplomae der Custodes inspiziert hat, zeigt er sich deutlich erleichtert durch ihre Anwesenheit und bringt sie nur zu gerne in der alten Mansio unter. Wenn die Custodes ihn nach der Situation vor Ort fragen, antwortet er:

TABELLE 2: ÜBERNATÜRLICHE EREIGNISSE IN SIDOLOCUS

Alle Ergebnisse, die den SG einer Peritia-Probe betreffen, halten bis zum darauffolgenden Tag an.

1W6	Ergebnis	Auswirkung
1-2	**Ked** Die böse Muttergöttin	In der Nacht kommt eine Bande Genii Cucullati (siehe **Gegner*innen**, S.44) nach Sidolocus, um Babys und Kleinkinder römischer Abstammung zu quälen.
3	**Meduio** Gott der Trunkenheit	Die Custodes sind betrunken, auch wenn sie nur ein paar Becher Wein mit Wasser getrunken haben. Der SG aller Würfe auf ***Ingenium***, ***Sensibilitas***, ***De Magia*** und ***De Scientia*** steigt um 3.
4	**Ogmios** Gott der Sprache	Die Custodes finden plötzlich nicht mehr die richtigen Worte, um selbst die einfachsten Konzepte auszudrücken. Der SG für alle ***De Societate***-Proben steigt um 3.
5	**Pipius** Gott der domestizierten Vögel	Ein Schwarm Hühner entkommt aus dem Hühnerhaus und fällt mit spitzen Schnäbeln und scharfen Krallen über die Custodes her. Die Federviecher fügen jedem Charakter 1W6 Schaden zu, bevor sie sich in die erschrockene Menschenmenge verstreuen.
6	**Rosmerta** Göttin der Fruchtbarkeit und des Überflusses	In der Stadt kaufen die Custodes Brot und Moretum (einen Brotaufstrich aus Käse und Kräutern) von einem Straßenhändler. Während der Mahlzeit merkt ein*e Custos, dass das Essen sich in eine verfaulte, madendurchsetzte Masse verwandelt hat. Behandelt dieses Ereignis wie einen Giftangriff (1 W10) (siehe Anhang 2: **Gegner*innen**, S.44).

„Wir tun alles, was wir können, aber uns stehen nicht viele Ressourcen zur Verfügung. Wir haben nur ein paar Tresviri Nocturni (Nachtwachen), die nachts in der Stadt patrouillieren. Dank der Unterstützung aus Augustodunum konnten wir auch im Umland Fortschritte machen.
Ihr habt bestimmt die Verbrecher und Verbrecherinnen gesehen, die wir letzte Woche verhaftet haben. Wir müssen die Menschen, die den Gesetzlosen helfen, gnadenlos behandeln, denn nur so können wir andere abschrecken, Brenno und seine Leute ebenfalls zu unterstützen. Aber nicht einmal diese extremen Maßnahmen reichen aus, um unsere Mitbürger und Mitbürgerinnen zu beruhigen. Auf der Via Agrippa ist immer weniger Verkehr und darunter leidet auch die Wirtschaft von Sidolocus selbst.“

VERMUMMTE GEISTER

Als sie später im Bett liegen, fällt den Custodes das Einschlafen schwer. Irgendetwas an dieser Stadt macht sie unruhig und nervös. Endlich schlafen sie ein, aber dann schreckt der*die Custos mit dem höchsten *Sensibilitas*-Wert plötzlich auf: Draußen am nächstgelegenen Fenster kratzt etwas, dann hört er*sie ein leises Kichern.
Wenn der*die Custos aufsteht, um nach dem Rechten zu sehen, hört er*sie mehrere kindliche Stimmen, die etwas zu flüstern scheinen, bevor sie sich mit leisen, eiligen Schritten aus dem Staub machen. Verlassen die Custodes ihre Unterkunft, um mehr über diese Stimmen herauszufinden, werden sie Zeug*innen des zweiten übernatürlichen Ereignisses aufgrund der Feindseligkeit der gallischen Gottheiten: Ked, die böse Muttergöttin, hat ihre *Genii Cucullati* (siehe Anhang 2: **Gegner*innen**, Seite 44) nach Sidolocus geschickt, um die Babys und Kleinkinder römischer Familien zu quälen.
Als die Custodes nach draußen kommen, fällt ihnen auf, dass die Straßen unnatürlich still und leer sind. Keine Patrizierin kommt mit einer Sklaveneskorte nach Hause, kein Betrunkener benimmt sich auf der Schwelle des Bordells daneben, keine Prosituierten versuchen, lüsterne Freier zu finden. Eine schmale

Mondsichel verbreitet gerade genug Licht, dass die Custodes ihre Umgebung erkennen können. Plötzlich hören sie einen erstickten Schrei. Wenn sie in die Richtung des Geräuschs laufen, kommen sie an ein Haus. Von drinnen hören sie ein Baby weinen und die ängstliche Stimme einer Frau ein verzweifeltes Schlaflied wispern. Einen Augenblick später sehen sie eine Gruppe kleiner Schatten, die aus einem Fenster und in eine Seitengasse schlüpft. Die Gestalten sind nur ungefähr einen Meter groß und tragen Umhänge mit großen Kapuzen, die ihre Gesichtszüge verbergen. Eilig verschwinden sie im Dunkel und hinterlassen nur das Echo ihres leisen Kicherns.

Wollen die Custodes diese Gestalten verfolgen, müssen sie eine *De Corpore*-Probe (SG 9) schaffen. Gelingt ihnen das, können sie mit den Schatten Schritt halten, wenn nicht, verlieren sie die Spur sofort. Unabhängig davon, ob sie die Probe schaffen oder nicht, hören sie auf einmal das gleiche leise Kichern aus Straßen und Gassen rund um sie herum. Offenbar sind hier noch viel mehr von den Kreaturen als die Gruppe, die sie gesehen haben.

KAMPF!

Während sie sich durch die Straßen bewegen, kommen die Custodes irgendwann um eine Ecke und sehen eine pulsierende Masse in einer Gasse, ein paar Meter von ihnen entfernt. Dass es sich dabei um eine Menge kleiner Kreaturen handelt, die sich über dem Körper eines Mannes zusammengerottet haben, merken sie erst, als einige der kleinen Monster sich auf sie stürzen.

Hat keiner der Custodes die *De Corpore*-Probe zur Verfolgung der Kreaturen geschafft, sind sie überrascht. Alle Custodes, die die Probe geschafft haben, sind zwar nicht überrascht, aber sie sind ihren Kamerad*innen weggelaufen und müssen alleine kämpfen, bis die anderen im nächsten Tempus zu ihnen aufschließen.

Während des Kampfes können die Custodes nur flüchtige Blicke auf die gegnerischen Gestalten erhaschen: knochige, viel zu lange Finger mit scharfen, gebogenen Krallen, die Bronzedolche und fiese Haken halten. Unter den Kapuzen sind nur unnatürlich

breite Münder mit einer Menge scharfer Zähne zu erkennen, die zu einem bösen Grinsen gebleckt sind. Die Kreaturen kämpfen heftig, aber nach vier Tempora fliehen sie und verschwinden in der Dunkelheit. Wenn die Custodes die Gasse nach dem Kampf untersuchen, stellen sie fest, dass die Leichen der gefallenen Feinde unauffindbar sind. Die Kreaturen sind verschwunden, mitsamt ihrer Kapuzen.
Jetzt können die Custodes nachsehen, wie es dem gefallenen Mann geht. Hat keiner von ihnen den *De Corpore*-Wurf zur Verfolgung der *Genii Cucullati* (etwa: vermummte Geister) geschafft, ist der Mann tot. Seine Leiche trägt keine offensichtlichen Wunden und nur durch eine Probe auf *De Scientia* (SG 9) können die Custodes herausfinden, dass er erstickt ist. Ist es den Custodes gelungen, den Kreaturen auf den Fersen zu bleiben, ist der Mann nur bewusstlos und wird nach einer Weile wieder aufwachen. Er ist einer der Tresviri Nocturni.
„Ich habe in den Straßen meinen Rundgang gemacht, als ich plötzlich etwas hinter mir hörte, so etwas wie leise Schritte. Als ich versuchte, mich umzudrehen, merkte ich, dass ich mich nicht mehr rühren und nicht mehr atmen konnte. Ich fiel auf die Knie und alles wurde schwarz, bis ich aufwachte und euch sah."

SZENE 3: STADTGESPRÄCHE

*Am Tag nach dem Überfall der Genii Cucullati ist die Atmosphäre in der Stadt merklich angespannt. Die Haushalte, die von den vermummten Geistern heimgesucht wurden, sind verängstigt und viele Kinder sind erschöpft, weil sie nur wenig Schlaf bekommen haben. Interaktionen mit den Einwohner*innen werden dadurch schwieriger, der SG aller Würfe auf De Societate steigt um 3. Wenn der Tresvir Nocturnus aus der letzten Szene gestorben ist, steigt er um 6.*

GERÜCHTEKÜCHE

Wenn die Custodes durch Sidolocus gehen und nach Informationen fragen wollen, müssen sie eine *De Societate*-Probe (SG 6) bestehen. Die Informationen, die sie dadurch erhalten, hängen vom Erfolgsgrad des Wurfs ab. Jeder Abschnitt nach dem ersten umfasst auch die Informationen der vorhergegangenen Abschnitte. Die Informationen stammen aus zwei verschiedenen Begegnungen.
Die erste ist mit einem Töpfer, der kurz von seiner Scheibe aufsieht, um mit den Custodes über die Räuberbande zu sprechen.

I *„In dieser Gegend gibt es schon immer Räuberbanden, aber wir fingen an, uns Sorgen zu machen, als sie einen Präfekten und seine Eskorte ermordeten. Das war ungefähr vor einem Jahr. Wenn man jetzt noch reisen will, muss man Waffen und eine Schutzgarde mitnehmen, damit man nicht mit abgeschlagenem Kopf im Straßengraben landet."*

II *„Das Gebirge im Westen, der Morvan, ist wild und weitgehend verlassen. Gut möglich, dass die Gesetzlosen dort einen Unterschlupf gefunden haben. Andererseits kann man sich auf dem Land genauso gut verstecken wie in den Bergen. Es gibt zwar eine Menge Dörfer und Höfe da draußen, aber man kann auch tagelang marschieren, ohne einer Menschenseele zu begegnen."*

„Wenn ihr mehr über den Morvan erfahren wollt, empfehle ich euch, mit Annius, dem Köhler, zu sprechen. Er lebt dort oben in einer Hütte und kommt nur zum Markt herunter, um seine Kohle zu verkaufen. Der nächste Markt ist in drei Tagen."

III *„Wenn ich ehrlich bin, kann ich nicht behaupten, dass die Räuberbanden der Bevölkerung hier großen Schaden zufügen … die meisten ihrer Opfer sind reiche, fremde Kaufleute, die hier auf dem Weg nach Lutetia oder Durocortorum vorbeikommen. Das sind natürlich lohnendere Ziele als einheimische Schäfer oder Bäuerinnen."*

Die zweite Begegnung ist mit einer Frau mittleren Alters, die den Custodes schon seit einer Weile folgt. Ihrer Kleidung nach ist sie Haushaltssklavin in einer reichen römischen Familie.

