

Ein Projekt von BoardgameHistorian



ERDUGJDPHKLVWRULDGH

©Jonas Renz

Gießen 2022

D-35394 Gießen

Karl-Glöckner-Str. 21, Haus H 215b

Tel. 0049-641-99-27122

e-Mail: Jonas.Renz@evtheologie.uni-giessen.de □

regelwerkfatamundi@gmail.com

Mein Dank gilt meinen Testspieler:innen, die sich ihrer Rolle nicht immer bewusst waren, meinen Freund:innen, Kommiliton:innen und Kolleg:innen, die mit Rat und Tat an diesem Regelwerk mitgewirkt und das System zu dem gemacht haben, was es ist. Mein größter Dank gilt jedoch meiner Frau und meiner Tochter, die mich und das Projekt auf diesem Weg seit 2015 begleitet und ertragen haben.

Vorwort

„FATA MUNDI“ ist für ein *Pen and Paper*-Rollenspiel (kurz „*P&P*“) in einem historischen Kontext konzipiert. Das vorliegende Regelsystem versucht gängige Pen-and-Paper-Rollenspielansätze mit einem möglichst realistischen, historischen Kontext zu verbinden. Dadurch soll dieses Medium für den (geschichts-) didaktischen Bereich von Schule und Hochschule erschlossen werden. Daher werden manche Aspekte freier, andere strenger erscheinen, als man dies aus anderen Regelsystemen kennt. Durch Regeln zu Kleidung und Wettereffekten, Erschöpfung, aber auch positive Effekte von gruppenbezogenem Spiel, Musik und kulturellen Identitäten entstehen eigene Geschichten über das Überleben in einer Welt, in der zwar auch gewaltsame Konflikte stattfinden, aber oft alltägliche Herausforderungen wie Nässe und Kälte, Hunger und schmerzende Beine eine größere Rolle spielen. Das soziale Miteinander, das Hineinleben in eine Epoche und der Umgang mit der Umwelt bilden das Hauptaugenmerk – das Erkunden von uralten Tempeln, düsteren Höhlen und das Schlagen epischer Schlachten wird, wie im wirklichen Leben, eine Ausnahme darstellen. Insgesamt sollten die Freiheiten dazu genutzt werden, den realistischen Ansprüchen zu entsprechen und gleichsam ein heterogenes Bild der historischen Narrative zu erzeugen. Weder sollen geschichtskulturelle Klischees bedient werden, noch soll der Eindruck eines Lernspiels entstehen. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen sich alle Autor:innen der Abenteuer – die Spielleitung und die Spieler:innen – über Freiheiten und Grenzen des Systems einig sein. Natürlich sollte klar sein, dass dieses Regelwerk kein Garant für ein gelungenes ‚Historienerlebnis‘ ist – genauso wenig wie gute Unterrichtsentwürfe oder durchdachte didaktische Methoden automatisch ertragreiche Lehr-Lern-Erfahrungen erzeugen. Das System bietet Anhaltspunkte und Impulse für ein entsprechend kontextualisiertes *P&P*. Da es aber in der Natur der Sache liegt, dass nicht jede:r die Zeit mitbringen kann, sich eingehend, fachwissenschaftlich mit einer Epoche auseinandersetzen zu können, bieten wir diesbezüglich gerne Hilfe an. Sollten demnach Fragen zu Epochen, Regeländerungen oder den Feinheiten des Systems aufkommen, dürfen diese gerne an folgende Mailadresse gesandt werden: regelwerkfatamundi@gmail.com. Dies gilt auch für Anregungen und Änderungsvorschläge.

FATA MUNDI ist nicht auf eine bestimmte Epoche festgelegt. Um die Regeln und das Potenzial des Systems zu veranschaulichen, werden diese im vorliegenden Regelwerk in den Kontext Britanniens Mitte des fünften Jahrhunderts nach Christi Geburt gestellt. Bei der Übertragung in eine andere Epoche mit ihren eigenen Herausforderungen und Fragestellungen müssen manche Regeln mehr, andere weniger stark angepasst werden. Dies wird beispielhaft am Ende des Regelwerkes an einer Übertragung in die Zeit des Amerikanischen Unabhängigkeitskrieges unter dem Titel ‚*God’s own Country*‘ vorgestellt.

Die hauptsächliche Einbettung des Regelwerkes in die Übergangszeit von der Spätantike zum Frühmittelalter birgt besondere Möglichkeiten einem ‚historischen‘

P&P Geltung und Potenzial zu verschaffen: Das Römische Reich ist geteilt und sowohl durch innere Konflikte wie durch äußere Bedrohungen unter hohem Druck. Zu Beginn des Jahrhunderts verlassen die römischen Legionen Britannien und überlassen die Zivilbevölkerung sich selbst. Germanische Seeräuber plündern die Küsten, Scoten, Iren, Caledonier und Pikten strömen von Norden und Westen in die ehemaligen Provinzen, rauben, versklaven und erobern. Die Britannier sind in die romanisierte Stadtbevölkerung, die die Errungenschaften der ‚Zivilisation‘ erhalten möchte und die alten römischen Titel und Gepflogenheiten pflegt, und die Stammesgesellschaften, die die alten Traditionen ehren und seit jeher nach Unabhängigkeit streben, geteilt. Diese Trennung vollzieht sich nicht nur kulturell, sondern wird auch zunehmend gewaltsam ausgetragen, weshalb die britannischen Provinzen dem anwachsenden Sturm kaum zu widerstehen vermögen. In dieser Zeit des Umbruchs, die den Übergang von der Antike zum Mittelalter markiert, entstehen Legenden und Reiche, werden Zivilisationen vernichtet und die Geschicke ganzer Gesellschaften entschieden. Zudem bieten sich zahlreiche Möglichkeiten individueller Entfaltung und spannender Geschichten.

FATA MUNDI – die Schicksale der Welt – beziehen sich dabei einerseits auf diese historisch schwer greifbare, unruhige Zeit, andererseits auf die Abenteuer der Spieler:innen. Die Schriftlichkeit nahm in dieser Übergangsepoche ab und so liegen oftmals nur wenige und unzuverlässige Berichte über diese entscheidenden Jahre in der Morgendämmerung des Mittelalters vor. Dies birgt zwar Herausforderungen in der Vorbereitung, aber auch eine große Freiheit in der konkreten Gestaltung der Abenteuer, die hier erlebt werden können. Das Hauptaugenmerk liegt dabei zu Beginn in Britannien – weshalb die Abenteuer als ‚*Libri Britanniae*‘ bezeichnet werden –, da die Inselprovinzen von allen im Weströmischen Reich noch am weitesten vom Abgrund entfernt schienen. Doch können durch dieses Regelwerk selbstverständlich auch die ‚*Libri Galliae*‘, ‚*Libri Germaniae*‘ oder gar ‚*Libri Africae*‘ geschrieben werden.

Inhaltsverzeichnis

Charakterbogen und Charaktererstellung	5
Kostentabelle und Beispiel zur Charaktererstellung und -Entwicklung	17
Beispielcharaktere	19
Kurzregeln zur Charaktererstellung	27
Charakterbogen	28
Weiterführende Regeln	37
Kulturen, Regionen und Religionen	51
Weiterführende Literatur	68
Kampfsystem	69
Nahkampf	69
Fernkampf	72
Weitere Kampfregeln	73
Waffen	79
Rüstungen	87
Standardpersonen	89
Kurzregeln (für didaktische Kontexte)	98
Das Abenteuer	102
Liber I: Mandatum insolens	112
Liber II: Arx sepetrionalis	119
FATA MUNDI im 18. Jahrhundert – God’s own Country	128

Charakterbogen und Charaktererstellung

Die Charaktere sind die Figuren der Geschichten. Sie werden von den Spieler:innen gespielt. Dabei ist es wichtig, dass sich die Spieler:innen in die Charaktere hineinversetzen können. Wenn dies von Beginn an nicht vollkommen funktioniert, ist das nicht schlimm. Es ist aber wichtig, dass sie bereit sind sich auf dieses ‚Rollenspiel‘ einzulassen. Das Rollenspiel bildet nämlich für die Spieler:innen den Hauptaspekt des *P&P*. Die Charaktere erleben die Geschichte und mit ihnen auch die Spieler:innen. Sie müssen wissen, was die Charaktere können und was nicht, was sie sich trauen, wovor sie Angst haben, wie sie sich wann verhalten und was sie denken. Hierfür füllen die Spieler:innen vor Beginn des Abenteuers einen Charakterbogen aus, welcher sich am Ende dieses Kapitels befindet. Auf diesem Charakterbogen befinden sich alle relevanten Werte, Beschreibungen und Charakteristika, die die Charaktere der Spieler:innen definieren.

Es gilt dabei wie im gesamten Regelsystem: Was logisch ist, ist möglich! Die Spieler:innen sind keinen Zwängen unterworfen, sondern dürfen ihre Charaktere ganz frei erstellen. Ziel ist es, dass möglichst keine Stereotype erzwungen werden sollen. So können auch Schmiedinnen erstellt werden oder sehr starke Gelehrte oder ängstliche Soldaten oder oder oder... Die folgenden Regeln geben dabei den Rahmen vor, die einen guten Beginn der Reise ermöglichen soll.

Eine grundsätzliche Spielmechanik muss im Vorfeld kurz erläutert werden. Im Regelwerk wird auf die einzelnen Aspekte noch einmal genauer Bezug genommen. Für die Charaktererstellung sollte auf *Attribute*, *Talente* und *Proben* eingegangen werden: *Attribute* und *Talente* geben Aufschluss über die grundsätzlichen und speziellen Kompetenzen eines Charakters. *Attribute* geben an, mit welchen Voraussetzungen wie Intelligenz oder Stärke ein Charakter in ein Abenteuer einsteigt und *Talente*, wie gut der Charakter in spezifischen Handlungen und Wissensbereichen wie Schmiedekunst, Schleichen, Reiten oder Biologie ist. Je höher diese Werte sind, desto besser kann ein Charakter mit bestimmten Situationen umgehen und Lösungswege verfolgen. Einfache Tätigkeiten gelingen meist ohne Probleme, jedoch können bestimmte Handlungen im Abenteuer nicht einfach durch eine Ansage abgehandelt werden. Manchmal ist es fraglich, ob ein Charakter eine bestimmte Handlung durchführen kann oder nicht – in solchen Fällen wird eine *Probe* angesetzt. Dabei werden drei Attributproben mit einem zwanzigseitigen Würfel (3W20) geworfen, bei denen der Attributswert erreicht oder unterschritten werden muss. Der Talentwert dient dabei als Ausgleichswert, sollte der Attributswert überschritten werden. Diese *Proben* sind das klassische Spielelement, das zusammen mit dem Rollenspiel ein *P&P* ausmacht.

Allgemein gilt außerdem, dass alle Werte abgesehen vom Gewicht des Inventars auf ganze Zahlen mathematisch gerundet werden.

Allgemeines: Hier darf alles ohne Einschränkungen eingetragen werden. Für Neueinsteiger:innen kann es hilfreich sein, Charaktere zu erstellen, die sich zumindest teilweise an ihnen selbst oder Menschen orientieren, die sie sehr gut kennen. Dadurch fällt es leichter, sich in diese hineinzusetzen und die Eintragungen vorzunehmen. Die Spieler:innen sollten nur darauf achten, dass sich die Angaben möglichst realistisch in den historischen Hintergrund einfügen. Die einzelnen Angaben sind bis auf wenige Ausnahmen selbsterklärend, auf die im Folgenden eingegangen wird:

Unter *Gruppierung* ist eine übergeordnete Organisation zu verstehen. Wenn ein Charakter Teil einer Legion oder Amtsträger:in einer religiösen Gruppe ist, wird dies hier vermerkt. Die meisten Charaktere werden diese Zeile zunächst frei lassen – dies kann sich jedoch später noch ändern.

Charakteristika bezeichnet alle besonderen Charaktereigenschaften, die das Handeln des Charakters bestimmen. Ist der Charakter eher melancholisch, cholertisch, sanguinisch oder phlegmatisch? Ist der Charakter nervös, neugierig oder mutig? Wie verhält sich der Charakter bei Gefahr? Gibt es etwas, das den Charakter antreibt? Was ist das Wichtigste für den Charakter? All dies kann hier eingetragen werden. Wenn die Spieler:innen sich fragen, wie sich ihre Charaktere in einer bestimmten Situation verhalten, können sie dies hieran ablesen.