I *„Gesetzlose? Ja, von denen habe ich gehört, aber was kümmert mich das? Wenn man unbedingt wie die Wilden leben will, da draußen, dann verdient man es nicht besser, als ausgeraubt zu werden. Wir haben hier in der Stadt schon genug Ärger! Diese Stadt ist verflucht! Ihr müsst uns unbedingt helfen."*

II *„Juno bestraft uns! Äxte, Stößel und Besen können unsere Wiegen nicht beschützen, ebenso wenig wie unsere Bullae und Lunulae!"*[1]

[1] Eine bestandene *De Scientia*-Probe (SG 6) erklärt diese Aussage näher: Juno versuchte, Herkules zu töten, deshalb machen manche Römer*innen sie für Kindersterblichkeit verantwortlich. Äxte, Stößel und Besen sind Instrumente, die in Ritualen zum Einsatz kommen, durch die Neugeborene unter den besonderen Schutz der Götter gestellt werden sollen. Bullae und Lunulae sind Schutzamulette für kleine Jungen und Mädchen.

III *„Wir Römer leiden schon ein ganzes Jahr. Keine Freude, keine Wiedergeburt – und immer weniger Hoffnung."*

SZENE 4: DER KÖHLER

Wenn die Custodes mit Annius, dem Köhler, sprechen wollen, müssen sie drei Tage warten, bis der Markt beginnt. Jede Woche versammeln sich Bauern, Bäuerinnen und Handwerker aus dem Umland auf dem Forum von Sidolocus, um dort ihre Produkte zu verkaufen oder einzutauschen. Die Stände stellen hauptsächlich lokale Produkte zur Schau: Eier, Geflügel und Wild, Obst und Gemüse, Nüsse, Öl und Wein. Eine Handvoll fremder Kaufleute bietet Gewürze, Salz und Parfum.

DAS GESPRÄCH MIT ANNIUS

Die Custodes schlendern eine Weile auf dem Markt herum und suchen den Köhler. Schließlich finden sie Annius, einen grauhaarigen, älteren Waldbewohner, und seinen alten Hund Celer. Als Erstes fällt den Custodes an Annius auf, dass die Hälfte seines Gesichts schwer verbrannt und so geschwollen ist, dass eines seiner Augen fast nicht mehr aufgeht. Außerdem erkennen sie ihn als ehemaligen römischen Soldaten, da er auf der rechten Wade einen Adler eintätowiert hat. Annius mustert die Custodes eine Weile mit seinem guten Auge, dann grüßt er sie:

„Ihr seht nicht so aus, als wolltet ihr meine Kohle kaufen. Was wollt ihr von mir?“

Kurz nachdem die Custodes angefangen haben, Annius ihre Fragen zu stellen, wird deutlich, dass er durch seine Verbrennungen unter schweren Schmerzen leidet und sich ausruhen muss. Wenn sie ihn nach der Verletzung fragen, antwortet er, dass er vor Kurzem feststellen musste, dass sein neuer Beruf auch nicht viel ungefährlicher ist als das Leben als Soldat. Er hatte einen merkwürdigen Unfall, bei dem ein Holzstoß umfiel und er sich an der Kohle darunter verbrannte. (Auch Annius leidet unter dem Pech, das die gallischen Götter verbreiten.)
Annius ist den Custodes deutlich freundlicher gesonnen, wenn sie versuchen, seine Schmerzen zu lindern. Ein*e Custos, der*die eine *De Scientia*-Probe (SG 6) besteht, kann die Wunde reinigen und verbinden, sodass Annius bereit ist, zu reden. Die Informationen, die er den Custodes gibt, hängen vom EG des Wurfs ab. Jeder Abschnitt nach dem ersten enthält auch die Informationen aus allen vorhergegangenen Abschnitten.

I. *„Ob ich etwas Ungewöhnliches in den Bergen gesehen habe? Ich weiß nicht, aber mein guter Celer hier ist in letzter Zeit ziemlich unruhig, das macht mich auch vorsichtiger. Manchmal, wenn ich abends in meine Hütte zurückkomme, kommt es mir so vor, als würde mich jemand hinter den behauenen Felsen, aus den Eingängen der alten Grabhügel und aus dem schattigen Dickicht beobachten, als wäre etwas im Wald am Leben.“*

II *„Was es ist, weiß ich nicht. Vielleicht sind es die Gesetzlosen, die ihr sucht, vielleicht ist es aber auch nur die Einbildungskraft eines Mannes, der allein im Wald lebt. Was ich aber genau weiß, ist, dass ich jetzt mein Gladius jeden Tag neu schärfe, so wie früher. Ich habe gehört, dass die Räuberbande immer mehr Leute anwirbt. Gerüchte besagen außerdem, dass sie einen neuen Anführer haben, einen besonders blutrünstigen, aber gerissenen Kerl, der ihnen das Glück bringen soll, das sie in letzter Zeit hatten.“*

III *„Wenn ihr sie wirklich finden wollt, würde ich euch empfehlen, im Tal des Cusinio anzufangen. Das ist ein Fluss, der im Morvan entspringt und durch Cuttiacus und Aballo nach Norden fließt. Ich habe den Verdacht, dass einer meiner Bekannten, ein Jäger aus dieser Gegend, sich den Straßenräubern angeschlossen hat. Er hat plötzlich seine üblichen Jagdgebiete geändert und ich weiß, dass er sich weit oben in den Bergen am Cusinio eine neue Hütte gebaut hat.“*

SZENE 5: ERMITTLUNGEN IM MORVAN

Wenn die Custodes sich auf den Weg in die Berge machen wollen, verlassen sie Sidolocus auf einem schmalen Pfad Richtung Westen, durch die Sumpfgebiete und auf die Hügel zu. Schon bald erreichen sie einen gut gepflegten Laubwald. Viele der Bäume tragen Spuren davon, dass jemand sich um sie kümmert: Abgefallene Äste wurden sauber aufgestapelt und vor Regen geschützt, deutlich erkennbare Wege laufen kreuz und quer über den Waldboden, wo kein Unterholz wächst. Je tiefer die Custodes in den Morvan vordringen, desto wilder wird der Wald. Aus Wegen werden Pfade und der gepflegte Wald rund um Sidolocus verwandelt sich in ein Gewirr aus umgefallenen Bäumen und Farnen.
*Jede*r Spieler*in darf für jeden Tag, den seine*ihre Custos im Morvan verbringt, zweimal würfeln. Das erste Ergebnis repräsentiert die Erfolge des Charakters beim Fährtenlesen, das zweite zeigt die Chancen der Custodes an, den Unterschlupf der Bandit*innen tatsächlich zu finden.*

DER RÄUBERBANDE AUF DER SPUR

Um Fährten zu lesen, wird ein Wurf auf *De Natura* (SG 9) benötigt. Alle Spielenden können es versuchen, aber nur der höchste EG unter allen Würfen wird berücksichtigt. Je nach Erfolgsgrad können die Custodes folgendes herausfinden:

I Sie finden eine Menge Spuren, können aber keine einzelne davon als besonders relevant identifizieren. Anscheinend kommen ziemlich viele Leute in den Wald, um Bau- und Feuerholz zu sammeln und zu jagen, und es leben viele Tiere hier (den Fährten zufolge Wildschweine, Hirsche, Hasen, Rehe, Füchse und Wölfe). Die Custodes müssen weitersuchen.

II Es sieht so aus, als sei eine Menschengruppe hier vorbeigekommen, die sich bemüht hat, ihre Spuren zu verwischen. Jäger*innen machen so etwas nicht, das müssen die Straßenräuber*innen gewesen sein. Die Suche nach dem Unterschlupf kann beginnen!

III Die Custodes finden eine klare Spur, teilweise unterbrochen durch offensichtliche Versuche, sie zu verwischen. Die Suche nach dem Unterschlupf der Straßenräuber*innen kann beginnen!

WO IST DER UNTERSCHLUPF IM WALD?

Um den Unterschlupf im Morvan zu finden, muss mindestens ein*e Custos eine *De Natura*-Probe (SG 21) bestehen. Die Spielenden erhalten diese kumulativen Boni:

+3 wenn die Custodes eine klare Spur gefunden haben (EG III oben).

+6 wenn Annius den Custodes auf dem Markt einen Hinweis auf die Lage des Unterschlupfs gegeben hat.

+3 für jeden Tag nach dem ersten, den die Custodes im Morvan verbracht haben (außer denen, die sie durch die Feindseligkeit der gallischen Götter verschwendet haben, siehe Kasten **Das Erwachen der gallischen Götter**, Seite 26).

Gelingt die Probe, finden die Custodes den Unterschlupf im Tal des Cusinio (siehe **Szene 8**, Seite 38).

TIERE DES WALDES

In der ersten Nacht, die die Custodes in den Hügeln des Morvan verbringen, werden sie von einer Meute wilder Tiere angegriffen, die der Tiergott Carnonos herbeigerufen hat.

Für jede*n Custos gibt es ein wildes Biest aus der folgenden Aufzählung und in dieser Reihenfolge: Hirsch, Bär, Wolf, Eber und Luchs (wenn es also nur drei Custodes sind, tauchen der Eber und der Luchs in dieser Szene nicht auf).

Die angreifenden Tiere (siehe Anhang 2: **Gegner*innen**, Seite 44) sehen nicht anders aus als andere Angehörige ihrer Spezies. Custodes mit *Sensibilitas* 9 oder höher können allerdings erkennen, dass ihre Augen dunkelrot zu leuchten scheinen.

Die Tiere greifen ohne Vorwarnung an. Custodes, die Wache halten, müssen eine *Sensibilitas*-Probe (SG 3W6) bestehen. Für schlafende Custodes würfeln die Spielenden ebenfalls auf *Sensibilitas*, ihr SG beträgt aber 3W6 + 6. Wenn keine Probe erfolgreich ist, ist das ganze Contubernium für den ersten Tempus des Kampfs überrascht. Überraschte oder schlafende Charaktere sind nach einem Tempus bereit und halten ihre Waffen in der Hand, aber sie haben keine Zeit, ihre Rüstung anzulegen.

Die angreifenden Tiere haben keine Angst vor Stahl oder Feuer; sie greifen die Custodes unablässig und so lange an, bis sie alle erschlagen sind. Ihre Bösartigkeit ist so unnatürlich, dass die Custodes nach 3 Tempora eine *Ratio*-Probe (SG 2W6) bestehen müssen. Schaffen sie diese nicht, sind sie erschüttert und beginnen, defensiv zu kämpfen (das AP aller Angriffe sinkt um 3, unabhängig davon, ob der*die entsprechende Custos angreift oder sich verteidigt).

SZENE 6: ERMITTLUNGEN AUF DEM LAND

*Wenn die Custodes sich entscheiden, das Umland von Sidolocus zu untersuchen, folgen sie einer gepflasterten Straße durch Felder und Marschen nach Osten. Jede*r Spieler*in darf für jeden Tag, den sein*ihr Custos damit verbringt, auf dem Land nach dem Unterschlupf der Straßenräuber*innen zu suchen, dreimal würfeln.*

*Der erste Wurf repräsentiert die Bemühungen der Charaktere, Näheres über den Aufenthaltsort der Räuber*innen in Erfahrung zu bringen. Der zweite steht für ihre Chance, die Ruinen von Alesia zu finden, der dritte für die Chance, dass sie tatsächlich den Unterschlupf entdecken.*

SUCHE IM PAGUS

Um Informationen bei den Bewohner*innen des Pagus Mandubiorum zu sammeln, müssen die Custodes durch die gesamte Gegend reisen und mit vielen Leuten sprechen. Dabei treffen sie jedoch nur zweimal auf Personen, bei denen es sich lohnt, das Gespräch im Detail auszuspielen. Für beide Begegnungen brauchen die Spielenden je einen erfolgreichen Wurf auf *De Societate* (SG 6). Wie gewohnt, hängt es vom EG des Wurfs ab, wie viele Informationen die Custodes erhalten, und jeder Abschnitt nach dem ersten enthält alle Informationen aus den vorhergegangenen Abschnitten. Die erste Begegnung ist mit einer alten Frau, die auf der Schwelle eines kleinen Bauernhauses auf einem Schemel sitzt und Favabohnen in einen Weidenkorb ausschotet.