Unter *Ruf* können alle Titel oder Ähnliches eingetragen werden. Ist der Charakter ein Adliger oder besitzt er besondere Machtbefugnisse? Oder ist er gar ein berüchtigter und gesuchter Mörder oder Dieb? Dies kann hier notiert werden, damit diese ‚öffentlichkeitswirksamen‘ Eigenschaften nicht vergessen werden. In der Regel ‚verdienen‘ sich die Charaktere diese Eigenschaften im Verlauf der Abenteuer, weshalb auch diese Zeile bei der Charaktererstellung meist freigelassen werden kann.

Eigenschaften: *Eigenschaften* definieren den Charakter weiter aus und bringen Boni oder Mali für das Spiel mit. Wenn der Charakter Angst vor Pferden hat, so kann dies als *Negative Eigenschaft* eingetragen werden, die verhindert, dass der Charakter reitet, eine von Pferden gezogene Kutsche besteigt und den Kampf gegen berittene Gegner:innen erschwert. Eine besondere Begabung im Umgang mit Pferden wäre eine *Positive Eigenschaft*, die Proben im Umgang mit Pferden erleichtert oder den Charakter gar dazu befähigt, Pferde dazu zu bringen, berittene Gegner:innen abzuwerfen. Diese Eigenschaften sollten natürlich in gewisser Weise eine Begrenzung erfahren und das Abenteuer weder im Positiven noch im Negativen stören. Solange man sich an der Realität orientiert, sollte dies aber kein Problem darstellen. *Negative Eigenschaften* können dabei Schwächen der Charaktere verstärken oder Stärken in bestimmten Situationen abschwächen. Ebenso können *Positive Eigenschaften* Stärken weiter verstärken oder Schwächen ausgleichen. Im Verlauf der Abenteuer können Eigenschaften hinzukommen, verstärkt oder abgeschwächt werden oder gar verschwinden.

Sollten Unsicherheiten bestehen oder bei der Charaktererstellung keine adäquaten Eigenschaften erdacht werden können, sind hier zur groben Orientierung einige Standard-Beispiele aufgeführt:

- Allgemeine positive/negative Eigenschaften:

Eine *Talentprobe* wird um zwei erleichtert/erschwert oder ein Wurf darf/muss wiederholt werden und das bessere/schlechtere Ergebnis zählt.

Proben einer Talentgruppe werden um eins erleichtert/erschwert.

- Situationsabhängige positive/negative Eigenschaften:

Eine *Talentprobe* wird in einer bestimmten Situation (Orte, Umstände, Tageszeit, o.Ä.) um vier erleichtert/erschwert oder ein Wurf darf/muss wiederholt werden und das bessere/schlechtere Ergebnis zählt.

Proben einer Talentgruppe werden in einer bestimmten Situation (Orte, Umstände, Tageszeit, o.Ä.) um zwei erleichtert/erschwert.

- Personenabhängige positive/negative Eigenschaften:

Der Umgang mit bestimmten Personen/Gruppen ist um zwei erleichtert/erschwert.

- Würfelabhängige positive/negative Eigenschaften:

In einer bestimmten Situation (Orte, Umstände, Tageszeit, Personen, o.Ä.) muss ein sechsseitiger Würfel (1W6) geworfen werden: Bei einer 1 passiert nichts, bei einer 2, 3, 4 oder 5 werden *Proben* in diesem Kontext um drei erleichtert/erschwert und bei einer 6 gelingt/misslingt eine Probe automatisch.

In einer bestimmten Situation (Orte, Umstände, Tageszeit, Personen, o.Ä.) muss ein sechsseitiger Würfel (1W6) geworfen werden: *Proben* werden um das Würfelergebnis erleichtert/erschwert.

Bei der Charaktererstellung müssen die gleiche Anzahl an *Positiven* wie *Negativen Eigenschaften* benannt werden, mindestens jedoch eine für jede Seite. Die Eigenschaften sollten aufgrund ihres Potenzials mit der Spielleitung abgesprochen werden.

Grundwerte: Hier werden Werte und Eigenschaften eingetragen, die schnell bei der Hand sein sollten. Während die ersten beiden Werte errechnet werden, erlangen die Charaktere die restlichen im Verlauf der Abenteuer.

Mentale Belastbarkeit (MB) bezeichnet die geistige Stabilität und Nervenstärke eines Charakters. Charaktere mit einer hohen *MB* ertragen Extremsituationen besser als andere. Manche Charaktere sind aufgrund ihrer Biografie an bestimmte Situationen gewöhnt. So kennen Feldärzt:innen den Anblick von Blut und leidenden Menschen. Ihre *MB* wird durch solche Situationen nicht getestet. Winzer:innen hingegen haben eher selten mit dem Tod zu tun und hier kommt die *MB* ins Spiel: Wenn ein Charakter

im Abenteuer mit Extremsituationen konfrontiert wird, so wird zunächst geschaut, ob er solche Situationen kennt. Wenn nicht, wird eine einfache *Probe* (1W20) auf den *MB*-Wert abgelegt. Gelingt der Wurf, so kann der Charakter mit der Situation umgehen. Misslingt der Wurf, so kann der Charakter kurzzeitig schockiert sein, aber auch langfristige Traumata bis hin zu *Negativen Eigenschaften* davontragen.

Die *MB* wird durch folgende Rechnung ermittelt: (Intelligenz+2mal Charisma):5+0,5x„Stabilisierende Talente“. Die Modifikation „Stabilisierende Talente“ bezeichnet die Talente, die dem Charakter die Welt erklärbar machen, ihm sie deuten helfen und so eine „feste Burg“ bilden. Hierunter kann alles von „Theologie“ über „Philosophie“ bis zur „Politik“ fallen – je nachdem welche Bedeutung die Talente für den Charakter haben. Dabei kann es auch passieren, dass im Verlauf der Abenteuer manche Talente ihre Bedeutung verlieren, andere an Bedeutung gewinnen und manche destabilisierend wirken. Der Gesamtwert kann durch Ereignisse oder Gegenstände positiv und negativ beeinflusst werden. Religiöse Talismane oder ein Andenken einer geliebten Person kann die *MB* steigern – der Verlust dieser Gegenstände kann jedoch furchtbare Folgen für die *MB* haben!

Geschwindigkeit (GS): Dieser Wert gibt an, wie schnell ein Charakter im Vergleich zu anderen Charakteren ist. Es geht hier um ein Verhältnis von ausdauernder Anstrengung, der Fähigkeit, dabei nicht zu straucheln, und der Belastung durch das Gewicht in Relation zu einer anderen Person. Dieser Wert wird in solchen Fällen wichtig, in denen ein Wettrennen oder eine Flucht-Jagd-Situation zu Tragen kommt. Die Berechnung lautet: $2 \times \text{Kondition} + \text{Geschicklichkeit} - 0,5 \times \text{Gesamtgewicht}$. Das Gesamtgewicht betrifft sowohl das getragene Gewicht als auch das Körpergewicht.

Identifikationspunkte (IP): Als Teil einer Gruppe oder Gemeinschaft, mit der man sich identifiziert, kann man sich selbst enorm motivieren. Ein Misserfolg wiegt dann aber umso schwerer. Um dies darzustellen, kann jeder Charakter für Gegenstände, die der je eigenen Identifikationsgruppe entsprechen, einen „Forcierungswurf“ erhalten. Dies bedeutet, dass man eine Probe wiederholen darf. Das zweite Ergebnis muss dabei allerdings akzeptiert werden. Handelt es sich hier um einen Misserfolg, so liegt automatisch ein kritischer Misserfolg vor. Man darf die Anzahl der Forcierungswürfe in einer Sitzung frei einsetzen. Sie generieren sich nach Abschluss des Abenteuers.

Ein Beispiel: Ein sächsischer Seeräuber kann einen bronzenen Armring von seinem ersten Überfall mitführen. Dies ermöglicht ihm einen Forcierungswurf. Auf hoher See misslingt ein „Navigationswurf“. Um nicht zu weit vom Kurs abzukommen, „forciert“ der Seeräuber den Wurf. Gelingt der forcierte, also wiederholte Wurf, bleibt das Schiff auf Kurs. Misslingt der Wurf erneut, so fährt das Schiff auf ein Riff auf oder kommt sehr weit vom Kurs ab – ein kritischer Misserfolg.

Temporäre Boni, Temporäre Mali, Traumata und Krankheiten: Diese Angaben zeigen kurzzeitige (oder manchmal auch längerfristige) Beeinflussungen des Spiels an. Wenn ein Charakter unterernährt, übernächtigt, hoch motiviert oder erkrankt ist, so wird dies hier notiert – zusammen mit den beeinflussten Werten.

Attribute: Attribute sind die wichtigsten Werte der Charaktere. Alle Proben werden durch sie bestimmt und so geben die Attribute Aufschluss über das Können der Charaktere, weshalb sie bei der Steigerung besonders teuer sind. Daher gilt: Je höher, der Attributswert, desto besser.

Intelligenz (I) bezeichnet dabei sowohl die Auffassungsgabe als auch die Bildung eines Charakters und ist besonders wichtig für Wissenstalente wie „Medizin“ oder „Theologie“.

Charisma (C) gibt die soziale Kompetenz eines Charakters an, die Einfühlungsvermögen, öffentliche Handlungen aber auch Manipulationen ermöglicht. Außerdem ist dieses Attribut sehr wichtig für eine ausgeglichene Psyche.

Die *Stärke (S)* gibt die körperlichen Kräfte des Charakters an. Sie beeinflusst, wie viel ein Charakter tragen kann, wie stark er zuschlägt, wie gut er klettert, und nimmt so Einfluss auf zahlreiche körperliche Tätigkeiten.

Kondition (K) korrespondiert mit dem vorangegangenen Attribut und gibt an, wie lange ein Charakter eine bestimmte Tätigkeit ausführen kann und wie viel er körperlich aushält. Zudem bestimmt dieses Attribut die Geschwindigkeit eines Charakters in erheblichem Maße.

Für schnelle und komplizierte Handlungen ist eine hohe *Geschicklichkeit (G)* von Nöten. Die meisten handwerklichen Handlungen, aber auch manche ‚angewandte Wissenschaft‘ benötigen dieses Attribut.

Wahrnehmung (W) wird für eine rasche und umfassende Auffassungsgabe benötigt. Charaktere, die gerne ihr Umfeld im Blick behalten, Verborgenes suchen oder die Nuancen im menschlichen Verhalten erkennen möchten, trachten ebenso nach einem hohen Wert in diesem Attribut, wie Gebildete und Schützen.

Bei der Charaktererstellung stehen 50 Punkte zur Verfügung, die 1:1 auf die Attribute verteilt werden können. Es gibt dabei keine Mindest- oder Höchstwerte. Grundsätzlich können alle Charaktere ‚normale‘ Handlungen vollziehen, unabhängig von ihren Werten. Auch mit einem Intelligenzwert von 0 können sie sprechen und trotz einer niedrigen Geschicklichkeit Leitern erklettern. Die Punkte können daher völlig frei eingesetzt werden. Bei der Charaktererstellung sollte man darauf achten, dass man die Attribute besonders steigert, die mit den Talenten korrespondieren, die der Charakter benutzen soll. Die Spalten *Boni/Mali* sowie *Erfahrungspunkte* werden später eine Rolle spielen und können bei der Charaktererstellung vorerst ignoriert werden.

Talente: Diese Werte geben an, wie gut oder schlecht ein Charakter eine bestimmte Tätigkeit, Kompetenz oder Ähnliches beherrscht. Wenn ein Charakter einen bestimmten Beruf ausübt, sollte er in den dafür benötigten Talenten mindestens einen

Wert von 10 besitzen – es sei denn, er soll besonders schlecht in seinem Beruf sein. Auch hier gilt: Je höher der Wert, desto besser. Die Punkte bei einem *Talent* dienen bei *Proben* der Modifikation des Würfelerggebnisses. Wenn ein Wurf eigentlich misslungen wäre, können Talentpunkte eingesetzt werden, um den Wurf zu verändern.

Ein Beispiel: Eine Probe auf „Schmiedekunst (S-G-G)“ muss abgelegt werden und der Charakter verfügt über S 12 und G 10 und einen Schmiedekunstwert von 10. Der erste Wurf auf S gelingt mit einer 9. Es folgt eine 11. Dieser Wurf hat den Attributswert um einen Punkt überstiegen. Damit wäre die Probe gescheitert. Nun kann einer der Talentpunkte eingesetzt werden, um diesen Wert auszugleichen – aus der 11 wird eine 10. Nun stehen noch 9 Punkte für den letzten Wurf zur Verfügung. Der dritte Wurf ist eine 15. Die Differenz kann durch den Einsatz von weiteren fünf Punkten ausgeglichen werden.