I *„Ich habe gehört, was man sich so über die Räuberbande erzählt, aber ich habe keine Angst. Meiner Meinung nach will Brenno keinem von uns etwas antun. Er ist von hier, ich erinnere mich noch daran, wie er ein kleiner Junge war. Es überrascht mich allerdings schon, dass er jetzt so ein blutrünstiger Mann geworden sein soll.“*

II *„Brenno war nie der Gemeinste, aber auch nicht der Schlaueste. Ehrlich gesagt, ich verstehe nicht ganz, wie er es geschafft hat, zu einer solchen Bedrohung zu werden! Wenn ihr wollt, dass ich euch Bescheid gebe, wenn ich ihn sehe, habt ihr leider Pech: Ich sehe nicht mehr gut. Nach allem, was ich weiß, könnte er sich jetzt gerade in meinem Schweinekoben verstecken. Außerdem gibt es hier in der Gegend Hunderte von Orten, wo man sich verstecken kann: Die Hügel sind voll von Ruinen und die Gräber des Alten Volks erstrecken sich meilenweit unter die Erde …“*

OPTIONALE BEGEGNUNG

Als die Custodes sich dem oben beschriebenen Hof nähern, bemerken sie eine Gruppe von Kindern, die nahe der Straße um einen Baum versammelt stehen und nach oben in die Krone blicken. Eines der Kinder fragt: *„Entschuldigt bitte, hohe Damen und Herren, könntet ihr uns helfen, unseren Ball zurückzubekommen? Wir haben Folis (eine Art Volleyball) gespielt und dabei ist er uns hoch oben in den Ästen steckengeblieben.“* Wenn eine*r der Custodes auf den Baum steigt, um den Ball herunterzuholen (dafür wird keine Probe benötigt), darf der*die Spieler*in eine Probe auf *Sensibilitas* (SG 6) ablegen. Bei einem Erfolg bekommt der*die Custos nicht nur den Ball, sondern findet in einer Einkerbung zwischen zwei Ästen außerdem eine kleine Holzfigur, die einen Reiter darstellt. Wenn die Custodes den Ball heruntergeholt haben, dürfen die Spielenden einen Bonus von +1 zu dem *De Societate*-Wurf bei der alten Frau hinzuzählen, wenn sie die Figur gefunden haben, sogar +2.

III *„Die größte Ruine von allen liegt auf einem kleinen Hügel, dort, wo zwei Flüsse zusammenfließen, nördlich von Brauco. Niemand geht dorthin, es heißt, dass es dort spukt. Ich weiß, wo sie ist, weil ich mich als kleines Mädchen einmal dorthin verirrt habe. Allerdings glaube ich nicht, dass die Gesetzlosen sich dort verstecken. Meiner Meinung nach werden sie sich näher an einer Siedlung aufhalten wollen, um dort Essen zu bekommen. Bei Sene Muro oder Aquae Celeres vielleicht."*

Die zweite Begegnung ist mit zwei Sklaven, die am Rand eines Feldes arbeiten, einem Jungen und einem älteren Mann. Die beiden unterhalten sich gerne mit den Custodes, weil sie sich so eine kleine Pause gönnen können.

I *„Räuberbande? Ich glaube nicht, dass das eine Räuberbande ist, hohe Damen und Herren. Hier in der Gegend ist niemand ausgeraubt worden und wir haben auch keinen Ärger mit solchen Leuten." „Hört nicht auf den Jungen, hohe Damen und Herren. Natürlich hatten wir Probleme mit ihnen: Vor zwei Jahren haben sie zwei Ziegen von Carinus' Hof gestohlen. Und Icilius dachte, ein Wiesel würde seine Hühner fressen, aber in Wirklichkeit waren sie es."*

II *„Aber damit haben sie jetzt ja aufgehört, nicht wahr?" „Ja, klar. Aber das macht sie doch nicht zu guten Menschen! Sie klauen jetzt zwar keine Hühner mehr, aber dafür bringen sie jetzt Leute um! Ich wäre überhaupt nicht überrascht, wenn sich herausstellen sollte, dass sie hinter dem Tod des jungen Herrn stecken." „Du weißt doch genau, dass der Sohn des Dominus weggelaufen und ertrunken ist! Versuch ja nicht, die Schuld auf sie abzuwälzen, nur weil du nicht gut genug auf den Jungen aufgepasst hast!"*

III *„Nun ja … So oder so, diesen Gesetzlosen muss das Handwerk gelegt werden! Ich kann euch sagen, dass sie sich nicht hier in der Nähe verstecken, das wüssten wir. Vielleicht halten sie sich in einer der Ruinen da draußen auf den Hügeln versteckt. Davon gibt es so viele, dass einige Dörfer komplett aus Steinen erbaut wurden, die aus den Ruinen geholt wurden – Sene Muro und Aqua Celeres, zum Beispiel. Versucht es doch einmal dort!"*

Wenn die Custodes einen EG von III erreicht haben, dürfen die Spielenden auf *Sensibilitas* (SG 9) würfeln. Bei einem Erfolg merken die Charaktere, dass der jüngere Sklave, der die Straßenräuber*innen ohnehin zu verteidigen schien, bei der Erwähnung des Dorfes Sene Muro etwas zusammenzuckt.

WO IST ALESIA?

Ab dem zweiten Tag, den die Custodes im Pagus Mandubiorum verbringen, dürfen alle Spielenden versuchen, auf *De Natura* (SG 21) zu würfeln. Dabei erhalten sie diese kumulativen Boni:

+3 wenn die Custodes erraten haben, dass Alesia irgendwo im Pagus Mandubiorum sein muss, als sie in Augustodunum die Landkarte betrachteten.

+3 wenn die Custodes die Beschreibung des Ortes aus Julius Caesars *De bello gallico* gefunden haben.

+6 wenn die alte Frau auf dem Bauernhof den Custodes die Richtung gewiesen hat.

+3 für jeden Tag nach dem ersten, den die Custodes auf dem Land verbracht haben (außer denen, die sie durch die Feindseligkeit der gallischen Götter verschwendet haben, siehe Kasten **Das Erwachen der gallischen Götter**, Seite 26).

Bei einem Erfolg finden die Custodes die Ruinen von Alesia (siehe **Szene 7**, unten).

WO IST DER UNTERSCHLUPF AUF DEM LAND?

Um den Unterschlupf auf dem Land zu finden, muss mindestens ein*e Custos eine *De Natura*-Probe (SG 21) bestehen. Die Spielenden erhalten diese kumulativen Boni:

+3 wenn die Custodes durch ein Ritual einen Hinweis bekommen haben (siehe Anhang 1: **Häufige Rituale**, Seite 43).

+3 wenn die Custodes mit Hilfe der Bewohner*innen des Landes Hinweise auf einen möglichen Unterschlupf gefunden haben.

+6 wenn die Custodes gemerkt haben, dass es dem jungen Sklaven nicht gefallen hat, dass der ältere ihnen geraten hat, nach Sene Muro zu gehen.

+3 für jeden Tag nach dem ersten, den die Custodes auf dem Land verbracht haben (außer denen, die sie durch die Feindseligkeit der gallischen Götter verschwendet haben, siehe Kasten **Das Erwachen der gallischen Götter**, Seite 26).

Gelingt die Probe, finden die Custodes den Unterschlupf in der Nähe von Sene Muro (siehe **Szene 8**, Seite 38).

SZENE 7: DIE GEISTER VON ALESIA

Wenn es den Custodes gelingt, herauszufinden, wo sich Alesia befindet, können sie dorthin reisen. Es geht nach Norden, vorbei an den Dörfern Brauco und Aqua Celeres. Als sie das schmale Tal zwischen den zwei Flüssen erreichen, verschwindet die Sonne langsam hinter dunklen, bedrohlichen Wolken.
Das tiefe Donnern eines heraufziehenden Sturms rollt über die Ebene.

Plötzlich erkennen die Custodes gerade noch im Dämmerlicht die skelettartigen Überreste von alten Gebäuden, die auf einem einsamen Hügel aus dem Pflanzenbewuchs ragen.

Der Hügel erhebt sich ungefähr zweihundert Meter über den Grund des Tals, wo zwei Flüsse Richtung Norden fließen, die

weiter flussaufwärts aufeinander treffen. Rund um den Hügel erheben sich in alle Richtungen steile Klippen, außer an seinen äußersten Spitzen Richtung Osten und Westen: Der perfekte Ort für ein befestigtes Lager.

EIN STÜRMISCHER EMPFANG

Bevor es dunkel wird, schlagen die Custodes ihr Lager in einem kleineren Komplex aus Ruinen am Fuß des Hügels auf. Sie haben gerade noch genug Zeit, ihr Zelt aufzustellen, bevor es beginnt, wie aus Eimern zu regnen. Die Nacht wird stundenlang von einem Blitz nach dem anderen erhellt, während der Sturm tobt. Oben auf dem Hügel scheint er am heftigsten zu wüten.
Während des Sturms dürfen die Spielenden auf *Sensibilitas* (SG 9) würfeln. Bei einem Erfolg spüren die Custodes, dass der Vorhang zwischen der sterblichen Welt und der nächsten am Gipfel des Hügels dünn sein muss, und dass ein dort ausgeführtes Ritual besonders gefährlich und mächtig wäre.
Wenn die Custodes merken, dass der Sturm ein Omen ist, können sie versuchen, es zu interpretieren. Dazu würfeln die Spielenden ein Probe auf *De Magia* (SG 6). Je nach Erfolgsgrad erhalten die Custodes die folgenden Informationen:

I Die Götter sind in Aufruhr.

II Jemand oder etwas hat die Götter herausgefordert.

III Die Götter haben die Custodes hierhergeführt, um ihnen zu zeigen, wo alles begann.

DER ZORN DER GÖTTER

Alesia wurde tatsächlich auf heiligem Boden errichtet und war ein wichtiges religiöses Zentrum für den Stamm der Mandubii. Gläubige aus ganz Gallien versammelten sich hier, um die Gegenwart ihrer Götter zu spüren, so nah, dass man sie fast fassen zu können glaubte. Diese Gottheiten befinden sich auch heute noch dort und die Anwesenheit der Custodes verärgert sie, weil sie Abgesandte der Götter Roms darstellen.
Die Custodes haben den Zorn der gallischen Götter auf sich gezogen, indem sie hierhergekommen sind. Ab sofort werden sie ständig von ihnen gepiesackt. Solange sie sich im Pagus Mandubiorum aufhalten, würfelt der Demiurgus zwei zufällige übernatürliche Ereignisse pro Tag aus.