Das Besondere bei Talenten ist, dass sie sehr spezifisch sind. Anders als bei Attributen können sie also sehr wohl einschränken und befähigen. Während manche Tätigkeiten derart allgemein sind, dass sie kein Talent benötigen, sind andere sehr wohl davon abhängig. Wie vorher beschrieben, kann ein Charakter grundsätzlich eine Leiter „erklettern“. Eine Mauer zu „erklettern“, benötigt jedoch das entsprechende Talent. Sollte bei einer bestimmten Probe die Handlung an sich vollzogen werden können, die jedoch recht spezifisch ist, wird stattdessen eine Attributprobe auf das Hauptattribut abgelegt – also dasjenige, welches zwei Würfe benötigt.

Ein Beispiel: Ein Charakter möchte eine Wache „überreden“, dass die Gruppe das Tor passieren darf. Der Charakter hat jedoch nicht das *Talent* „Überreden“. Da einerseits jeder Mensch per se andere Menschen überreden kann, diese Handlung andererseits eine spezifische Tätigkeit ist, da sie sich von „verführen“, „feilschen“ oder „täuschen“ unterscheidet, muss der Charakter 1W20 auf das Hauptattribut *Charisma* würfeln.

Die in den Tabellen angegebenen *Talente* sind Beispiele und geben eine Zuordnung zu den *Attributen* an. Bei der Charaktererstellung dürfen alle Talente in die Leerzeilen eingetragen werden, über die der Charakter verfügen soll. Die eingetragenen Talente dürfen ebenfalls in Bezug auf ihre Attributverteilung umgestaltet werden, sollte dies in einem logischen Rahmen bleiben und dem Stil des Charakters entsprechen. Etwaige Änderungen sollten jedoch nachvollziehbar sein und mit der Spielleitung abgesprochen werden.

Ein Beispiel: Ein Charakter möchte gut „Werfen (S-S-G)“ können. Der Charakter ist jedoch nicht sehr stark, besitzt dafür eine hohe Geschicklichkeit und Wahrnehmung. Da die Tätigkeit des Werfens durchaus nicht allein durch einen Kraftakt, sondern auch durch eine gute Technik und eine saubere Ausführung vollzogen werden kann, dürfte die Attributverteilung beispielsweise auf G-G-W geändert werden.

Boni und Mali für Talente: Hier können alle Beeinflussungen für Talente aufgeführt werden, die beispielsweise durch Krankheiten, Eigenschaften oder Ähnliches hervorgerufen werden. Dies dient der schnelleren Orientierung.

Freie Erfahrungspunkte: Hier können die in den Abenteuern angesammelten *Freien Erfahrungspunkte* eingetragen werden. Diese sind nicht spezifisch an ein *Attribut* oder *Talent* gebunden und können dementsprechend überall eingesetzt werden.

Sprachen: Sprachen haben bestimmte Stufen, die erreicht werden können. Ab einem Wert von 8 kann ein Charakter eine Sprache ohne Einschränkungen sprechen. Ab einem Wert von 12 können Sprachen, die über ein Schriftsystem verfügen, geschrieben und gelesen werden. Pro vier Punkte unter 8 erhalten Charaktere einen Malus von -1 auf soziale Interaktionen mit anderen Sprecher:innen der Sprache. Pro vier Punkte über 12 erhalten Charaktere einen Bonus von +1 auf soziale Interaktionen mit anderen Sprecher:innen der Sprache.

Unterschieden wird dabei zwischen *Sprachen* und Sprachfamilien. Kymrisch wäre beispielsweise eine keltische Sprache. Das wird im Charakterbogen mit „Kymrisch (Keltisch)“ ausgedrückt. Dies bedeutet, dass sich die Boni nur auf Sprecher:innen des Kymrischen beziehen. Wenn jedoch ein Charakter Kymrisch sprechen kann, so versteht er auch andere keltische Sprachen – man muss also nicht alle Sprachen und Dialekte lernen, um sich mit Menschen aus einer Region zu unterhalten, solange die Sprachen zu einer Sprachfamilie gehören. Dennoch merken die Menschen in einer Region, welchen Akzent der Charakter aufweist, und reagieren darauf dementsprechend.

Werden *Talente* wie „Theologie“ oder „Philosophie“, die bestimmte Sprachvoraussetzungen aufweisen, auf 10 gesteigert, so wird die entsprechende Sprache ohne weitere Punktkosten auf 12 gesteigert. Ein:e Lateinische:r Christ:in mit einem Theologietalent 10 kann die *Sprache* „Latein“ ohne Kosten mit einem Wert von 12. Die korrespondierende *Sprache* orientiert sich dabei an der Konfession, der philosophischen Richtung und dergleichen.

Bei der Charaktererstellung können 16 Punkte für Muttersprachen ohne Kosten verteilt werden. In der Regel hat ein Charakter nur eine Muttersprache. Sollte ein Charakter bilingual aufgewachsen sein, darf dieser die 16 Punkte unter den Muttersprachen verteilen. Natürlich können Sprachen durch den Einsatz von weiteren Punkten gesteigert werden – diese weiteren Steigerungen werden wie normale Talente berechnet.

Bei der Charaktererstellung stehen den Spieler:innen 120 Punkte zur Verfügung. Diese Punkte werden sowohl auf die Talente als auch auf die Kampftalente verteilt. *Talente* und *Sprachen* werden von 0-10 eins zu eins, von 11-15 eins zu zwei, von 16-20 eins zu vier und über 20 eins zu acht getauscht. *Kampftalente* sind teurer und werden von 0-10 eins zu fünf, von 11-15 eins zu acht, von 16-20 eins zu zehn und über 20 eins zu 15 getauscht.

Inventar: Im Inventar werden alle Gegenstände aufgeführt, die der Charakter mit sich führt. Dazu zählen die Kleidung, Waffen, Nahrungsmittel, persönliche Gegenstände

und einfach alles, was der Charakter auf seinen Reisen mitnimmt. Ein Charakter hat dabei eine maximale Tragkraft, die durch den Stärkewert mit fünf multipliziert angegeben wird. Ein Charakter kann nicht mehr als seine Tragkraft tragen. Aber auch wenn ein Charakter weniger als das Maximum mit sich führt, kann dies über Dauer belastend sein. Näheres dazu findet sich in den weiterführenden Regeln.

Kampf: Gelegentlich lassen sich Probleme nicht anders als durch einen Kampf lösen. Manchmal wird den Charakteren ein solcher auch aufgezwungen. Je nachdem welche Art Charakter die Spieler:innen verkörpern möchten, kommt dies häufiger oder seltener vor. Kämpfe werden in Runden abgehandelt, in denen die Kontrahenten je aktive und passive Rollen einnehmen. Im Falle einer gewaltsamen Auseinandersetzung spielen die hier aufgeführten Werte eine Rolle:

Kampfboni und **Kampfmali:** Hier können etwaige Boni oder Mali, die im Kampf zum Tragen kommen (können), eingetragen werden. Dies dient vor allem der Übersichtlichkeit und so sollten hier vor allem diejenigen Boni und Mali aufgeführt werden, die dem Spielstil der Spieler:innen beziehungsweise der Charaktere entsprechend häufig zum Einsatz kommen. Alle weiteren Boni und Mali können in den entsprechenden Tabellen eingefügt werden.

Kampfwerte: Diese Werte werden errechnet und können direkt nach der Attributs- und Talentverteilung eingetragen werden. Unter den *Kampfwerten* werden grundsätzliche Werte aufgeführt, die den körperlichen und kriegerischen Fertigkeiten eines Charakters entsprechen. Im Kampf spielt zwar auch Glück eine Rolle, doch bilden diese Werte die Grundlage und entscheiden zum größten Teil über Sieg und Niederlage.

Ausdauer (A): Je höher die Ausdauer, desto mehr *Schwere Wunden* kann ein Charakter ertragen, bevor er in Ohnmacht fällt oder stirbt.

Kampfausdauer (KA): Die *Kampfausdauer* wird wie die *Ausdauer* berechnet und gibt an, wie lange ein Charakter im Kampf aushält, bevor er erschöpft ist. Die *KA* nimmt jede Kampfrunde ab. Sinkt die *KA* auf 0, wird die Initiative jede weitere Runde um 1 erhöht und der Nahkampfangriff und die Verteidigung um 1 reduziert. Die *KA* wird im Gegensatz zur *A* durch die Traglast des Inventars und andere Faktoren reduziert, worauf später noch einzugehen ist.

Initiative (INI): Bei der *Initiative* gilt: Je niedriger, desto besser. Kommt es zum Kampf, so beginnt der Kontrahent mit der niedrigsten Initiative den Kampf. Diese Regel trifft jedoch nur auf absehbare Kämpfe zu. Bei einem Hinterhalt beginnt selbstverständlich die vorbereitete Partei unabhängig von der *INI*.

Nahkampfangriff (NA): Dieser Wert bestimmt die offensiven Kräfte eines Charakters. Je höher dieser Wert ist, desto wahrscheinlicher ist ein erfolgreicher Angriff. Sowohl

schiere Körperkraft als auch eine geschickte Technik und der richtige Umgang mit den Waffen entscheiden über Sieg und Niederlage. Häufig kommt es vor, dass ausgebildete Krieger:innen allein durch diesen Wert die meisten Gegner besiegen.

Verteidigung (V): In der Defensive werden nicht nur *Stärke*, *Geschicklichkeit* und ein guter Umgang mit Waffen benötigt, sondern auch Durchhaltevermögen. Nicht selten müssen Krieger:innen stundenlang im Schildwall, der Phalanx oder einer Linie die Stellung halten, bis die Schlacht vorüber ist. Ein Charakter mit einer hohen *V* muss vor dem Feind nicht zurückweichen, sondern kann sich der Gefahr stellen und auf eine günstige Gelegenheit zu einem Gegenschlag warten.

Nahkampfschaden (NS): Dieser Wert gibt den Schaden an, den ein Charakter durch einen erfolgreichen Angriff erzeugt. Neben der Körperkraft und dem *Kampftalent* entscheidet die Waffe über die Schwere der Wunde, die geschlagen wird.

Fernkampfangriff (FA): Anders als im Nahkampf spielen im Fernkampf *Geschicklichkeit* und *Wahrnehmung* eine herausragende Rolle. Der Fernkampfangriff gibt an, ob ein Charakter sein Ziel trifft oder nicht. Dabei sind nicht nur die *Attribute* und das *Kampftalent*, sondern auch die *Reichweite* wichtig. In der Regel sind weiter entfernte Ziele wesentlich schwieriger zu treffen als nähere.

Fernkampfstärke (FS): Dieser Wert ist meist unabhängig von der Körperkraft des Charakters. Die Wucht eines verschossenen Steins, Pfeils oder Bolzens ist abhängig von der Waffe sowie vom adäquaten Umgang mit derselben und nicht von der *Stärke* des Charakters. Bei Wurfaffen liegt der Fall anders: Je stärker der Wurfarm, desto größer die Wucht der Waffe. In diesem Fall wird die Stärke des Charakters auf diesen Wert addiert.

Die Regeln zum *Nahkampf* und *Fernkampf* werden an anderer Stelle detaillierter beschrieben und sollen hier nicht näher betrachtet werden.

Kampftalente (KT): Diese Werte nehmen erheblichen Einfluss auf Kämpfe und sind dementsprechend teuer. Sie geben an, wie gut der Charakter mit einer bestimmten Art Waffe umzugehen versteht. In der Regel verfügen Charaktere über wenige und relativ niedrige *KT*-Werte.

Charaktere beginnen mit einem *KT*-Wert von 2 bei „Waffenloser Kampf“, da jeder Mensch in der Lage ist, sich rudimentär zu wehren.

Kampffähigkeiten: Diese Fähigkeiten sind besondere Boni, die kampferfahrenen Charakteren zur Verfügung stehen. Pro 3 Punkte in einem *Kampftalent* darf sich ein Charakter eine aktive *Kampffähigkeit* für das *KT* ausdenken. Diese müssen natürlich im Rahmen des Regelwerkes Sinn ergeben und sollten keine ‚ultimative Lösung‘ sein, die jeden Kampf sofort beenden. Es handelt sich vielmehr um kleinere Hilfen, die in einer Kampfrunde eingesetzt werden können, um besondere Angriffe auszuführen, die

Verteidigung zu stärken oder die Trefferchance zu erhöhen. Diese *Kampffähigkeiten* werden in einer Kampfrunde angesagt und sind damit bis zum nächsten Kampf aufgebraucht. Daher kann es Sinn ergeben, die gleiche *Kampffähigkeit* mehrfach zu wählen.