DIE RUINEN

Am nächsten Morgen zieht das Gewitter widerstrebend weiter und überlässt den Himmel einer einheitlichen Wolkendecke. In der Ferne rollt immer noch Donner und ab und zu zuckt noch ein Blitz durch die Wolken. Wenn die Custodes auf den Hügel steigen, merken sie, dass er so dicht bewachsen ist, dass jeder Schritt zur Herausforderung wird und sie sich mit Hilfe ihrer Schwerter durchschlagen müssen. Gelingt ihnen ein Wurf auf *De Natura* (SG 6), können sie daraus schließen, dass schon lange niemand mehr hier war.
Ein*e Custos, der*die eine *De Scientia*-Probe (SG 6) besteht, kann die Ruinen näher bestimmen. Je nach Erfolgsgrad erhält er*sie die folgenden Informationen. Jeder Abschnitt enthält alle Informationen aus den vorhergehenden Abschnitten.

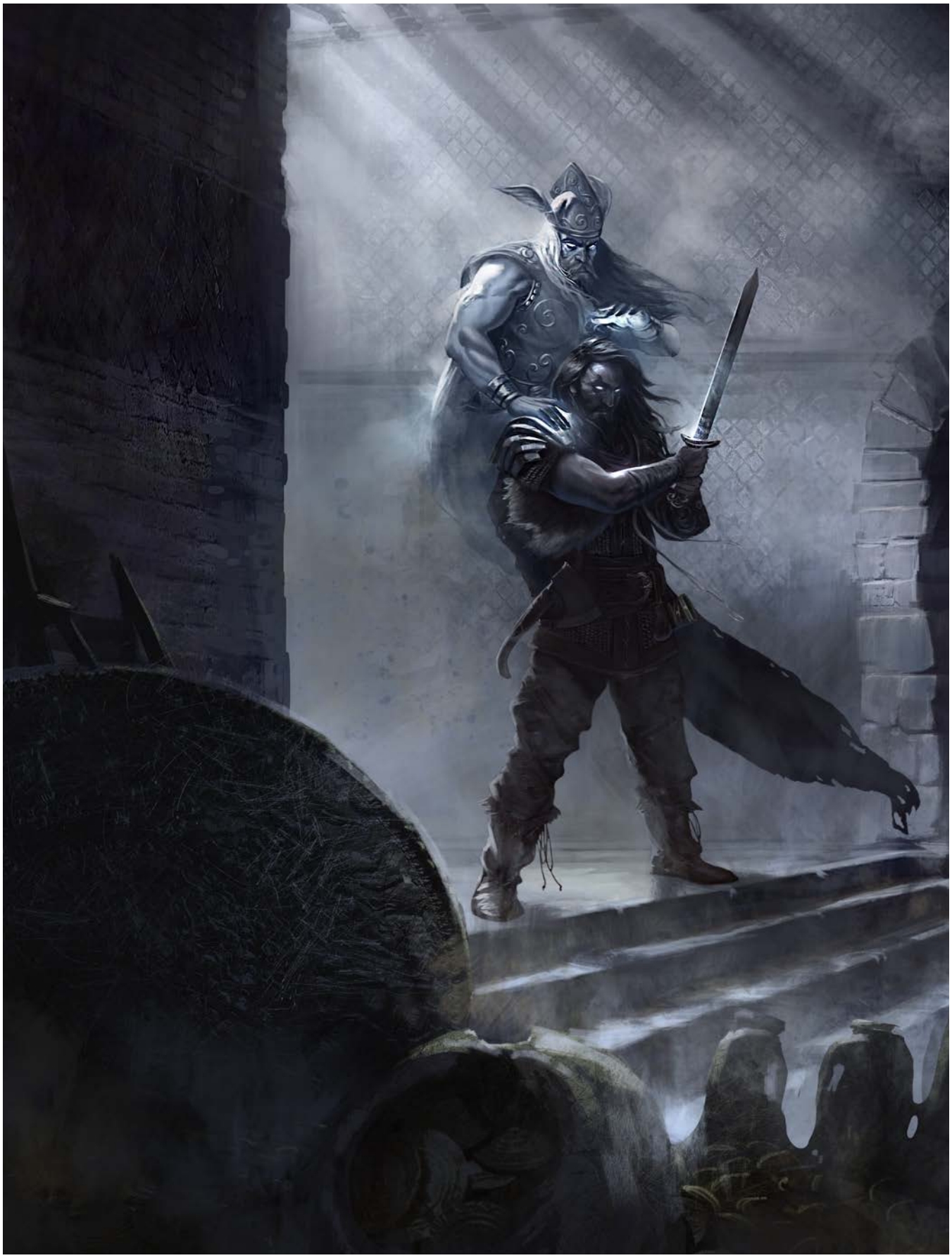
I Die Ruinen sind die Überreste einer großen keltischen Hügelfestung. Die Siedlung ist von einer Befestigungsanlage im keltischen Stil umgeben und am Fuß des Hügels befanden sich früher kleinere Wohnhäuser (in deren Ruinen die Custodes übernachtet haben).

II Die Siedlung wurde wahrscheinlich durch ein Feuer zerstört. Die meisten Gebäude waren einfache Häuser, aber einige von ihnen sind noch als Tempel zu erkennen – ein Zeichen, dass diese Siedlung früher einmal ein wichtiges religiöses Zentrum gewesen sein muss.

III Die Custodes entdecken einige in Stein gehauene Inschriften. In den verwitterten Zeilen können sie die Worte „IN ALISIIA“ entziffern. Sie können sich also zweifelsfrei sicher sein, dass sie das gallische Oppidum Alesia gefunden haben, die Hauptstadt des Stammes der Mandubii-Kelten und den Ort des letzten Gefechtes zwischen den vereinigten keltischen Stämmen unter König Vercingetorix und den Truppen von Julius Caesar im Jahre 701 a. u. c.

EIN BLICK HINTER DEN VORHANG

Wenn die Custodes beschließen, auf dem Hügel von Alesia ein Weissagungsritual abzuhalten, kommt es ihnen zunächst besonders einfach vor (SG ist um 3 reduziert).
Gerade, wenn es so richtig gut zu gehen scheint und der durchführende Charakter kurz davor steht, eine Antwort zu bekommen, legt sich eine rußige Wolke um den Gipfel des Hügels, sodass die Custodes nichts mehr sehen können und fast daran ersticken. Dann erscheint ein Leuchten in der Luft, zunächst anscheinend weit entfernt, doch immer näherkommend, bis es einen unwirklichen, violetten Himmel beleuchtet. Im Vordergrund zu diesem violetten Leuchten sehen die Custodes riesige Gestalten in einen Kampf verstrickt, der die Erde zum Beben bringt. Die gigantischen Kämpfer*innen werfen mit Blitzen und ganzen Berggipfeln nacheinander und schlagen und stechen mit riesenhaften Schwertern und Speeren aufeinander ein. Plötzlich dreht sich eine der Figuren um und bemerkt die Custodes. Sie hat die Gestalt eines Mannes und trägt ein Geweih auf den Kopf. Um ihre Füße drängen sich Wildschweine, Bären



und Wölfe. Eine *De Magia*-Probe (SG 9) enthüllt, dass es sich bei dieser Gestalt um den gallischen Gott Carnonos handelt. Der Koloss nimmt den Reif ab, den er um den Hals trägt, und wirft ihn nach den Custodes. Als das darin eingelassene Juwel den Boden berührt, schlägt ein Blitz darin ein, der die Custodes blendet und vorübergehend lähmt. Dann endet die Vision.
Als sich die Custodes wieder erholt haben, sehen sie, dass der Blitzschlag aus der Vision ein schwarzes Loch im Boden hinterlassen hat. Aus dieser Öffnung kriecht eine Kreatur: die längste Schlange, die die Custodes je gesehen haben. Ihr Körper hat sechzig Zentimeter im Durchmesser und aus dem riesigen Kopf wachsen ihr zwei gebogene Hörner.
Die Schlange mit dem Widderkopf zischt wütend und fällt dann über die Custodes her; sie müssen kämpfen (siehe Anhang 2: **Gegner*innen**, Seite 44). Die Schlange kriecht dabei ständig zwischen abgebrochenen und eingestürzten Säulen und den Mauerresten von Alesia hindurch und ist deshalb schwerer mit Fernkampfwaffen zu treffen (der SG steigt um 3).
Wenn die Schlange getötet wird, löst sie sich in eine Wolke aus weißlichem Rauch auf.

ANDERE UNTERSUCHUNGEN

Nach Aballo oder an andere Orte in der Gegend zu reisen, bringt keine neuen Anhaltspunkte. Die Einwohner*innen haben entweder keine Ahnung davon, was Brenno treibt, und können den Custodes nicht mit neuen Informationen dienen, oder sie sind Sympathisant*innen und wollen den Custodes nichts erzählen.

TEIL 3: DAS ENDE DER BEDROHUNG

SZENE 8: DER UNTERSCHLUPF

*Unabhängig davon, ob die Custodes den Waldunterschlupf der Straßenräuber*innen im Morvan oder den Landunterschlupf im Pagus Mandubiorum entdeckt haben, läuft die Begegnung immer gleich ab. Die folgende Beschreibung des Hügelgrabs kann entsprechend an den anderen Ort angepasst werden.*

DAS KELTISCHE HÜGELGRAB

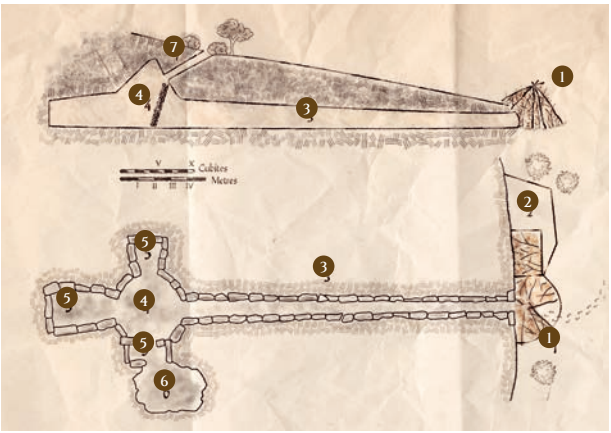
Zu Beginn ihrer Karriere hatten die Straßenräuber*innen nur einen Unterschlupf im Morvan, nicht weit von Sidolocus. Als sie aber immer mehr wurden, begann Brenno, sich nach anderen möglichen Verstecken in der Gegend umzusehen. Inzwischen haben die Bandit*innen mehrere Lager, alle maximal einen Tagesmarsch von Sidolocus entfernt.
Im Hügelgrab befinden sich zu jedem Zeitpunkt so viele bewaffnete Straßenräuber*innen wie es Custodes gibt. Sie sind alle Teil der Bande, mit Ausnahme einer Frau, der Geliebten eines Banditen, die sich nur zeitweise und nicht aus Überzeugung hier aufhält.
Das Hügelgrab ist ein künstlich aufgeschütteter, spärlich bewachsener Hügel mit ein paar Büschen und dem einen oder anderen Baum. Am Fuß des Hügels befindet sich eine kleine, kegelförmige Holzhütte mit einer kleinen Koppel daneben. Die Hütte scheint verlassen zu sein, zumindest brennt darin kein Licht und es steigt kein Rauch auf.