Ein Beispiel: Eine Jägerin diene bei einem Feldzug als Lagerbegleiterin und sammelte dort ein wenig Erfahrung im Kampf. Sie besitzt einen *KT*-Wert von 3 im Umgang mit „Bögen“. Dadurch kann sie eine *Kampffähigkeit* wählen und entscheidet sich dafür, dass sie auch auf mittlere Distanz die Trefferzone frei wählen kann.¹ In der Tabelle wird unter „Für das *KT*“ „Bögen“, unter „Aktiv/Passiv“ „Aktiv“ und unter „Fertigkeit“ „Freie Wahl der Trefferzone auf mittlere Distanz“ eingetragen. Selbstverständlich dürfen die *Kampffähigkeiten* auch besondere Namen erhalten – in diesem Beispiel etwa „Falkenauge“. Wenn es zum Kampf kommt, dürfte die Jägerin nun diese *Kampffähigkeit* einmal anwenden. Für den Rest des Kampfes müsste sie nun ‚normal‘ handeln.

Hinzu kommt, dass Charaktere zusätzliche passive Boni erhalten können, die stets gelten. Zur Orientierung werden die *KT* in Stufen eingeteilt: Besitzt ein Charakter einen *KT*-Wert von 1-3, so ist er ein „Neuling“ und erhält keine passive *Kampffähigkeit*. Zwischen 4-6 ist er ein „Rekrut“ und erhält eine passive *Kampffähigkeit*. Als „Krieger“ gilt ein Charakter mit einem *KT*-Wert von 7-12 und erhält so zwei, als „Veteran“ von 13-18 drei passive *Kampffähigkeiten*. Ab einem *KT*-Wert von 19 gilt ein Charakter als „Meister“, erhält vier passive *Kampffähigkeiten*, sowie pro drei Punkte eine weitere. Auch diese Fertigkeiten sollten den Charakteren zwar helfen, sie aber nicht übermächtig machen.

Ein Beispiel: Die Jägerin hat ihren *KT*-Wert auf 5 gesteigert und darf daher eine passive *Kampffähigkeit* wählen. Sie möchte verhindern, dass ihr Bogen und ihre Pfeile allzu früh durch Verschleiß Schaden nehmen und pflegt diese allabendlich. Daher wird Folgendes in die Tabelle eingetragen: „Bögen“, „Passiv“ und „Waffenwartung: Bogen und Pfeile erleiden keinen Verschleiß, solange Reparaturmaterial vorhanden ist“. Natürlich können auch ‚handfestere‘ Fertigkeiten gewählt werden, die beispielsweise den Reichweitenmalus von Stangenwaffen dahingehend beeinflussen, dass Kontrahenten „zurückgestoßen“ werden, wenn eine Kampfrunde erfolgreich bestritten wird.

Wunden: Da sich Charaktere Wunden in der Regel im Kampf zuziehen, können diese hier eingetragen werden. Wichtig sind dabei die Schwere der Wunde und der betroffene Körperteil. Etwaige Mali durch Verwundungen können sowohl hier als auch unter *Temporäre Mali* auf der ersten Seite des Charakterbogens eingetragen werden.²

¹ Näheres dazu unter *Fernkampf*, S. 68.

² Näheres dazu unter *Wunden*, S. 69.

Waffen: Waffen besitzen einen „Waffennamen“, der von einer schlichten Bezeichnung bis zu legendären Namen reichen kann, und werden einer bestimmten „Waffenart“ zugeordnet, die auch das *Kampftalent* wiedergibt. Zudem werden Waffen nur dann adäquat benutzt, wenn der Charakter die „Voraussetzungen“ dafür erfüllt. Zudem besitzen Waffen eine eigene „Stärke“, die den Schaden wiedergibt und meist vom Gewicht, dem Schwerpunkt und weiteren Faktoren abhängt. Die „Reichweite“ gibt bei Nahkampfwaffen die maximale Distanz an, welche von der Waffe abgedeckt werden kann, und Boni oder Mali mit sich bringt. Bei Fernkampfwaffen werden die maximale Reichweite, die lange, mittlere und kurze Distanz sowie die minimale Reichweite angegeben.³ Unter „Boni“ können Reichweiten- und Gewichtsboni in bestimmten Zusammenhängen, sowie weitere durch Munition oder Ähnliches notiert werden. Die „Mali“ geben in der Regel Reichweiten- und Gewichtsmali in bestimmten Zusammenhängen an.⁴

Rüstungen: Das „Körperteil“ gibt die Trefferzone an, die im Kampf getroffen werden kann. Da durchaus mehrere Rüstungsteile übereinander getragen werden können, dürfen hier auch mehrere Angaben pro Körperteil eingetragen werden. Der „Rüstungsname“ gibt die genaue Bezeichnung der Rüstung an und kann unter „Körperteil“ mehrfach vorkommen, wenn eine Rüstung mehrere Trefferzonen abdeckt. Der „Rüstungswert“ gibt an, um wie viele Punkte die Rüstung den Schaden reduziert, den ein Charakter potenziell erleiden müsste. Je nach Rüstungsart können zusätzliche „Boni“ hinzukommen, da beispielsweise ein Gambeson besser vor ‚stumpfer Gewalteinwirkung‘ schützt, als ein Kettenhemd, das dafür Schitte und Hiebe besser abzuhalten versteht. Das „Material“ bestimmt, wie viel Schaden eine Rüstung erleiden kann – Stoff verschleißt meist weitaus schneller als Leder oder Stahl.⁵

Notizen: Im Abenteuer kommt es oft vor, dass Aufgaben, Namen, Orte und Hinweise notiert werden müssen. Gut geführte Notizen können über Gelingen und Misslingen eines Auftrages oder eines ganzen Abenteuers entscheiden.

Hintergrundgeschichte: Je ausgefeilter die Biografie der Charaktere erdacht wird, desto leichter können sich die Spieler:innen in diese hineinversetzen, was wiederum für ein optimales Spielerlebnis unabdingbar ist. Gerade die Einzelheiten, die im Charakterbogen nur durch Werte oder einzelne Bezeichnungen wiedergegeben

³ Näheres dazu unter *Fernkampfwaffen*, S. 78-82.

⁴ Näheres dazu unter *Waffen*, S. 75-77.

⁵ Näheres dazu unter *Strukturschaden*, S. 71f.

werden können, sollten hier aufgeführt werden, damit die Spieler:innen charakterkonforme Entscheidungen treffen können.

Kostentabelle und Beispiel zur Charaktererstellung und -Entwicklung

Die folgende Tabelle zeigt auf, wie hoch die Kosten zur Steigerung von Werten in bestimmten Bereichen sind. Dabei sind die Charaktererstellung und -Entwicklung zu unterscheiden. Während, wie bereits beschrieben, bei der Charaktererstellung keine weiteren Kosten zur Aktivierung – also zur Steigerung von 0 auf eins – von Werten anfallen, ist dieser Prozess im späteren Verlauf der Charakterentwicklung besonders teuer, da der Charakter eine vollkommen neue Handlung kennenlernt oder ihm vorher unbekanntes Wissen erwirbt.

Bereich	Charaktererstellung			Charakterentwicklung		
	Attribute	Talente und Sprachen	Kampftalente	Attribute	Talente und Sprachen	Kampftalente
Aktivierung: 0-1	1	1	1	40	20	30
2-10	1	1	5	20	2	10
11-15	1	2	8	30	4	15
16-20	1	4	10	40	8	20
21+	1	8	15	60	16	30

Ein Beispiel: Bei der Charaktererstellung soll eine Gelehrte aus der römischen Provinz Dalmatia entstehen, die besonders in Wissenstalenten bewandert sein soll.

Die 50 Punkte für die Attribute dürfen eins zu eins eingetragen werden. Daraus ergeben sich folgende Werte:

Attribut	Punkte	Boni/Mali	Erfahrungspunkte
Intelligenz (I)	15		
Charisma (C)	7		
Stärke (S)	3		
Kondition (K)	5		
Geschicklichkeit (G)	8		
Wahrnehmung (W)	12		

Für die Talente stehen 120 Punkte zur Verfügung. Da die Gelehrte aus einer romanisierten Familie der Oberschicht stammt, ist ihre Muttersprache Latein, weshalb sie für diese Sprache keine weiteren Kosten aufbringen muss. Sie soll allerdings auch des Griechischen mächtig sein. Der Wert soll ebenfalls auf 16 gesteigert werden. Hierfür müssten nun 24 der 120 Punkte ausgegeben werden. Um dies nachzuvollziehen, soll die Rechnung schrittweise durchgeführt werden: Um Griechisch auf zehn zu steigern werden zehn Punkte benötigt, da die Punkte eins zu eins getauscht werden. Um von zehn auf 15 zu kommen, müssen ebenfalls zehn Punkte ausgegeben werden, da der Wechselkurs im Bereich von elf bis 15 eins zu

zwei beträgt. Für den letzten Schritt müssen vier Punkte ausgegeben werden, da im Bereich von 16 bis 20 eins zu vier getauscht wird.

Im späteren Verlauf der Abenteurer hat die Gelehrte einige komplizierte Übersetzungsrätsel gelöst, Proben bestanden und dadurch in der Sprache 20 Erfahrungspunkte gesammelt. Diese sollen nun eingesetzt werden. Da es sich nun nicht mehr um die Charaktererstellung, sondern um die Charakterentwicklung handelt, sind die Kosten höher: Mit den 20 Erfahrungspunkten, kann Griechisch ‚nur‘ auf 18 gesteigert werden, da die Kosten im Bereich von 16 bis 20 eins zu acht betragen.

Im Verlauf der Abenteurer hat die Gelehrte zudem 25 Freie Erfahrungspunkte gesammelt, die sie überall einsetzen kann. Da sich die Gruppe der Charaktere mittlerweile in Lusitanien befindet, soll sie die dortige Sprache der nicht romanisierten Landbevölkerung erlernen: Iberisch. Mit den 25 Erfahrungspunkten kann Iberisch auf drei gesteigert werden. Zunächst fallen die Aktivierungskosten – also die Steigerung von 0 auf eins – für das Erlernen einer vorher unbekanntem Sprache an, womit 20 der 25 Erfahrungspunkte wegfallen. Mit den übrigen fünf Erfahrungspunkten, kann der Wert auf drei gesteigert werden, da die Kosten im Bereich von zwei bis zehn liegen.

Beispielcharaktere

Im Folgenden sollen einige Beispielcharaktere vorgestellt werden. Die Beschreibung folgt dem Aufbau des Charakterbogens:

Unser erster Beispielcharakter heißt *Blaan ap Rauiri* (Name) und ist männlichen Geschlechts (Geschlecht). Er ist 24 Jahre alt (Alter), 1,71m groß (Größe) und wiegt 74kg (Gewicht). Blaan ist Brigant und damit britannischer Kelte (Kultur). Er hält nichts von Göttinnen und Göttern (Religion) und ist ein phlegmatischer, ruhiger Charakter, der eher unauffällig bleiben möchte und ein Problem mit Autoritäten hat (Charakteristika).

Er hat eine besondere *Begabung als Handwerker*, weshalb er einen Wurf bei Proben auf handwerkliche Talente wiederholen darf (positive Eigenschaft). Seine *Abneigung gegen Autoritäten* sorgt dafür, dass er bei der Interaktion mit diesen einen W6 werfen muss. Bei einer 1 oder 2 kann er frei entscheiden, wie er sich verhält. Bei einer 3, 4 oder 5 fühlt er sich bedroht und möchte nicht oder möglichst kurz interagieren und bei einer 6 bricht er die Interaktion aggressiv, beleidigend oder gar handgreiflich ab (negative Eigenschaft).

Blaan hat eine sehr niedrige *Mentale Belastbarkeit* von 2, eine *Geschwindigkeit* von -3,91 und einen *Identifikationspunkt*.

Blaan ist recht begabt, kann sich schnell in Sachverhalte hineindenken und ist sehr geschickt. Seine körperliche Verfassung ist recht sportlich. Soziale Interaktionen fallen ihm jedoch schwer und statt, wie üblich, um Handwerkserzeugnisse und Vergütungen zu feilschen, akzeptiert er meist die angebotenen Preise. Daraus ergibt sich folgende Attributsverteilung: *Intelligenz* 10, *Charisma* 0, *Stärke* 8, *Kondition* 8, *Geschicklichkeit* 12 und *Wahrnehmung* 12.

Durch seine positive Eigenschaft erhält Blaan einen Bonus auf handwerkliche Talente.

Blaans Muttersprache ist *Kymrisch*, was in die keltische Sprachfamilie gehört. Zudem kann Blaan *Latein* sprechen, wenn auch nicht schreiben (8 Punkte ausgegeben).

Bei den Wissenstalenten hat Blaan ein wenig Kenntnisse im Zusammenmischen von Pflanzen und dergleichen erworben (*Alchemie* 5 Punkte).

Soziale Talente weist Blaan nicht auf.

Bei Krafttalenten hat Blaan *Tragen* (5 Punkte), *Ringern* (5 Punkte) und *Werfen* (10 Punkte).

Springen/Klettern (5 Punkte) und *Schwimmen* (5 Punkte) sind Blaans körperliche Talente.

Unter Blaans handwerkliche Talente fallen die *Versorgung von Wunden* (5 Punkte), das *Knacken von Schlössern* (5 Punkte), *Überlebenstechniken* (5 Punkte) die *Verarbeitung von Holz* (11 Punkte, 12 Punkte ausgegeben) und *Flechten* (10 Punkte).

Schleichen (5 Punkte) und *Kräuterkunde* (10 Punkte) hat Blaas in seinen Sinnestalenten erworben.

Blaas kann maximal 40kg tragen und würde ab einem Gewicht von 10kg langsam erschöpfen, was jedoch durch sein Talent in „Tragen“ ausgeglichen werden könnte. Im Inventar führt Blaas am Körper Alltagskleidung (1kg), einen leichten Mantel (1kg), eine Mütze (0,05kg), einfache Schuhe (0,5kg), einen Gürtel (0,1kg), einen Rucksack (1,5kg), ein Schnitzmesser (0,1kg und +1 Identifikationspunkte) in einem Lappen (0,01kg), einen Jagdbogen (0,3kg) in Stoff eingewickelt (0,1kg), sowie einen Köcher (0,25kg) mit zehn leichten Pfeilen (je 0,05kg). Im Rucksack befindet sich eine 5m lange Kordel (0,25kg), ein Zunderbeutel mit fünf Birkenrindenbündeln (je 0,05kg) und zwei Feuersteine (je 0,01kg). Daraus ergibt sich ein Gesamtgewicht von 5,93kg, was Blaas nicht einschränkt.

Blaas Kampfwerte sind *Ausdauer* 5, *Kampfausdauer* ebenfalls 5 (da das Inventar keine Einschränkungen erzeugt), *Initiative* -4, *Nahkampfangriff* 10, *Verteidigung* 10, *Nahkampfschaden* 12, *Fernkampfangriff* 10+Reichweite und *Fernkampfstärke* 23.

Seine Kampftalente sind *Waffenloser Kampf* (4 Punkte, 10 Punkte ausgegeben) und *Bögen* (3 Punkte, 15 Punkte ausgegeben).

Daraus ergeben sich die Kampffähigkeiten: *Waffenloser Kampf*, aktiv 1, „Wuchtschlag: +50% Schaden“, *Waffenloser Kampf*, passiv 1, „Steinhaut: Kann Angriffe parieren ohne Schaden zu erleiden“ und *Bögen*, aktiv 1, „Schnellfeuer: -1 Aktion“.

Blaas führt eine Waffe mit sich: Einen Jagdbogen, der zur Waffenart „Bögen“ gehört und 8 Punkte in Stärke und Geschicklichkeit benötigt. Der Grundschaten der Waffe beträgt 20, die maximale Reichweite 200m, die lange Distanz 125m mit einem Malus von 8, die mittlere Distanz 75m mit einem Malus von 3, die kurze Distanz 25m mit einem Bonus von 5 und eine Mindestreichweite von 5m. Der Jagdbogen kann nur leichte Geschosse verschießen (Bonus) und benötigt zwei Aktionen um abgefeuert zu werden (Malus).

Blaas Hintergrundgeschichte beginnt in einem Dorf bei Eboracum (York). Seine Familie verdiente ihren Lebensunterhalt mit Flechtwerk. Wegen der hohen Abgaben wollte seine Familie abwandern, wurde jedoch vom Großgrundbesitzer der Region aufgehalten. Bei der Auseinandersetzung wurde Blaas Vater erschlagen und seine Mutter und Schwestern gefangen genommen. Blaas entkam mit dem Schnitzmesser seines Vaters, indem er einen Wachmann niederschlug. Er floh nach Süden und verbarg sich bei einem Eremiten, der früher Bogenschütze in der Legion war. Von diesem erlernte Blaas das Bogenschießen, Schlösserknacken, Überlebenstechniken wie Feuermachen und Lager errichten, Schleichen und Kräuterkunde. Als sein Lehrer

starb, begab sich Blaan auf die Suche nach seiner Familie und nach Möglichkeiten, seinen Lebensunterhalt zu verdienen.

Der zweite Beispielcharakter heißt *Aristera Ionni*. Die 42-Jährige stammt von der Peleponnes, ist 1,88m groß und wiegt 90kg. Sie ist Griechin und Anhängerin des Mithraskultes. Sie ist stark, durchsetzungsfähig, leicht cholerisch, aber auch überschwänglich fröhlich, geht Konfrontationen selten aus dem Weg und ist immer auf der Suche nach Abenteuern.

Aristera ist Söldnerin und an *schwere Ausrüstung gewöhnt*, weshalb sie keine Mali durch schwere Rüstungen erhält. Allerdings geht ihr *Gemüt* manchmal mit ihr durch, was dazu führt, dass sie auf frustrierende Situationen, Provokationen und dergleichen mit Wutausbrüchen reagiert (W6: 1-2 normales Verhalten, 3-5 Wutausbruch mit Beleidigungen, 6 Gewaltausbruch).

Aristera hat eine stabile MB von 10 (Stabilisierendes Talent „Begeistern“, da dieses mit ihrer militärischen Laufbahn korrespondiert), eine GS von -24,89, sowie einen IP.

Aristera ist sportlich und robust, sozial nicht unbegabt, aber nicht sonderlich gebildet oder geschickt. Sie löst Probleme lieber mit blanker Gewalt, lässt sich durch religiöse Handlungen jedoch beeinflussen und ist vom göttlichen Wirken in der Welt überzeugt – was sie wiederum auch dazu befähigt andere davon zu überzeugen. Dies ergibt eine Attributsverteilung von I 1, C 12, S 15, K 12, G 8, W 2.

Aristeras Muttersprache ist *Dorisch* (Hellenisch). Sie hat als Söldnerin aber auch ein wenig *Latein* gelernt (5 Punkte).

Wissenstalente besitzt Aristera keine.

Unter ihre sozialen Talente fallen *Menschenkenntnis* (10 Punkte), *Begeistern* (10 Punkte) und *Einschüchtern* (10 Punkte).

Tragen (10 Punkte) und *Ringeln* (5 Punkte) sind ihre Krafttalente.

Körperliche Talente besitzt Aristera in den Bereichen *Schildwall* (10 Punkte) und *Marschieren* (10 Punkte).

Wunden versorgen (10 Punkte) ist Aristeras einziges handwerkliches Talent.

Ihre Sinnestalente sind *Schleichen* (5 Punkte) und *Fallen entdecken* (5 Punkte).

Aristera kann maximal 75kg tragen und würde ab einem Gewicht von 19kg langsam erschöpfen, wobei ihre Talente „Tragen“ und „Marschieren“ negativen Effekten entgegenwirken. Aristera führt am Körper Alltagskleidung (1kg), einen Militärmantel (2kg), eine Mütze (0,05kg), schwere Stiefel (1,5kg), zwei Gürtel (je 0,1kg), einen großen Beutel (0,1kg), ein gefüllter Trinkschlauch (1,5kg), eine Haarsträhne ihrer Schwester an einem Lederband (0,01kg +1 IP), ihre Rüstung (insgesamt 7kg), ihr Speiß (2,3kg) und der Schild (7kg). Im Beutel befindet sich ein kleinerer Beutel für Geld (0,02kg),

Proviand für zwei Tage (2kg) und ein kleines Messer (0,1kg). Damit beträgt das Gesamtgewicht 23,78kg. Dies würde die Initiative um 3 erhöhen und Kampfausdauer, Schleichen, sowie Fernkampf um 3 reduzieren. Wenn zu Beginn eines Kampfes eine Probe auf „Tragen“ erfolgreich bestanden wurde, entfallen diese negativen Effekte jedoch.

Aristeras Kampfwerte sind: A 8, KA 5, INI 7, NA 14, V 13, NS 39, FA 4+, FS 0.

Ihre Kampftalente sind Waffenloser Kampf (2 Punkte, 0 Punkte ausgegeben) und Stangenwaffen (6 Punkte, 30 Punkte ausgegeben).

Aristera darf zwei aktive und eine passive Kampffähigkeit für Stangenwaffen zuweisen. Für die beiden aktiven Fähigkeiten wird „Schildschlag“ gewählt, womit ein Gegner in dieser Kampfrunde zurückgestoßen und anschließend normal angegriffen werden kann. Dies verhindert etwaige Mali wegen der Reichweite von Stangenwaffen. Die passive Kampffähigkeit ermöglicht es Aristera im Notfall mit der Stangenwaffe zuzuschlagen. Dabei darf sie ihren Wert für Stangenwaffen benutzen, obwohl die Stangenwaffe wie eine Hiebwaaffe geschwungen wird. Dadurch entfallen Mali durch die Reichweite, aber der Schaden der Waffe wird wie bei einem Gegenstand im Kampf berechnet.

Aristera führt einen Speiß (Voraussetzung S 5&G 8, Schaden 18, Reichweite 3m, Gewicht 2,3kg) mit sich. Außerdem trägt sie einen lederbezogenen Rundschild aus Holz mit bronzenem Schildbuckel (Strukturpunkte 5, Größe 6, Gewicht 7kg, Reichweite 0,9m, Schaden 21).

Aristera wird durch einen Leinenpanzer mit Lederschuppen (Stich-/Hiebwaaffen -15 Schaden, Rüstungswert 14, Gewicht 4kg), Leder Arm- und Beinschienen (je Stichwaaffen -60 Schaden, Rüstungswert 10, Gewicht 0,5kg), sowie eine Eisenhaube (Stichwaaffen -60 Schaden, Rüstungswert 20, Gewicht 1kg) geschützt.

Aristera stammt aus einem kleinen Dorf auf der Peleponnes. Viele aus ihrer Familie dienten in der Legion, doch war ihr dieser Weg aufgrund ihres Geschlechtes verwehrt. Als Söldnerin stand ihr jedoch dieser Weg offen. Sie wollte sich beweisen und ihre jüngere Schwester teilte diesen Wunsch, zumal es der Familie nach dem Tod des Vaters und der beiden Brüder sehr schlecht erging und die Perspektive als Landwirtin ein karges Dasein zu fristen nicht sonderlich verlockend schien. In Korinth, das sich von den Einfällen der Goten vor rund vierzig Jahren erholte, fanden die beiden rasch Anstellung und kämpften bald auf den Schlachtfeldern in Pannonien und an der Donaugrenze. Der Druck durch hunnische Verbände und andere Invasoren wurde jedoch immer stärker und bald wurde die Einheit der beiden Schwestern immer stärker dezimiert, bis schließlich Aristeras Schwester fiel. Allein und verlassen, enttäuscht von der vermeintlichen Unfähigkeit der römischen Offiziere, aber immer noch voller Tatendrang und mit einer gehörigen Portion Kampferfahrung, wandte sie sich neuen Aufgaben und Möglichkeiten zu, die einer Kriegerin von ihrem Format Ruhm, Ehre und beute einbringen würden.

Der dritte Charakter ist die helvetische Gutsverwalterin *Emilia Alba*. Sie ist 33, 1,70m groß und wiegt 60kg. Sie ist lateinische Christin, hält sich in Gesellschaft meist zurück, kann aber situativ sehr energisch und neugierig sein. Ihr sind Recht und Ordnung sehr wichtig und lässt keine Gelegenheit aus, ihr Wissen zu erweitern. Sie stammt aus einer besser gestellten Familie und lernte früh, die ausgedehnten Ländereien zu verwalten, weshalb sie zum Verwaltungsapparat des (West-) Römischen Reiches zählt.

Emilias Stärken sind ihr *analytisches Denken*, was ihr einen Wiederholungswurf auf Wissenstalente beschert und ihr *Wissensdurst*, weshalb sie Wissenstalente zum halben Preis steigern kann. Allerdings wird sie von *Hektik* und Unordnung schnell aus dem Konzept gebracht (in hektischen Situationen W6: 1-2 normales Verhalten, 3-5 erschwerte Würfe um 2, 6 MB-Probe ob in Panik). Zudem ist sie sehr *obrigkeitshörig*, weshalb sie Vorgesetzten und höher Gestellten Folge leisten muss.