DIE TAKTIK DER STRASSENRÄUBER*INNEN

Wenn die Straßenräuber*innen durch das Alarmsystem in (1) gewarnt wurden, warten sie, bis die Custodes in den Zugangstunnel kommen und verlassen das Hügelgrab dann durch den oberen Tunnel. Sie entfernen die Leiter, sodass die Custodes ihnen nicht folgen können, und gehen zur Hütte. Ihr Plan sieht vor, die Custodes im Hügelgrab einzukesseln und sie anzugreifen, wenn sie einer nach dem anderen durch die schmale Öffnung herauskommen.
Wenn die Straßenräuber*innen nichts von ihrer Anwesenheit mitbekommen haben, können die Custodes mit einer erfolgreichen *De Corpore*-Probe (SG 6) ins Grab schleichen.
Gelingt die Probe, sind die Straßenräuber*innen für den ersten Tempus des Kampfes überrascht. Wenn sie nicht überrascht sind, haben sie es geschafft, ihre Waffen zu schnappen, aber sie hatten keine Zeit, ihre Rüstung anzulegen.
Die Straßenräuber*innen kämpfen bis zum Tod. Diese Entschlossenheit steigert ihr Angriffspotenzial für den ganzen Kampf (bei Angriff und Verteidigung) um 3.

EIN VIELVERSPRECHENDER HINWEIS

Nach dem Kampf können die Custodes die Frau befragen, die nicht Teil der Bande ist. Sie hat große Angst, weil sie weiß, welche Strafe Receptatores erwartet – Kreuzigung. Deshalb wird sie den Custodes schnell alles erzählen, was sie über den Anführer der Straßenräuber*innen weiß.
Brenno ist ein äußerst charismatischer Mann und ein genialer Stratege, der eine Bande von Kleinkriminellen in eine gut ausgebildete und hervorragend ausgerüstete Kampftruppe verwandelt hat. Unter seiner Führung haben die Straßenräuber*innen im Lauf des letzten Jahres viele Angriffe auf immer lohnendere Ziele ausgeführt. Dabei haben sie die örtliche Bevölkerung jedoch ausgespart und ausschließlich die „Invasoren“, wie Brenno die Römer*innen nennt, angegriffen.
Brenno konnte bisher nicht gefasst werden, weil er nie länger als ein paar Tage am gleichen Ort bleibt. Vor wenigen Tagen haben die Straßenräuber*innen einen Kaufmann auf dem Weg nach Aballo ausgeraubt und sich danach aufgeteilt, um ihre Verfolger zu verwirren. Brenno und ungefähr ein Dutzend seiner Leute halten sich im Moment in einer Festung in den Hügeln zwischen Sentu Verno und Abilusia auf.



1 Die Hütte besteht aus langen Stangen und Ästen, die sich alle zur Mitte neigen. Eine dicke Schicht aus Zweigen und Pflanzen schützt das Innere vor Wetter und Kälte. Drinnen stehen ein paar Betten rund um eine Feuerstelle in der Mitte der Hütte. Eine Holztafel steht an die dem Hügel zugewandte Seite der Hütte gelehnt und verdeckt den Eingang zum eigentlichen Grab (3). Außerdem versteckt sich hinter dieser Tafel ein einfacher Alarm: Ein Faden, der ans unterste Brett der Tafel gebunden wurde, bringt in der zentralen Kammer des Grabs (4) eine Glocke zum Läuten. Nimmt einer der Custodes die Tafel weg, ohne den Alarm vorher außer Kraft zu setzen, klingelt die Glocke und warnt die Straßenräuber*innen im Grab. Suchen die Custodes dagegen nach Fallen (*De Scientia*-Probe, SG 3), finden sie den Faden. Schauen sie sich dagegen ohne eine gezielte Suche nach Fallen einfach nur um, ist der Faden deutlich schwerer zu finden (*Sensibilitas*-Probe, SG 9).

2 Ein Weidenzaun umschließt eine Koppel, die groß genug für mehrere Pferde ist. Ein Holzdach, das mit Zweigen und Ästchen bedeckt ist, schützt ein Maultier, das sich das kurze Gras auf der Weide schmecken lässt.

3 Ebenmäßige Felsplatten säumen die Seiten und die Decke des Tunnels, der in das Hügelgrab führt. Von drinnen ist ein leichter Lichtschein zu sehen. Der Tunnel ist ungefähr 30 Meter lang und am Eingang niedrig und schmal, kaum 2 Meter breit und 1,50 Meter hoch, aber er wird immer breiter. An der Stelle, wo er sich in Kammer 4 öffnet, ist er doppelt so breit und doppelt so hoch wie am Eingang. Seine geringe Größe verhindert allerdings, dass die Custodes ihre Schilde mit ins Hügelgrab nehmen können.

4 Dieser runde Raum liegt im Zentrum des Hügelgrabs. Seine Wände bestehen aus flachen Felsen, sein Dach aus überlappenden Schieferplatten, die sich zu einer kegelförmigen Decke zusammenfügen. Vier Öffnungen führen in drei Seitenkammern (5) und in einen Zugangstunnel (3). Eine hölzerne Leiter führt nach oben zu einem Tunnel, der drei Meter über dem Boden in die Decke gegraben wurde.

5 In diesen Kammern lagen einst die sterblichen Überreste von gallischen Häuptlingen. Sollte es hier jemals Schätze gegeben haben, sind sie schon lange gestohlen. Jetzt haben sich die Straßenräuber hier ihre Schlafplätze eingerichtet. Ein paar Decken, Weinschläuche aus Ziegenleder, Essen und etwas wertloser Tand sind alles, was hier zu finden ist. Hier dösen die Straßenräuber*innen, als die Custodes beginnen, das Hügelgrab zu untersuchen.

6 Diese Kammer wurde erst vor Kurzem gegraben, damit noch mehr Leute in das Hügelgrab passen. Anders als in den anderen Räumen stehen hier Holzbalken und Bretter herum.

7 Dieser Tunnel wurde von den Straßenräuber*innen als direkte Verbindung der zentralen Kammer (4) mit der Außenwelt gegraben. Von außen ist der Eingang unter einer gut getarnten Klappe versteckt. Um sie zu finden, müssen die Custodes eine *De Natura*-Probe (SG 12) bestehen.

SZENE 9: DER KOPF DER SCHLANGE

Dank der Hinweise ihrer Gefangenen finden die Custodes die Festung ohne Probleme. Sie nähern sich dem Kastell im Schutze von Wäldern und hohem Gras, aber sie können nicht allzu nah herankommen, ohne bei potenziellen Wachen Alarm auszulösen.

Ein*e Custos, dem*der eine *De Bello*-Probe (SG 6) gelingt, kann die taktischen Möglichkeiten der Festung bewerten. Wie viele Informationen er*sie erhält, hängt vom Erfolgsgrad ab. Jeder Abschnitt nach dem ersten enthält auch die Informationen aus den vorhergegangenen Abschnitten.

I Die Festung ist umgeben von einer grasbewachsenen Ebene, also ist es unmöglich, sich ihr tagsüber unbemerkt zu nähern. Den Straßenräuber*innen in einem Hinterhalt aufzulauern, wenn sie das Kastell verlassen, gibt ihnen zu viele Möglichkeiten, zu entkommen, insbesondere, wenn sie zu Pferd unterwegs sind.

II Die Festung hat nur einen Eingang, der mit ziemlicher Sicherheit schwer bewacht und schwierig zu durchbrechen ist. Die Ringmauer ist auf einer Seite niedriger, direkt oberhalb eines Steilhangs.

III Auf der Mauer befinden sich jederzeit drei Wachen, die in regelmäßigen Schichten patrouillieren (der SG für alle Proben, mit denen die Custodes die Wachen umgehen wollen, sinkt um 3).

Brenno hat sein Hauptquartier in einer uralten Hügelfeste aufgeschlagen. Die Gebäude innerhalb der Ringmauer wurden teilweise wiederaufgebaut und verstärkt, insbesondere das Rundhaus, die Ställe und einige Wohnhäuser. Der Rest besteht nur aus bröckelnden Trockenmauern. Steine und Schutt wurden weggeschafft, teils, um das Kastell wiederaufzubauen, teils, damit die Pferde sich leichter bewegen können und nicht riskieren, sich zu verletzen.
Brenno lebt im Rundhaus, die meisten seiner Leute wohnen in den Wohnhäusern beim Tor.

IN DIE FESTUNG SCHLEICHEN

Die Custodes können über die Befestigungsanlagen klettern, um unbemerkt in die Festung zu gelangen, aber der Graben davor macht sie von außen etwas höher. Um über die Mauer zu klettern und in den Vorderhof zu kommen, müssen die Custodes eine *De Corpore*-Probe (SG 6) bestehen. Dabei nicht von den Wachen entdeckt zu werden, erfordert gutes Timing und eine *Ingenium*-Probe (SG 2W6).
Über den Steilhang in die Festung zu klettern, ist etwas schwieriger, die Custodes benötigen eine *De Corpore*-Probe mit SG 9. Dafür befinden sich auf der Mauer aber auch keine Wachen, weil die Befestigungsanlagen hier nicht fertiggebaut wurden, also brauchen die Custodes nur eine *De Corpore*-Probe (SG 6), um sich hier einzuschleichen. Von hier können sie entweder in den Hinterhof oder zu den Ställen weiter.
Sobald die Custodes es in die Festung geschafft haben, können sie versuchen, das Haupttor von innen zu öffnen. Dafür müssen sie mit einer *De Corpore*-Probe (SG 9) direkt unter der Nase der Wachen durchschleichen. Gelingt ihnen das nicht, schlagen die Wachen Alarm, bevor die Custodes am inneren Tor angekommen sind. Beide Tore zu öffnen, dauert vier zusätzliche Tempora.
Je nach Erfolgsgrad passiert nach der Probe folgendes:

I Die Custodes öffnen das innere Tor, bevor die Wachen Alarm schlagen. Das äußere Tor zu öffnen dauert ein zusätzliches Tempus.

II Die Custodes schaffen es, beide Tore zu öffnen. Niemand schlägt Alarm, aber wenn die Custodes zurück in die Festung wollen, müssen sie noch einmal eine *De Corpore*-Probe (SG 6) bestehen. Schaffen sie sie nicht, wurden sie entdeckt und die Wachen schlagen Alarm.

III Die Custodes können beide Tore öffnen. Jetzt können sie entweder beim Tor warten oder sich in der Festung bewegen, wohin sie wollen.

„WIR WERDEN ANGEGRIFFEN!“

Schlagen die Wachen Alarm, springen die übrigen Straßenräuber*innen aus ihren Betten und machen sich kampfbereit. Es dauert 2 Tempora, bis die sieben Räuber*innen, die aktuell in den Wohnräumen schlafen, nach draußen kommen. Sie tragen Waffen und Schilde, aber keine Rüstung. Brenno und seine fünf Wachen brauchen 5 Tempora, bis sie aus dem Rundhaus kommen, dafür haben sie aber auch genug Zeit gehabt, ihre Rüstung anzulegen.
Sobald die Straßenräuber*innen aus ihren Schlafkammern kommen, schließen sie die Tore, falls sie offen sind, oder sie

HILFE HOLEN

Die Custodes müssen sich beeilen, wenn sie Brenno festsetzen wollen, weil er schon in zwei Tagen oder weniger ganz woanders sein kann. Weil sie wissen, dass sie nicht viel Zeit haben, können es die Custodes gerade eben schaffen, zurück nach Sidolocus zu reiten, und hoffen, dass einige der dort stationierten Legionäre ihnen helfen werden. Sollten sie das versuchen, finden sie in der Mansio der Stadt eine Patrouille auf einer Eskortierungsmission von Augustodunum nach Aballo.

Die Gruppe besteht aus 15 Legionären minus der Anzahl der Custodes und wird von Forgall, einem Standartenträger, angeführt. Nachdem Forgall die Diplomae der Custodes inspiziert und die Situation verstanden hat, willigt er ein, seine Mission zu ignorieren und den Custodes beim Angriff auf Brennos Festung zu helfen.

HINTERHALT FÜR DIE RÄUBER*INNEN

Jeder Versuch, die Straßenräuber*innen in einen Hinterhalt zu locken, wenn sie die Festung verlassen, scheitert. Die Ebene rund um das Kastell ist zu weit und offen, um den Custodes zu erlauben, sich zu verstecken.

Wenn Brenno und seine Leute die Römer*innen entdecken, fliehen sie zu Pferd über die grasbewachsenen Hügel. Falls die Custodes ihnen hinterherreiten, bekommen sie es mit Epona zu tun (siehe **Das Erwachen der gallischen Götter**, Seite 26) und verlieren die Kontrolle über ihre Reittiere, sodass Brenno entkommen kann. Nach diesem knappen Entrinnen taucht Brenno unter und nimmt einen Teil seiner Beute mit, um an einem neuen Ort wieder mit seinen Untaten zu beginnen.

greifen alle Custodes an, die versuchen, sie offen zu halten. Sind die Tore noch geschlossen, durchsuchen drei der Bandit*innen das Innere der Festung, die anderen vier steigen auf die Mauer und schießen von oben mit Pfeilen. Wenn es nötig sein sollte, den Gang zu blockieren, zum Beispiel, falls die Legionäre schon durch das Haupttor gebrochen sein sollten, bleiben drei der Straßenräuber*innen dort – der Durchgang ist so schmal, dass nicht mehr Kämpfer*innen benötigt werden.
Wenn Brenno aus dem Rundhaus kommt, wartet er zunächst ab, um gegebenenfalls einen Angriff über die Flanke abzuwehren, den Verteidiger*innen im Durchgang zu helfen oder Angreifer*innen zurückzuschlagen, die versuchen, über die Mauer zu klettern.

ANGRIFF AUF DIE FESTUNG

Wenn die Custodes sich die Unterstützung von Forgalls Soldaten gesichert haben, schlägt sich diese Unterstützung folgendermaßen nieder:
Zu Beginn jedes Tempus würfelt der*die Spieler*in des Charakters, der die Legionäre gerade befehligt (Forgall oder einer der Custodes), mit variablem SG auf *De Bello*.

SG 12 wenn die Legionäre noch vor der Festung sind und versuchen, die Mauern zu stürmen.

SG 9 wenn die Legionäre das Tor angreifen, nachdem es von innen geöffnet wurde.

1 Der alte Graben der Festung wurde wieder ausgehoben, aber er ist nicht so tief, wie er eigentlich sein müsste, um als effektive Verteidigung zu dienen.

2 Die bröckelnden Befestigungsanlagen wurden halbwegs ordentlich wiederaufgebaut. Dabei wurde ein Teil der Mauern durch hölzerne Palisaden ersetzt. Ein Teil der Anlagen oberhalb eines Steilhangs ist noch nicht fertig, weil es an dieser Stelle schwer sein dürfte, hinaufzuklettern.

3 Der einzige Weg, der in die Hügelfeste führt, geht durch zwei Tore an den kurzen Seiten eines rechteckigen Raums ohne Dach. Dieser Raum ist so gebaut, dass es nicht allzu schwer ist, das äußere Tor mit einem Rammbock zu knacken. Das zweite Tor ist aber unmöglich aufzubrechen, weil dafür einfach nicht genug Platz vorhanden ist. Durch das fehlende Dach können alle, die die Festung verteidigen, Angreifer*innen, die sich zwischen den Toren drängen, nach Herzenslust mit Fernkampfwaffen beschießen.

4 Dieser Gang führt vom inneren Tor zum Rundhaus und in andere Bereiche der Festung. Drei Türen gehen von ihm zu den Quartieren der Straßenräuber*innen (5) ab und auf der gegenüberliegenden Seite kann man durch drei Durchgänge in den Vorhof gelangen. Der Gang ist so schmal, dass er von einer einzigen Person blockiert werden kann. Gleichzeitig kann jede*r, der*die sich hier aufhält, von der Ringmauer aus mit Fernkampfwaffen beschossen werden.

5 Eine Reihe von miteinander verbundenen, strohgedeckten Hütten. Hier schlafen die Mitglieder von Brennos Bande. Die Zimmer sind warm und großzügig geschnitten. Darin befinden sich Schlafstätten, Feuerholzstapel, ein paar Vorräte und kleine, relativ wertlose Gegenstände.

6 In diesem offenen Bereich befanden sich früher die Wohnräume des Kastells. Brenno und seine Leute haben hier nichts wiederaufgebaut, deshalb liegen überall Felsbrocken, Schutt und die Überreste von Mauern herum.

7 Das Rundhaus ist das größte Gebäude der Festung. Hier wohnen Brenno und seine engsten Vertrauten. Das Rundhaus hat drei Stockwerke. Im Erdgeschoss befindet sich der eigentliche Wohnbereich, der von einer zentralen Feuerstelle gewärmt und beleuchtet wird. Eine Leiter führt nach oben in die Schlafkammern und eine Falltür im Boden erlaubt den Zugang zu einem Keller, der ebenfalls über eine Leiter zu betreten ist. Hier lagern einige Vorräte und die Beute der Straßenräuber*innen.

8 In diesem Bereich befinden sich die Ställe der Festung. Hier halten die Straßenräuber*innen Hühner, Gänse und Schafe, die ihnen Eier, Milch und (gelegentlich) Fleisch liefern. In hölzernen Unterständen finden außerdem die Pferde der Bande Schutz. Wenn die Custodes diesen Bereich betreten, sorgen Pipius und Epona (siehe **Das Erwachen der gallischen Götter**, Seite 26) dafür, dass die Tiere eine Menge Aufruhr verursachen. Sie wiehern, quaken und gackern lautstark und verringern damit die Chancen der Custodes, unentdeckt zu bleiben (der SG für alle Proben, mit denen die Custodes die Wachen umgehen wollen, steigt um 3)

9 Dieser Hinterhof dient als Lager.

SG 6 wenn sie es bis in die Festung geschafft haben und auf dem Vorderhof kämpfen.

Gelingt die Probe nicht, wurde ein Legionär verwundet und die Angreifer*innen finden sich in einer ungünstigen Position wieder. Für den nächsten Wurf auf *De Bello* erhalten sie einen Malus von -3.
Gelingt die Probe, passiert abhängig vom Erfolgsgrad folgendes:

I Keine der beiden Parteien weicht zurück; niemand wird verletzt.

II Eine*r der Straßenräuber*innen wird verletzt.

III Eine*r der Straßenräuber*innen wird verletzt und die Angreifer*innen finden einen kleinen taktischen Vorteil. Für den nächsten Wurf auf *De Bello* erhalten sie einen Bonus von +3.

IV Eine*r der Straßenräuber*innen wurde getötet und den Angreifer*innen gelingt es, die Verteidiger*innen zurückzudrängen. Findet der Kampf an der Mauer oder am Tor statt, fallen die Straßenräuber*innen in den Vorhof zurück; wurde im Vorhof gekämpft, ziehen sie sich ins Rundhaus zurück.

Jeder Legionär hält vier Wunden aus, bevor er gezwungen ist, sich aus dem Kampf zurückzuziehen. Die Straßenräuber*innen ergeben sich nach jeweils drei Wunden.
Wenn die Räuberbande ins Rundhaus zurückgedrängt wird, verbarrikadieren die Räuber*innen die Tür und ziehen sich in den Keller zurück, bevor sie auch die Falltür verrammeln. Danach ist es praktisch unmöglich, sie wieder herauszubekommen, also muss eine Belagerung folgen. Die Custodes haben genug Zeit, um in Augustodunum Verstärkung anzufordern. Nach ein paar Tagen bittet Brenno darum, zugunsten seiner Leute verhandeln zu dürfen und ergibt sich den Römer*innen – so, wie es Vercingetorix 500 Jahre zuvor getan hat. Er bittet darum, dass das Leben seiner Leute verschont wird.

SZENE 10: EPILOG

*Brenno ist besiegt, Vercingetorix' Rachedurst schwindet erneut und in der Region kehrt langsam wieder Normalität ein. Plötzlich finden keine übernatürlichen Begebenheiten mehr statt und die Custodes, die Legionäre und alle Einwohner*innen des Pagus Mandubiorum verspüren auf einmal massive Erleichterung. Auf der Straße feiern und jubeln die Soldaten und danken den Custodes, dass sie sie von diesem Fluch befreit haben.*

Die Legionäre übernehmen die Aufgabe, den Schatz der Straßenräuber*innen einzusammeln und nach Augustodunum zu transportieren, wo der Cornicularius Legati Legionis, der Schatzmeister unter dem Kommando des Legaten, die Aufsicht darüber übernehmen wird, ihn wieder zu seinen rechtmäßigen Eigentümer*innen zurückzubringen. Die Custodes werden gebeten, dem Wagenzug mit dem Schatz Geleitschutz zu geben.
In Augustodunum angekommen werden die Custodes von Theodosius Antenor empfangen. Der Legat dankt ihnen und erklärt seine Zufriedenheit mit Brennos Gefangennahme (oder seinem Tod bzw. Verschwinden aus der Gegend).
Wenn die Custodes den Schatz untersuchen wollen, um vielleicht etwas zu finden, das die Veränderung in Brenno hervorgerufen haben können, wird es ihnen erlaubt, aber sie werden schnell feststellen, dass die Mühlen der Bürokratie frustrierend langsam mahlen. Zuerst müssen die gestohlenen Gegenstände inventarisiert werden, dann muss die Inventarliste mit den Frachtbriefen der Familienmitglieder oder Geschäftspartner*innen der beraubten Kaufleute verglichen werden, um Übereinstimmungen zu finden, und schließlich müssen alle Waren, deren legale Besitzer*innen festgestellt werden können, an diese übergeben werden.
Um ehrlich zu sein, wissen die Custodes gar nicht, wonach sie eigentlich suchen. Darüber hinaus haben die Straßenräuber*innen so viele unterschiedliche Dinge gestohlen, dass darunter nichts besonders auffällt. Selbst, wenn man nur die Waffen betrachtet, liegt Vercingetorix' Schwert zwischen Dutzenden davon – denen der Straßenräuber*innen selbst, denen, die sie den bewaffneten Eskorten der Konvois abgenommen haben, und denen, die eigentlich zum Verkauf bestimmt waren.
Als die Custodes nach Lugdunum zurückkehren, begrüßt Marcus Nepos sie und bittet sie, ihm zu erzählen, was sie erlebt haben. Die Geschichte zu erzählen, dauert fast die ganze Nacht, aber nach langer Rede, vielen Bechern Wein und einigen Knabbereien kommen die Custodes endlich am Ende an.
Der alte Magister murmelt ein Weilchen in seinen Bart, während er über die Worte der Custodes nachdenkt, dann erklärt er: „Gut gemacht, wirklich gut gemacht", steht auf und zieht sich mit gedankenverlorener Miene in seine Gemächer zurück.

ANHANG 1

HÄUFIGE RITUALE

Die Custodes werden oft Weissagungsrituale durchführen wollen, um herauszufinden, was ihnen geschieht. Hier ist eine Liste der häufigsten Rituale.