Emilia besitzt eine MB von 16, eine GS von 5,24 und zwei IP.

Emilia hatte in ihrer Verwaltungstätigkeit viel mit Menschen zu tun und benutzte ihre kognitiven Kompetenzen für den Aufbau einer effizienten Ordnung und zur Erweiterung ihres Wissens. Durch die Arbeit in der Provinz hat sie gelernt, mit ihren Händen umzugehen, gebraucht jedoch selten ihre reine Körperkraft. Dies bedeutet für ihre Attribute: I 11, C 9, S 5, K 6, G 10, W 9.

Sie spricht und schreibt fließend Latein und beherrscht selbstverständlich ihre Muttersprache Helvetisch, das zur keltischen Sprachfamilie zählt.

Emilia hat umfassende Kenntnisse in der *Kräuterkunde* (10 Punkte, 5 Punkte ausgegeben), *Theologie* (10 Punkte, 5 Punkte ausgegeben), *Verwaltung* (15 Punkte, 10 Punkte ausgegeben), *Jura* (10 Punkte, 5 Punkte ausgegeben), *Politik* (10 Punkte, 5 Punkte ausgegeben) und *Geschichte* (10 Punkte, 5 Punkte ausgegeben).

Sie besitzt eine gute *Menschenkenntnis* (10 Punkte), kann *begeistern* (10 Punkte), ist gut in *Rhetorik* (10 Punkte), kann *religiöse Handlungen* vollziehen und andere mit theologischen Argumenten überzeugen (10 Punkte).

Sie besitzt keine Krafttalente.

Emilia kann recht passabel *schwimmen* (6 Punkte).

Während ihrer Zeit auf dem Landgut hat Emilia die *Tierzucht* erlernt (10 Punkte).

Sie besitzt keine Sinnestalente.

Emilia kann maximal 25kg tragen und würde ab einem Gewicht von 6kg langsam erschöpfen, wobei ihr Talent „Tragen“ negativen Effekten entgegenwirken kann. Emilia führt am Körper Alltagskleidung (1kg), einen leichten Mantel (1kg), eine Mütze (0,05kg), Schnürschuhe (1,5kg), einen Gürtel (je 0,1kg), ein Amulett mit dem Bildnis ihrer Familie an einem Lederband (0,01kg und +1 IP), eine Wachstafel und einen Griffel (0,3kg) und ihre Schleuder (0,1kg +1 IP), sowie zwölf Tonkugeln (je 0,03kg) in

einem Lederbeutel (0,1kg). Damit beträgt das Gesamtgewicht 3,52kg. Dies bringt keine Einschränkungen mit sich.

Emilias Kampfwerte sind: A 3, KA 3, INI -5, NA 6, V 6, NS 7, FA 9+, FS 27.

Ihre Kampftalente sind Waffenloser Kampf (2 Punkte, 0 Punkte ausgegeben) und Schleudern (3 Punkte, 15 Punkte ausgegeben).

Emilia darf eine aktive Kampffähigkeit für Schleudern zuweisen. Hierfür wählt sie die Möglichkeit auf mittlere Distanz die Trefferzone frei wählen zu können.

Emilia führt eine leichte Schleuder (Voraussetzung G 10, Schaden 25, Reichweite Max. 125m, lang 100m -8, mittel 75m -3, kurz 50m +2, min. 10m, 2 Aktionen, leichte Geschosse, Gewicht 0,1kg) mit sich.

Emilia wuchs als älteste Tochter einer gut situierten Familie in den helvetischen Bergen auf. Ihre Familie verfügte über ausgedehnte Ländereien, mit deren Verwaltung Emilia betraut wurde. Sie wurde durch Haussklaven erzogen, von denen einer sie im Umgang mit der Schleuder unterrichtete und konnte sich umfassend weiterbilden, wie es ihrem Stand entsprach. In jungen Jahren wurde sie mit dem Sohn eines benachbarten Gutes verheiratet und gemeinsam leiteten sie ihren Besitz und gründeten eine Familie. Durch Geschick, Geld und Beziehungen gelang es der Familie, selbst durch die chaotischen Zeiten hindurch weitreichende Handelskontakte aufrecht zu erhalten. Erst das Vordringen der Burgunder und deren Neuansiedlung in relativer Nähe beunruhigten die Familie, weshalb sich Emilia auf den Weg nach Britannien machte, wo sie jüngst Besitz erwarb, um alles für einen längerfristigen Umzug vorzubereiten. Die selbstbewusste, intelligente Frau scheut sich vor diesem Abenteuer nicht, auch wenn sie die Zeit fernab ihrer Familie traurig stimmt.

Der vierte Charakter ist ein klassischer Abenteurer. *Claudius Talabrigae* ist 17, ist 1,65m groß und wiegt 62kg. Er ist arianischer Christ aus Hispania, neugierig, aufgeweckt und lebensfroh.

Seine hervorstechendste Eigenschaft ist seine Neugierde, die dazu führt, dass Aktivierungskosten für Talente entfallen, er aber auch gezwungen ist, auffälligen Geräuschen, interessanten Orten und möglicherweise gefährlichen Situationen nachzugehen und zu untersuchen.

Er besitzt eine MB von 8 und eine GS von -10,66.

Seine Attribute sind breit aufgestellt, da er sich noch nicht spezialisiert hat und seinen Weg finden möchte. Daher liegen alle Attributswerte auf 8. Nur bei Charisma hat er eine 10.

Claudius Muttersprache ist Latein.

Er bringt folgende Talente mit:

Wissenstalente: Sagen (5 Punkte).

Soziale Talente: Religiosität (5 Punkte), Feilschen (10 Punkte), Menschenkenntnis (10 Punkte), Täuschen (10 Punkte), Überreden (10 Punkte).

Krafttalente: Werfen (5 Punkte).

Körperliche Talente: Springen/Klettern (10 Punkte), Schwimmen (5 Punkte), Sprinten (5 Punkte).

Handwerkliche Talente: Nähen (5 Punkte), Schlösser knacken (5 Punkte), Wunden versorgen (10 Punkte).

Sinnestalente: Schleichen (10 Punkte), Fallen entdecken (5 Punkte), Kräuterkunde (5 Punkte).

Er kann maximal 40kg tragen und würde ab 10kg Traglast langsam erschöpfen. Er trägt Alltagskleidung (1kg), einen leichten Mantel (1kg), schweres Schuhwerk (1,5kg), einen Gürtel (0,1kg), eine Mütze (0,05kg), einen gefüllten Trinkschlauch (1,5kg) und einen Stoffbeutel am Körper (0,1kg). Im Beutel befinden sich Feuersteine (0,2kg), Zunder (0,1kg), Proviant für drei Tage (3kg), eine kleine Ölfaraffe (0,3kg) und zwölf Stofffetzen für Verbände oder Reparaturen (0,12kg). Das ergibt ein Gesamtgewicht von 7,32kg, was keine Einschränkungen erzeugt.

Seine Kampfwerte sind: A: 5, KA: 5, INI: 0, NA: 8, V: 8, NS: 11, FA: 5+, FS: 0.

Claudius ist im Waffenlosen Kampf geübt (3 Punkte, 5 ausgegeben).

Daher kann er eine aktive Kampffähigkeit wählen. Diese erlaubt es ihm, im Nahkampf einen Gegner bei einem erfolgreichen Angriff zu umschlingen und dessen Handeln so zu verhindern. Dies gilt, so lange Claudius eine Stärkeprobe besteht, die in jeder nachfolgenden Kampfrunde abgelegt werden muss.

Claudius steht an der Schwelle zum Erwachsenwerden und strebt nach Abenteuern. Sein ganzes Leben verbrachte er als Sprössling einer Handwerkerfamilie in Talabriga und mittlerweile ödet ihn seine Heimat furchtbar an. Die Berichte der Wanderer, Soldaten und Flüchtlinge von einfallenden Vandalen, wandernden Völkern, Schlachten und dem Untergang von Reichen weckten Claudius Neugierde. Lange musste er überlegen, ob er seine Familie wirklich verlassen und sich in die Ungewissheit der Ferne begeben sollte, doch letztlich packte er heimlich seine Sachen zusammen und schloss sich einer Gruppe an, die gerade die Stadt verließ. Nun versucht er, seinen eigenen Weg zu gehen und seinen Platz in der Welt zu finden.

Natürlich kann man die Charaktererstellung auch für NSCs benutzen oder versuchen historischen Personen Leben einzuhauchen, indem das Raster des Charakterbogens über Quellen und Biografien gelegt wird. Von den Charakteristika über Eigenschaften und Attribute bis hin zu den Talenten können beispielsweise Charaktere wie Paulus,

Augustinus, ‚Artus‘ oder Kaiser Konstantin spaßeshalber und versuchsweise ‚bewertet‘ werden.

Kurzregeln zur Charaktererstellung

Allgemeines: Hier werden die Einzelheiten des Charakters notiert. Diese können frei eingetragen werden – abgesehen von „Ruf“.

Eigenschaft: Es müssen mindestens eine positive und eine negative *Eigenschaft* gewählt werden. Werden mehr gewählt, so müssen es gleich viele sein.

Grundwerte: Die MB wird wie folgt berechnet: $(I+2 \times C):5+0,5 \times \text{Stabilisierende Talente}$. Die Geschwindigkeit wird wie folgt berechnet: $2 \times K+G-0,5 \times \text{Gesamtwicht}$. Durch einen besonderen, persönlichen Gegenstand darf ein Identifikationspunkt erzeugt werden.

Attribute: 50 Punkte werden eins zu eins auf die Attribute verteilt. Es gibt keine Mindest- oder Höchstwerte.

Talente: Für alle *Talente* und *Kampftalente* stehen 120 Punkte zur Verteilung zur Verfügung.

Talente und *Sprachen* werden von 0-10 eins zu eins, von 11-15 eins zu zwei, von 16-20 eins zu vier und über 20 eins zu acht getauscht.

Für Muttersprachen stehen zusätzlich 16 Punkte zur „Eins-zu-eins-Verteilung“ zur Verfügung. Werden mehr als diese 16 Punkte verteilt, orientieren sich diese an den Kosten für *Talente*. Ab einem Wert von acht können *Sprachen* fehlerfrei gesprochen werden, ab 12 sogar lesen und schreiben, wenn dies die *Sprache* zulässt. Wichtig sind die Angaben der Sprache und der (Sprachfamilie). Wird ein *Wissenstalent* auf zehn gesteigert und benötigt dieses die Kenntnis einer Sprache, so erhöht sich die entsprechende *Sprache* ohne weitere Kosten auf zwölf.

Kampftalente sind teurer und werden von 0-10 eins zu fünf, von 11-15 eins zu acht, von 16-20 eins zu zehn und über 20 eins zu 15 getauscht. Pro drei Punkte erhält der Charakter eine aktive Kampffähigkeit und ab sieben eine passive.

Inventar, Rüstungen und Waffen: Was und wie viel ein Charakter mit sich führt, hängt vom Abenteurer ab und muss daher mit der Spielleitung abgesprochen werden.

Charakterbogen

Allgemeines

Name			
Geschlecht		Kultur	
Alter		Religion	
Größe	Gewicht	Gruppierung	
Charakteristika			
Ruf			

Eigenschaften

Positiv	Negativ

Grundwerte

Mentale Belastbarkeit (MB)	
Geschwindigkeit (GS)	
Identifikationspunkte (IP)	
Temporäre Boni	
Temporäre Mali	
Traumata	
Krankheiten	

Attribute^I

Attribut	Punkte	Boni/Mali	Erfahrungspunkte
Intelligenz (I)			
Charisma (C)			
Stärke (S)			
Kondition (K)			
Geschicklichkeit (G)			
Wahrnehmung (W)			

Talente^{II}

Boni für Talente	
Mali für Talente	
Freie Erfahrungspunkte	

Sprachen

Sprache	Punkte	Boni/Mali	Schrift	Erfahrungspunkte

Wissenstalente

Talent	Punkte	Boni/Mali	Erfahrungspunkte
Theologie (I-I-W)			
Medizin (I-I-W)			
Alchemie (I-I-G)			
Geschichte (I-I-W)			

^I Die Steigerungskosten betragen: 0-1 1:40, 1-10 1:20, 11-15 1:30, 16-20 1:40, >20 1:60.

^{II} Die Steigerungskosten betragen: 0-1 1:20, 1-10 1:2, 11-15 1:4, 16-20 1:8, >20 1:16.