DIE GUNST DER GÖTTER

Mit diesem Ritual können die Custodes versuchen, herauszufinden, wie die Götter zu ihnen stehen. Dafür müssen sie eine *De Magia*-Probe (SG 6) bestehen und erhalten je nach Erfolgsgrad die folgenden Informationen. Jeder Abschnitt nach dem ersten enthält die Informationen aus allen vorhergegangenen Abschnitten.

I Die römischen Götter betrachten die Custodes mit Wohlwollen.

II Aus irgendeinem Grund, den der*die durchführende Custos nicht erkennen kann, sind die Götter unruhig.

III Die Götter verlassen sich darauf, dass die Custodes sich um etwas kümmern werden.

KLARSICHT

Die Custodes können ein Ritual der Klarsicht abhalten, um die Straßenräuber*innen zu finden. Dazu würfelt ihr eine Probe auf *De Magia* (SG 9) und erhaltet auch hier Informationen abhängig vom EG. Jeder Abschnitt nach dem ersten enthält die Informationen aus allen vorhergegangenen Abschnitten.

I Der*die Custos sieht eine Gruppe von Männern, die sich in der Nähe eines Hains auf einer Wiese ausruhen. In ihrer Nähe sind Pferde angebunden. Die Leute sind offensichtlich sehr entspannt. Einige von ihnen essen Schwarzbrot mit Käse und trinken aus Schläuchen aus Ziegenleder. Einer von ihnen, vermutlich der Anführer, steht ein wenig abseits und blickt in die Ferne.

II Hinter dem Anführer steht eine weitere Gestalt, die in der Vision nur schwer auszumachen ist. Sie sieht aus wie ein großgewachsener Krieger, dem das rötliche Haar bis auf die Schultern fällt. In den Händen trägt er einen Speer und einen ovalen Schild. Die anderen Menschen in der Gruppe scheinen seine Anwesenheit nicht wahrzunehmen.

III Die Bande rastet auf einem Hügel und die beiden stehenden Männer blicken auf eine Siedlung, die in der Biegung eines Flusses liegt. Der Krieger flüstert dem Anführer etwas ins Ohr, das diesen aus seinen Gedanken reißt. Der Anführer befiehlt seinen Leuten, sich zum Aufbruch fertig zu machen, weil sie nicht zu lange am gleichen Ort bleiben können.

RÜCKSCHAU

Die Custodes versuchen das Ritual der Rückschau vielleicht an dem Ort, an dem einer der Überfälle stattgefunden hat. Dafür müsst ihr eine *De Magia*-Probe (SG 9) würfeln und erhaltet Informationen abhängig vom EG. Jeder Abschnitt nach dem ersten enthält die Informationen aus allen vorhergegangenen Abschnitten.

I Die Custodes sehen mehrere Gestalten, die auf der Straße miteinander kämpfen. Einige von ihnen scheinen die bewaffnete Eskorte eines reich gekleideten Mannes zu sein, der auf dem Boden liegt und vor Angst schlottert.

II Der Kampf endet plötzlich, als ein Dutzend Reiter sich ins Getümmel stürzt und mit Lanzen und Schwertern um sich schlägt und sticht.

III Ein Reiter sitzt auf einem Pferd, das mit menschlichen Schädeln geschmückt ist.

VORAUSSICHT

Ein Beispiel für die Verwendung dieses Rituals in einem LEX ARCANA-Spiel zu geben, ist unmöglich, weil es davon abhängt, welche Informationen die Custodes bereits besitzen, wenn sie es versuchen.
Falls der*die durchführende Custos fragt, wo der nächste Überfall stattfinden wird, ist das Ritual nur dann erfolgreich, wenn er*sie schon eine Vorstellung davon hat, wo das sein könnte. Das Ritual dient in diesem Fall nur dazu, den Verdacht zu bestätigen.

ANHANG 2

GEGNER*INNEN

Die folgende Tabelle fasst die Werte aller gegnerischen Kreaturen so zusammen:

- *Wert bezeichnet den Würfeltyp, die darauffolgenden Spalten zeigen an, wie viele dieser Würfel benutzt werden müssen, um die entsprechenden Fähigkeiten zu bestimmen.*
- *Besondere Fähigkeiten zeigt an, ob die Kreatur Fähigkeiten aus der oben genannten Liste besitzt.*

TABELLE: GEGNER*INNEN

Name	Wert	1 W	2 W	3 W	Waffen	Rüstung	Schild	Besondere Fähigkeiten
Bär	12 (W12)	Schaden	De Bello, De Corpore	Lebenspunkte	–	–	–	–
Brenno[1] Anführer der Bande	8 (W8)	Ratio	De Bello, De Natura, Lebenspunkte	De Corpore, Sensibilitas	Gladius (Kurzschwert) (6); Arcus (Bogen) (6)	Lorica Plumata (Schuppenpanzer) (4)	Clipeus (Rundschild) (2)	Schicksalswurf
Genius Cucullatus[2]	6 (W6)	Schaden	De Bello, Lebenspunkte	De Corpore, De Natura	–	–	–	Krankheit (1 Würfel), Schicksalswurf, Schneller Rückzug, Unsterblichkeit
Hirsch	10 (W10)	De Bello, Schaden	Lebenspunkte	De Corpore	–	–	–	Sturmangriff
Luchs	6 (W6)	Schaden	Lebenspunkte	De Bello, De Corpore	–	–	–	Sturmangriff
Schlange mit Widderhörnern[3]	10 (W10)	De Corpore, Schaden	De Bello	Lebenspunkte	–	Schlangenhaut (3)	–	Erdrücken, Gift (2 Würfel)
Straßenräuber*in	6 (W6)	Ratio, Sensibilitas	De Bello, De Natura, Lebenspunkte	De Corpore	Gladius (Kurzschwert) (6); Arcus (Bogen) (6)	Levis Lorica (Leichte Rüstung) (3)	Parma (1)	–
Wildschwein	6 (W6)	Schaden	De Bello	De Corpore, Lebenspunkte	–	–	–	Sturmangriff
Wolf	6 (W6)	Schaden	Lebenspunkte	De Bello, De Corpore	-	-	-	-

*(1)**Brenno** war ein einfacher Straßenräuber, dem es genügte, Geldbeutel und ab und zu auch mal eine Kehle aufzuschlitzen. Ein seltsamer Winkelzug des Schicksals hat ihn zum Auserwählten von Vercingetorix gemacht. Unter dessen göttlicher Führung hat Brenno sich als schlau und wagemutig herausgestellt. Doch das Erbe des Arvernerkönigs lastet womöglich zu schwer auf seinen nicht sehr ehrgeizigen Schultern …*

*(2)**Genius Cucullatus:** Diese Kreaturen sind namenlose, uralte Geister aus der gallo-römischen Religion. Ihr römischer Name bedeutet nichts anderes als „vermummte Geister". Die Genii treten nur nachts in Erscheinung und können ihre Fähigkeit zum schnellen Rückzug nutzen, um zurück in die Dunkelheit zu fliehen, aus der sie kamen. Wenn sie das tun oder auf null Lebenspunkte fallen, lösen sie sich in Luft auf und können bis zur folgenden Nacht nicht wieder erscheinen. Wenn sie einen Charakter aus dem Hinterhalt angreifen, können sie ihre Krankheitsfähigkeit nutzen, um ihrem Opfer den Atem zu rauben. Das Opfer muss eine Vigor-Probe (SG = 1W6 für jeden Genius, der die Fähigkeit einsetzt) bestehen, sonst ist es gelähmt und erstickt langsam. Nach so vielen Tempora wie der Vigor-Wert des Opfers beträgt, stirbt es.*

*(3)**Schlange mit Widderhörnern:** Diese legendären Kreaturen, die in Sümpfen und Mooren leben, werden oft mit den gallischen Göttern in Verbindung gebracht. Sie stürzen sich zuerst mit den Hörnern voraus auf ihre Gegner*innen und versuchen dann, sie zu erdrücken.*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

*Einige der Gegner*innen, denen sich die Custodes stellen müssen, haben besondere Fähigkeiten oder können auf spezielle Arten angreifen. Die folgende Liste erklärt alle besonderen Mechaniken in diesem Abenteuer:*

TABELLE: BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fähigkeit	Auswirkung
Erdrücken	Sobald die Kreatur mindestens 1 Schaden verursacht, ergreift sie ihr Opfer, das dadurch blockiert ist (sein ***De Bello***-Wert fällt auf 0) und nicht mehr handeln kann. Zu Beginn jedes Tempus würfelt das Opfer auf ***Vigor*** (SG = Schadenswert der Kreatur) und versucht sich so zu befreien. Scheitert es, wird es erdrückt und erleidet so viel Schaden, wie der Schadenswert der Kreatur beträgt (Rüstung schützt in diesem Fall nicht). Erleidet die erdrückende Kreatur aus einer anderen Quelle Schaden, lässt sie ihr Opfer los.
Gift	Diese Kreatur ist giftig. Wenn sie mindestens 1 Schaden verursacht, ist ihr Opfer vergiftet. Ein vergifteter Charakter muss eine ***Vigor***-Probe (SG X) bestehen. Ist die Probe erfolgreich, hat das Opfer das Gift ohne weiteren Effekt abgeschüttelt, wenn nicht, erleidet es so viel Schaden, wie die Differenz zwischen den beiden Würfen beträgt (Rüstung schützt nicht). Diese Probe muss alle acht Stunden wiederholt werden, bis das Opfer sie besteht oder stirbt.Einmal pro Tag können die Custodes versuchen, das Opfer zu heilen. Dazu benötigen sie eine erfolgreiche ***De Scientia***-Probe (SG 12).
Krankheit (X)	Diese Kreatur kann Krankheiten verbreiten, entweder auf magischem oder körperlichem Wege. Das Opfer kann sich mit einer Probe auf eine Virtus wehren, die in der Beschreibung der jeweiligen Kreatur genannt wird (SG X).
Schicksalswurf	Diese Kreatur ist einer Gottheit geweiht oder hat eine innere Magie, die es dem Demiurgus erlaubt, Schicksalswürfe für sie abzulegen. Die Fähigkeit funktioniert genauso wie für die Custodes.
Schneller Rückzug	Diese Kreatur kann sich jederzeit aus dem Kampf zurückziehen und fliehen.
Sturmangriff	Die Kreatur stürzt sich in den Nahkampf und greift mit ihren natürlichen Waffen an. Greift sie im ersten Tempus des Kampfes an, steigert sich ihr AP um 3.
Unsterblichkeit	Diese Kreatur kann nicht getötet werden. Fallen ihre Lebenspunkte auf null, ist sie nicht mehr Teil des Kampfes, aber sie ist nicht tot.

BEISPIELCUSTODES

AULUS ANTILOCHUS

Heimatprovinz	Aegyptus
Präfektur	Africae et Syriae
Officium	Gelehrter
Lebenspunkte	18

Dein Name ist Aulus Antilochus. Die meisten Leute glauben dir nicht, dass du erst 26 bist, weil du in nur wenigen Jahren zu einem der besten Ingenieure deiner Generation geworden bist. Du hast an einigen der spektakulären Bauprojekte in der wundervollen Stadt Alexandria mitgearbeitet und deine Fähigkeiten wurden vom Statthalter der Provinz Aegyptus höchstselbst gelobt. Vor zwei Jahren hattest du auf dem Rückweg aus deiner Heimatstadt Ptolemais, ein außergewöhnliches Erlebnis: Du wurdest Zeuge der Nachwirkungen eines Angriffs auf ein Kolonistendorf, eines Massakers, das nur übernatürlichen Ursprungs sein konnte. Eine Woche später meldetest du dich freiwillig zum Dienst im Cohors Arcana. Seither nutzt du dein Wissen als Gelehrter zum Besten des Kaiserreichs.