Soziale Talente

Talent	Punkte	Boni/Mali	Erfahrungspunkte
Religiosität (C-C-I)			
Rhetorik (C-C-I)			
Feilschen (C-C-G)			
Menschenkenntnis (C-C-W)			

Krafttalente

Talent	Punkte	Boni/Mali	Erfahrungspunkte
Tragen (S-S-K)			
Ringeln (S-S-G)			
Werfen (S-S-G)			
Meucheln (S-S-G)			

Körperliche Talente

Talent	Punkte	Boni/Mali	Erfahrungspunkte
Springen/Klettern (S-K-K)			
Reiten (K-K-G)			
Schwimmen (S-K-K)			
Schildwall (S-K-K)			

Handwerkliche Talente

Talent	Punkte	Boni/Mali	Erfahrungspunkte
Jagd (G-G-W)			
Schmiedekunst (S-G-G)			
Wunden versorgen (G-G-W)			
Schlösser knacken (G-G-W)			

Sinnestalente

Talent	Punkte	Boni/Mali	Erfahrungspunkte
Spuren lesen (G-W-W)			
Schleichen (G-W-W)			
Fallen entdecken (I-W-W)			
Kräuterkunde (I-W-W)			

Inventar

Tragkraft (Sx5):	Gewicht:	25%			
Pro 3-6kg Gewicht +1 INI, -1 Schleichen, FA, KA		Erschöpfung:			

Kampf

Kampfboni	
Kampfmali	

Kampfwerte

Ausdauer (A)	(S+S+K):5	
Kampfausdauer (KA)	(S+S+K):5-XY	
Initiative (INI)	S-G	
Nahkampfangriff (NA)	(S+S+G):5+KT	
Verteidigung (V)	(S+K+G):5+KT	
Nahkampfschaden (NS)	S+KT+Waffe	
Fernkampfangriff (FA)	(G+G+W):5+KT+R	
Fernkampfstärke (FS)	Waffe+KT	

Nahkampf: Angreifer W6+NA+Trefferzone

Verteidiger W6+V+Schild

Oder W6+G-0,5 Gewicht

Fernkampf: SchützeFA-Schild des Ziels mit 1W20 proben

Kampftalente (KT)^{III}

Talent	Punkte	Boni/Mali	Erfahrungspunkte
Stichwaffen			
Hiebwaffen			
Stangenwaffen			
Waffenloser Kampf			
Wurfwaffen			
Bögen			
Armbrüste			
Schleudern			

^{III} Die Steigerungskosten betragen: 0-1 1:30, 1-10 1:10, 11-15 1:15, 16-20 1:20, >20 1:30.

Rüstungen

Körperteil	Rüstungsname	Rüstungswert	Boni	Material
Kopf	1.	1.	1.	1.
	2.	2.	2.	2.
Schultern	1.	1.	1.	1.
	2.	2.	2.	2.
Arme	1.	1.	1.	1.
	2.	2.	2.	2.
Hände	1.	1.	1.	1.
	2.	2.	2.	2.
Brust	1.	1.	1.	1.
	2.	2.	2.	2.
Bauch	1.	1.	1.	1.
	2.	2.	2.	2.
Beine	1.	1.	1.	1.
	2.	2.	2.	2.
Füße	1.	1.	1.	1.
	2.	2.	2.	2.

Notizen

Hintergrundgeschichte

Weiterführende Regeln

Um ein Abenteuer zu spielen, reichen im Prinzip die vorangegangenen Erläuterungen zum Charakterbogen aus, doch erfordert dies mehr Improvisation und kann zu längeren Diskussionen führen. Daher sollen im Folgenden Detailfragen geklärt werden, um ein flüssiges Spiel zu ermöglichen.

Hausregeln: Die nachfolgenden Regeln dienen als Orientierungshilfen und erste Anhaltspunkte, um einen flüssigen Spielablauf zu ermöglichen. Sie sollen darüber hinaus dem realistischen Anspruch des Systems Geltung verschaffen, indem Lernerfolge schrittweise an Handlungen und Lernsituationen geknüpft und die Umwelt mit ihren Herausforderungen und Gefahren in das Spielgeschehen eingebunden werden. Diese Regeln können jedoch durch sogenannte Hausregeln verändert, erweitert oder ersetzt werden. Solange sich Spielleitung und Spieler:innen einig sind, sollte ein dem Umfeld und den Ansprüchen des Systems und der Gruppe entsprechendes *Procedere* gewählt werden.

Wann muss gewürfelt werden? Die meisten Handlungen der Charaktere können ohne *Proben* abgehandelt werden, die im nachfolgenden Abschnitt beschrieben werden. Der Fluss der Geschichte wird nur in wenigen Situationen durchbrochen. Die Entscheidung über ein ‚Abhandeln‘ oder eine *Probe* liegt in der Regel bei der Spielleitung.

Als Faustregel kann dabei gelten, dass allgemeine Tätigkeiten, wie ein einfaches Gespräch, das Erklimmen einer Leiter, das Öffnen einer Tür und dergleichen von jedem Charakter vollzogen werden können.

Die zweite Stufe bilden Tätigkeiten, die gewisse Voraussetzungen mit sich bringen, wie das Hacken von Holz, Reiten oder das Verstehen eines wissenschaftlichen Textes. Bei diesen Handlungen kann die Spielleitung erfragen, wie hoch die entsprechenden Werte des Charakters sind. Ab einem Wert von fünf dürften einfache Aufgaben bewältigt werden können, ohne dass eine Probe notwendig wäre. Schwierigere Handlungen können ab einem Wert von zehn übergangen werden.

Eine dritte Stufe bilden Handlungen, die nicht alltäglich sind, wie das Aufbrechen einer Tür, Kunststücke auf dem Pferderücken, das Überzeugen feindseliger oder skeptischer Personen von der eigenen Position oder das Lösen komplexer fachwissenschaftlicher Probleme. Erst in diesen Fällen sollten zwingend *Proben* angesetzt werden. Dies dient einem dynamischen Zusammenspiel der Autor:innen des Abenteuers und die Geschichte wird tatsächlich erlebbar.

Allerdings können Spieler:innen auch darauf bestehen, dass bestimmte Handlungen mit einer *Probe* geprüft werden, damit sie Erfahrungspunkte erlangen oder mehr als

das Mindestmaß durch die oben genannten Werte erreichen können. Misslingt die *Probe*, so kann der Ausgang der Handlung nicht unter das Mindestmaß zurückfallen, solange kein *kritischer Misserfolg* vorliegt. In diesem Fall wird die Handlung unabhängig von den Werten als *kritischer Misserfolg* behandelt. Ob eine *Probe* auf Bitte der Spieler:innen angesetzt wird, liegt letzten Endes im Ermessen der Spielleitung.

Proben: In manchen Situationen können Charaktere ihre Handlungen nicht ohne Weiteres vollziehen. In diesen Fällen muss eine *Probe* abgelegt werden. Bei einer *Probe* muss der Attributswert unterschritten oder erreicht werden. Wird der Wert überschritten, so misslingt die Handlung, was in den meisten Fällen nur leichte negative Folgen hat oder die Ausführung der Handlung schlicht verhindert. Diese *Probe* wird entweder auf ein spezifisches *Talent* oder ein *Attribut* abgelegt. Besitzt ein Charakter nicht das für die *Probe* notwendige *Talent*, müsste die Handlung aber ausführen können, muss eine einfache *Probe* mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20) auf das Hauptattribut abgelegt werden. Wird eine *Probe* auf ein *Talent* abgelegt, so liegt eine dreifache *Probe* mit drei zwanzigseitigen Würfeln (3W20) auf drei *Attribute* vor, deren Würfelerggebnisse durch den Talentwert modifiziert werden können.

Ein Beispiel: Ein Charakter möchte über einen Bachlauf springen. Besitzt der Charakter das *Talent* „Springen/Klettern“, so muss er eine *Probe* auf dieses *Talent* mit 3W20 ablegen. Die *Probe* wird auf die *Attribute* *Stärke* (1x) und *Kondition* (2x) angewandt. Besitzt der Charakter nicht das entsprechende *Talent*, kann er den Sprung dennoch versuchen, da jeder Mensch in der Regel dazu in der Lage wäre. Daher wird eine *Probe* auf das *Attribut* *Kondition* mit 1W20 abgelegt und es stehen keine zusätzlichen Punkte zur Modifikation zur Verfügung.

Die meisten Handlungen sind derart spezifisch, dass sie ohne das entsprechende *Talent* nicht vollzogen werden können. Das *Talent* muss dann zumindest „aktiviert“ werden, also über mindestens einen Punkt verfügen. Welche Handlungen allgemeiner Natur sind und daher keine Talentaktivierung benötigen, ist eine Sache der Interpretation und muss daher mit der Spielleitung abgesprochen werden.

Kritische Erfolge/Misserfolge: Manchmal läuft alles schief und auch einfachste Handlungen können furchtbare Folgen haben. Gelegentlich vollbringen Charaktere aber auch unerwartete Meisterwerke. Dies wird durch *kritische Misserfolge* oder *kritische Erfolge* dargestellt.

Sollte bei einer *Probe* eine 20 gewürfelt werden, welche nicht ausgeglichen werden kann, liegt ein *kritischer Misserfolg* vor, der schwere negative Auswirkungen hat. Welcher Art diese Auswirkungen sind, hängt von der Handlung und dem Umfeld ab. Werden bei einer *Probe* zweimal 20 gewürfelt, so können diese unabhängig vom Talentwert nicht mehr ausgeglichen werden. Es liegt ein extremer *kritischer Misserfolg* vor, der ebenfalls schwere negative Auswirkungen hat.

Sollte bei einer *Probe* eine 1 gewürfelt werden, die *Probe* insgesamt aber negativ ausfallen, so kann dieser Wert das negative Gesamtergebnis abschwächen oder die Handlung je nach Situation gar zum Gelingen bringen.

Sollte eine 1 gewürfelt und die *Probe* insgesamt bestanden werden, so liegt ein *kritischer Erfolg* vor. Das Ergebnis der Handlung übertrifft die Erwartungen und hat starke positive Auswirkungen. Werden zweimal 1 gewürfelt, so kann der dritte Wert das positive Ergebnis nicht mehr beeinflussen, da ein extremer *kritischer Erfolg* vorliegt.

Verfügt ein Charakter nicht über ein notwendiges Talent, darf aber eine Probe auf das entsprechende Attribut ablegen, so ist ein ‚normaler‘ Misserfolg ein *kritischer Misserfolg*. Liegt der Talentwert eines Charakters über 20, so erhöht sich die Chance auf einen kritischen Erfolg pro zwei Punkte um eins.

Ein Beispiel: Ein Charakter hat einen Wert von 24 im *Talent* „Rhetorik“. Dadurch läge ein *kritischer Erfolg* bei einem Würfelergebnis von 1-3 vor statt nur bei einer 1.

Erschwernisse/Erleichterungen: In manchen Fällen müssen Handlungen unter widrigen oder günstigen Umständen vollzogen werden. Um dies darzustellen, kann die Spielleitung *Proben erschweren* oder *erleichtern*. Eine *erschwerete Probe* bedeutet, dass die Spieler:innen eine *Probe* ablegen, bei der der Attributs- oder Talentwert um einen bestimmten Betrag temporär reduziert wird. Eine *erleichterte Probe* erhöht dementsprechend den Attributs- oder Talentwert für die *Probe*. Sollte bei einer erschwereten Talentprobe der Talentwert auf 0 oder niedriger sinken, so reduzieren sich alle Attributswerte der Talentprobe um den negativen Betrag. Dennoch gilt hier nicht die Regel des kritischen Misserfolges bei einem Talentwert von 0, da der Talentwert eigentlich höher wäre.

Ein Beispiel: Ein Charakter hat einen Wert von 3 im *Talent* „Alchemie“, sowie 10 Punkte in *Intelligenz* und 12 in *Geschicklichkeit*. Die *Probe* wird um 5 erschwert. Daher beträgt der Talentwert nun -2. Bei der *Probe* wird dadurch die *Intelligenz* auf 8 und die *Geschicklichkeit* auf 10 verringert. Misslingt die *Probe* ohne eine 20, so liegt trotz negativen Talentwertes ein ‚normaler‘ Misserfolg vor. Wurde eine 20 gewürfelt, liegt selbstverständlich ein *kritischer Misserfolg* vor.