VIRTUTES

Vigor	8	(1W8)
Coordinatio	6	(1W6)
Ingenium	16	(1W10 + 1W6)
Auctoritas	12	(2W6)
Ratio	14	(1W10 + 1W4)
Sensibilitas	9	(1W6 + 1W3)

PERITIAE

De Bello	10	(1W10)
De Natura	6	(1W6)
De Societate	9	(1W6 + 1W3)
De Magia	12	(2W6)
De Scientia	18	(3W6)
De Corpore	10	(1W10)

Ausrüstung: Rüstung: Lorica Plumata [Schutzwert: 4 (1W4)].
Waffe: Scramasax [Schadenswert: 5 (1W5)].
Waffe: Frombola [Schadenswert: 3 (1W3)].

ELEKTRA ZIAIS

Heimatprovinz	Dacia
Präfektur	Orientis
Officium	Kämpferin
Lebenspunkte	29

*Dein Name ist Elektra, du bist 23 Jahre alt. Dein Vater war ein Rebellenhäuptling, der in den Bergen von Dacia Jagd auf Römer machte, und als du zum ersten Mal ein Schwert zogst, war es, um gegen die Legionäre des Kaiserreichs zu kämpfen. Doch dann nahm dein Stamm das Angebot der Caesaren an und deine Berge wurden zu einem Teil des Römischen Reichs. Die Weisheit der römischen Diplomat*innen beeindruckte dich und du hattest entschieden das Land, aus dem sie kamen, mit eigenen Augen zu sehen. Als Teil eines fahrenden Ludus, einer Gruppe von Gladiator*innen, kamst du nach Italia. Deine Tapferkeit in der Arena von Capua erregte die Aufmerksamkeit der Prätorianergarde und sie warben dich als Kämpferin für das Cohors Arcana an.*

VIRTUTES

Vigor	16	(1W10 + 1W6)
Coordinatio	10	(1W10)
Ingenium	10	(1W10)
Auctoritas	14	(1W10 + 1W4)
Ratio	8	(1W8)
Sensibilitas	7	(1W4 + 1W3)

PERITIAE

De Bello	17	(1W12 + 1W5)
De Natura	8	(1W8)
De Societate	14	(1W10 + 1W4)
De Magia	7	(1W4 + 1W3)
De Scientia	6	(1W6)
De Corpore	13	(1W10 + 1W3)

Ausrüstung: Rüstung: Lorica Squamata [Schutzwert: 5 (1W5)]
Schild: Scutum [Abwehrwert: 3]
Waffe: Ensis [Schadenswert: 8 (1W8)]
Waffe: Toxon [Schadenswert: 7 (1W4 + 1W3)]

GAIUS VALERIUS

Heimatprovinz	Italia
Präfektur	Graeciae et Italiae
Officium	Kundschafter
Lebenspunkte	26

*Dein Name ist Gaius Valerius. Du wurdest vor 21 Jahren in Aquileia geboren, einer Kleinstadt im Norden der Provinz Italia. Deine Kindheit verbrachtest du draußen in den Feldern und Wäldern rund um deine Heimatstadt, und die Erinnerung an diese Hügel hat dich nie verlassen; sie begleitet dich auch dann, wenn du dich fern von ihnen aufhältst. Eines Tages hast du beschlossen, dich der Prätorianergarde anzuschließen und bist dafür viele Meilen weit nach Mediolanum gereist. Dort musstest du dich vielen Prüfungen unterziehen und hast dich durch deine außergewöhnliche Begabung für die Wildnis ausgezeichnet. Deshalb hat es niemanden überrascht, dass die Offizier*innen des Cohors Auxiliaria Arcana dich berufen haben, um dich zum Kundschafter auszubilden.*

VIRTUTES

Vigor	12	(2W6)
Coordinatio	13	(1W10 + 1W3)
Ingenium	10	(1W10)
Auctoritas	8	(1W8)
Ratio	10	(1W10)
Sensibilitas	12	(2W6)

PERITIAE

De Bello	14	(1W10 + 1W4)
De Natura	17	(1W12 + 1W5)
De Societate	6	(1W6)
De Magia	8	(1W8)
De Scientia	6	(1W6)
De Corpore	14	(1W10 + 1W4)

Ausrüstung: Rüstung: Lorica Plumata [Schutzwert: 4 (1W4)]
Schild: Clipeus [Abwehrwert: 2]
Waffe: Gladius [Schadenswert: 6 (1W6)]
Waffe: Arcus [Schadenswert: 6 (1W6)]

PENDARAN MAB ELAD

Heimatprovinz	Britannia
Präfektur	Occidentis
Officium	Seher
Lebenspunkte	16

*Dein Name ist Pendaran, Sohn des Elad. Es ist schon viele Jahre her, dass du als Kind im Schatten des Hadrianswalls in Nordbritannien gespielt hast, aber eines hat sich in dieser Zeit nicht geändert: Du bekommst immer noch nachts Besuch von Traumvisionen und kannst im Flug der Vögel und im Bellen der Hunde Dinge erkennen, die andere nicht sehen. Als die Prätorianer zum ersten Mal in euer Dorf kamen, hattest du bereits den Ruf, den Göttern nahezustehen. Die Römer nahmen dich mit nach Londinium und von dort aus reistest du mit dem Schiff nach Rom. Im Herzen des Kaiserreichs studiertest du die Kunst der Weissagung und fügtest den Wissensschatz römischer Seher*innen zur uralten Weisheit deines eigenen Volks hinzu.*

VIRTUTES

Vigor	8	(1W8)
Coordinatio	10	(1W10)
Ingenium	14	(1W10+ 1W4)
Auctoritas	6	(1W6)
Ratio	9	(1W6 + 1W3)
Sensibilitas	18	(3W6)

PERITIAE

De Bello	8	(1W8)
De Natura	15	(1W10 + 1W5)
De Societate	6	(1W6)
De Magia	18	(3W6)
De Scientia	10	(1W10)
De Corpore	8	(1W8)

Ausrüstung: Rüstung: Levis Lorica [Schutzwert: 3 (1W3)]
Waffe: Keule [Schadenswert: 4 (1W4)]
Waffe: Frombola [Schadenswert: 3 (1W3)]

ZENOBIA EUERGETES

Heimatprovinz	Asia
Präfektur	Orientis
Officium	Diplomatin
Lebenspunkte	21

Dein Name ist Zenobia. Du wurdest vor 24 Jahren in Pergamum in der Provinz Asia geboren, nicht weit von den Ruinen der uralten Stadt Troja. Deine Eltern waren reiche Händler, also verbrachtest du deine Kindheit auf Reisen entlang der Handelsrouten deines Heimatlandes zu den reichen griechischen Städten an der Küste. Du hast Hunderte von verschiedenen Menschen kennengelernt und Sprachen aus Tausenden von Ländern gehört, und du träumtest davon, jedes davon eines Tages zu besuchen. Und vielleicht gelingt dir das jetzt, als Mitglied des Cohors Arcana, mit dem Officium einer Diplomatin versehen und unter dem Schutz des Gottes Mercurius.

VIRTUTES

Vigor	10	(1W10)
Coordinatio	8	(1W8)
Ingenium	10	(1W10)
Auctoritas	14	(1W10 + 1W4)
Ratio	17	(1W12 + 1W5)
Sensibilitas	6	(1W6)

PERITIAE

De Bello	10	(1W10)
De Natura	6	(1W6)
De Societate	18	(3W6)
De Magia	6	(1W6)
De Scientia	14	(1W10 + 1W4)
De Corpore	11	(1W6 + 1W5)

Ausrüstung: Rüstung: Levis Lorica [Schutzwert: 3 (1W3)]
Waffe: Scramasax [Schadenswert: 5 (1W5)]
Waffe: Securicula [Schadenswert: 5 (1W5)]

DIE SORTES

OMEN
Gib dieses Täfelchen dem Demiurgus. Vor dem Ende des Spieleabends wird dir ein Omen geschickt werden.

GAIUS VALERIUS
Wenn Gaius Valerius von einem Angriff getroffen wird, zeig dieses Täfelchen vor und verwandle den Angriff in einen Fehlschlag (bevor der Schaden ausgewürfelt wird).

SEGEN DES MARS
Wenn du oder ein*e andere*r Spieler*in auf *De Bello* würfelt, zeig dieses Täfelchen vor, um den Erfolgsgrad um eins zu heben.

TRAUM
Gib dieses Täfelchen dem Demiurgus. Vor dem Ende des Spieleabends wirst du einen bedeutsamen Traum haben.

PENDARAN MAB ELAD
Wenn Pendaran mab Elad von einem Angriff getroffen wird, zeig dieses Täfelchen vor und verwandle den Angriff in einen Fehlschlag (bevor der Schaden ausgewürfelt wird).

SEGEN DER GÖTTER
Wenn du oder ein*e andere*r Spieler*in auf *De Corpore* würfelt, zeig dieses Täfelchen vor, um den Erfolgsgrad um eins zu heben.

KEIN EFFEKT

ELEKTRA ZIAIS
Wenn Elektra Ziais von einem Angriff getroffen wird, zeig dieses Täfelchen vor und verwandle den Angriff in einen Fehlschlag (bevor der Schaden ausgewürfelt wird).

SEGEN DES APOLLO
Wenn du oder ein*e andere*r Spieler*in auf *De Magia* würfelt, zeig dieses Täfelchen vor, um den Erfolgsgrad um eins zu heben.

KEIN EFFEKT

ZENOBIA EUERGETES
Wenn Zenobia Euergetes von einem Angriff getroffen wird, zeig dieses Täfelchen vor und verwandle den Angriff in einen Fehlschlag (bevor der Schaden ausgewürfelt wird).

SEGEN DER DIANA
Wenn du oder ein*e andere*r Spieler*in auf *De Natura* würfelt, zeig dieses Täfelchen vor, um den Erfolgsgrad um eins zu heben.

PECH
Wenn du oder ein*e andere*r Spieler*in auf eine Aktion (außerhalb eines Kampfes) würfelt und Erfolg hat, zeig dieses Täfelchen vor und mach damit aus dem Erfolg einen Misserfolg.

AULUS ANTILOCHUS
Wenn Aulus Antilochus von einem Angriff getroffen wird, zeig dieses Täfelchen vor und verwandle den Angriff in einen Fehlschlag (bevor der Schaden ausgewürfelt wird).

SEGEN DER MINERVA
Wenn du oder ein*e andere*r Spieler*in auf *De Scientia* würfelt, zeig dieses Täfelchen vor, um den Erfolgsgrad um eins zu heben.

FORTUNA
Wenn du oder ein*e andere*r Spieler*in auf eine Aktion (außerhalb eines Kampfes) würfelt und einen Misserfolg hat, zeig dieses Täfelchen vor und mach damit den Misserfolg zu einem Erfolg.

GERÜCHTE
Gib dieses Täfelchen dem Demiurgus, um herauszufinden, ob ein bestimmtes Gerücht wahr ist oder nicht.

SEGEN DES MERCURIUS
Wenn du oder ein*e andere*r Spieler*in auf *De Societate* würfelt, zeig dieses Täfelchen vor, um den Erfolgsgrad um eins zu heben.