Erschwernisse und *Erleichterungen* hängen von den Umständen ab. Ist ein Charakter nervös, befindet sich in einem unruhigen Umfeld oder die Dämmerung naht, bedeutet dies eine *Erschwernis* um 1. Ein angsterfüllter Charakter, große Eile oder sehr schlechte Lichtverhältnisse *erschweren Proben* um 2. Ist ein Charakter panisch, muss Handlungen in einem eisigen Schneesturm oder in absoluter Dunkelheit ausführen, so *erschwert* dies die *Proben* um 5. Gleiches gilt im Positiven: Gutes Essen und eine ruhige Umgebung können *Proben* um 1, gute Erlebnisse an diesem Tag um 2 und ein begeisterter, beinahe fanatischer Antrieb um 5 *erleichtern*.

Erfahrungspunkte: Durch *Proben* erhalten die Charaktere Erfahrungspunkte. Lediglich *kritische Misserfolge* bringen die Charaktere nicht voran. ‚Normale‘ Misserfolge bringen immerhin einen Erfahrungspunkt, da auch gescheiterte Handlungen zuweilen Erkenntnis bringen. Erfolgreiche *Proben* bringen fünf Erfahrungspunkte und *kritische Erfolge* gar zehn.

Bei *Kampftalenten* werden die Erfahrungspunkte jeder Kampfrunde errechnet: Wenn der Angriff oder die Verteidigung erfolgreich war, so erhält der Charakter drei Erfahrungspunkte und *kritische Erfolge* sechs. Ein misslungener Angriff oder eine misslungene Verteidigung erbringen einen Erfahrungspunkt. Der schwerere Erwerb von Erfahrungspunkten im Kampf ist der Häufigkeit der Proben geschuldet: Kämpfe dauern meist mehrere Kampfrunden, weshalb die Charaktere bei einer normalen Berechnung mit Erfahrungspunkten überschüttet werden würden.

Steigerung von Werten: Die Erfahrungspunkte sind durch die Proben an die *Attribute*, *Talente* und *Kampftalente* gebunden, werden in das entsprechende Feld eingetragen und dürfen nur für diese eingesetzt werden.

Zehn Prozent der Erfahrungspunkte bei *Talenten* dürfen jedoch statt in diesen *Talenten* in den Hauptattributen der *Talente* eingesetzt werden.

Attribute werden nach der Charaktererstellung von 1-10 eins zu 20, von 11-15 eins zu 30, von 16-20 eins zu 40 und über 20 eins zu 60 getauscht.

Talente werden nach der Charaktererstellung von 1-10 eins zu zwei, von 11-15 eins zu vier, von 16-20 eins zu acht und über 20 eins zu 16 getauscht.

Kampftalente werden nach der Charaktererstellung von 1-10 eins zu zehn, von 11-15 eins zu 16, 16-20 eins zu 20 und über 20 eins zu 30 getauscht.

Die *Steigerung von Werten* erfolgt zwischen den Abenteuern oder im Schlaf.

Bei Lehrer:innen kostet die *Steigerung von Werten* nur die Hälfte. Lehrer:innen können alle Spieler:innen-Charaktere und Nicht-Spieler:innen-Charaktere sein, die einen entsprechenden Wert über 12 besitzen. Die *Steigerung von Werten* bei Lehrer:innen benötigt eine gewisse Zeit. Die/der Lehrer:in muss eine Probe auf den entsprechenden Wert ablegen. Bei einem *kritischen Erfolg* vergeht im Abenteuer pro Punkt, der gelehrt wird, eine halbe Stunde. Ein *Erfolg* führt dazu, dass pro gelehrten Punkt eine Stunde vergeht. Ein *Misserfolg* erhöht die Zeit auf zwei Stunden pro Punkt und ein *kritischer Misserfolg* lässt ebenfalls pro intendierten Punkt zwei Stunden vergehen, ohne dass die/der Lernende etwas lernt. Diese ‚Lehrproben‘ erzeugen bei den Lehrer:innen Erfahrungspunkte wie bei einer gewöhnlichen *Probe*.

Talentaktivierung: Manche Werte sind bei der Charaktererstellung nicht bedacht worden oder wirkten unwichtig. Im Verlauf der Abenteuer kann es aber vorkommen,

dass sie mehr und mehr an Bedeutung gewinnen. Sollen nachträglich *Attribute* oder *Talente* aktiviert werden, ist dies sehr aufwändig und teuer, da der Charakter etwas vollkommen Neues erlernen muss. Die Aktivierung eines *Attributes* kostet 40 Erfahrungspunkte, die von *Talenten* 20 und die von *Kampftalenten* 30.

Meister: Wird ein *Talent* oder *Attribut* über den Wert 25 gesteigert, so gilt der betreffende Charakter als *Meister* in diesem *Talent/Attribut*. Entsprechend ist der Charakter hierfür in gewissem Umfang bekannt oder berüchtigt.

Ein Beispiel: Ein Charakter hat in „Wunden versorgen“ einen Wert von 26, war biografisch in einer Armee in Gallien unterwegs und ist daher bei Veteranen und in einigen gallischen Regionen für seine Heilkräfte bekannt und geschätzt. Dies erleichtert den Umgang mit Menschen in diesen Kontexten.

Ein anderer Charakter hat in „Schlösser knacken“ einen Wert von 30 und verbrachte sein Leben in Eboracum. Er ist in der Stadt für seinen Umgang mit Schlössern berüchtigt, was die Interaktion mit ‚ehrbaren‘ Menschen erschwert, da sie vorsichtiger oder gar feindselig sind. Andererseits dürften ‚zwielichtige‘ Gestalten positiv auf den Charakter reagieren.

Ist der Charakter des zweiten Beispiels jedoch von Beruf Schlosser, so wäre er für sein *Talent* nicht berüchtigt, sondern bekannt – sofern er sein *Talent* tatsächlich nur für seinen Beruf einsetzt und nicht für unredliche Zwecke.

Qualität: Die *Qualität* und Effektivität von Handwerkserzeugnissen sind abhängig vom *Talent*, den Ressourcen und dem Werkzeug. Die *Qualität* wird in drei Stufen angegeben, wobei Stufe I die niedrigste darstellt und negative Effekte erzeugt. Stufe II stellt den Standard dar und Stufe III die höchste Stufe mit positiven Effekten.

Ein Beispiel: Ein Charakter möchte Erz abbauen. Benutzt er dafür ein Schwert, so *erschwert* dies die *Probe* um fünf und die *Qualität* des Erzes liegt auf Stufe I, was wiederum sowohl die Menge als auch die Stabilität des daraus gewonnenen Materials reduziert. Wird eine Holzhacke benutzt, so schürft der Charakter Erz der Stufe II, weshalb die *Probe* nicht *erschwert* wird. Benutzt der Charakter eine Spitzhacke aus Metall, so erleichtert dies die *Probe* um zwei und erhöht die *Qualität* des Erzes auf Stufe III. Ein hoher Talentwert kann solche Effekte abschwächen.

Zudem verstehen es Charaktere mit viel Erfahrung auch mit ungeeignetem Werkzeug besser umzugehen als Charaktere mit weniger Erfahrung/*Talent*. Liegt ein Talentwert unter 5, so werden die Handwerkserzeugnisse lediglich Stufe I erreichen. Ab einem Talentwert von fünf oder höher, liegt die *Qualität* in der Regel auf Stufe II. Ab einem Talentwert von 15 oder höher, so kann Stufe III erreicht werden.

Nahrungsmittel und deren Zubereitung besitzen ebenfalls eine bestimmte *Qualität*. Während minderwertige Nahrungsmittel negative Effekte mit sich bringen,⁹ ernähren hochwertige Nahrungsmittel nicht nur, sondern bringen positive Effekte mit sich:

- Deftige Nahrungsmittel/Getränke erhöhen die *A* um eins für eine Stunde.
- Süße Nahrungsmittel/Getränke erhöhen die *MB* um eins für eine Stunde.
- Kräuterhaltige/gewürzte Nahrungsmittel/Getränke reduzieren die Chance auf *Erkrankungen* um 10% für eine Stunde.

Daneben können Charaktere spezielle Nahrungsmittel besonders schätzen und dadurch unabhängig von der Qualität garantierte Boni erhalten. Die Höhe der Boni ist jedoch von der Seltenheit der Nahrungsmittel abhängig:

- Sind Nahrungsmittel/Getränke nur in einem bestimmten Land zu finden (Gallien, Britannien, Germanien, etc.), so erhöht sich der Bonus auf zwei für eine Stunde.
- Sind Nahrungsmittel/Getränke nur in einer bestimmten Region zu finden (Belgica, Britannia secunda, Germania inferior, etc.), so erhöht sich der Bonus auf fünf für eine Stunde.
- Sind Nahrungsmittel/Getränke nur in einer bestimmten Gegend/Stadt zu finden (Lugdunum, Tal der Edana, Augusta Treverorum, etc.), so erhöht sich der Bonus auf fünf und ein zusätzliches *Talent* um fünf für eine Stunde.
- Sind Nahrungsmittel/Getränke nur bei einer Familie zu finden, so erhöht sich der Bonus auf fünf und ein zusätzliches *Attribut* um zwei für eine Stunde.

Alkoholische Getränke können Boni und Mali erzeugen. Niedrigprozentige Getränke verringern die *Intelligenz* und *Wahrnehmung* um eins, erhöhen das *Charisma* die *Mentale Belastbarkeit* jedoch um eins für eine Stunde. Hochprozentige Getränke verringern die *I* und *W* um zwei, erhöhen das *C* um eins, *Stärke* um zwei und *MB* um drei für eine Stunde. Die positiven Effekte treten jedoch nur bei einer erfolgreichen Probe auf „Zechen“ ein. Die negativen Effekte treten stets ein.

Tragkraft: Die Tragkraft eines Charakters wird in Kilogramm angegeben und errechnet sich aus der *Stärke*, die mit fünf multipliziert wird. Das heißt, dass eine *Stärke* von acht eine maximale Tragkraft von 40kg ergibt. Dieses Limit kann nicht überschritten werden. Zusätzlich erhöht sich pro drei Kilogramm die *Initiative INI* des Charakters um eins und das *Talent* „Schleichen“, die Werte *Kampfausdauer KA* und *Fernkampfangriff FA* werden um eins reduziert. Sollte das Gesicht durch Rüstungsteile oder Ähnliches verdeckt werden, verringern sich die *KA* und die *FA* unabhängig vom Gewicht automatisch um eins, da Atmung und Sicht eingeschränkt sind. Werden Gegenstände am Körper, statt in den Händen getragen, so werden pro sechs Kilogramm die Mali angewandt.

⁹ Näheres dazu unter *Wettereffekte, Ernährung und Kleidung*, S. 41.

Im Folgenden seien die Gewichte einiger Gegenstände aufgeführt, die für die Abenteurer in der Spätantike eine große Rolle spielen:

Gegenstand	Gewicht in Kilogramm
Tunika, Hose und Unterbekleidung zusammen	1
Leichter Mantel	1
Schwerer Mantel	2
Mütze/Hut	0,05
Einfache Schuhe	0,5
Schwere Schuhe/Stiefel	1,5
Gürtel	0,1
Dickes Seil pro 1m	1
Tonflasche für 1 Liter (leer)	1,2
Lederschlauch für 1 Liter (leer)	0,5
Rucksack	1,5
Römisches Pfund	0,357

Körpergewicht: Das *Körpergewicht* spielt nicht nur bei der Berechnung der *GS* eine Rolle, sondern auch in anderen Situationen. Während schwerere Charaktere in der Regel langsamer sind als leichtere, lassen sich schwerere Charaktere durch leichtere nicht einfach überwältigen. Um dies möglichst realistisch darstellen zu können, gelten folgende Orientierungshilfen: Charaktere mit einer *S* unter zehn unterliegen keinen Mindestanforderungen. Mit einer *S* von zehn wiegen Charaktere mindestens 75kg, mit einer *S* von 15 mindestens 90kg und mit einer *S* von 20 mindestens 105kg.

Erschöpfung: Wenn ein Charakter lange Märsche absolviert, mindestens einen Tag lang über 25% der Tragkraft beansprucht, hungert oder sich anderweitig verausgabt, erleidet er *Erschöpfung*. Man kann bis zu drei Stufen *Erschöpfung* erleiden, die jeweils alle *Proben* um zwei *erschweren*, den Bereich für *kritische Misserfolge* um eins vergrößern, die *KA* um eins reduzieren und die Chance auf *Erkrankungen* um 50% erhöhen. Hält die Belastung nach der dritten Stufe an, muss der Charakter eine Konditionsprobe ablegen, deren *Misserfolg* zum Zusammenbruch führt – der Charakter ist in der Folge handlungsunfähig, bis er sich erholt hat. *Erschöpfung* kann reduziert werden, indem sich ein Charakter ausruht. Die Länge der Rast oder Art der notwendigen Erholung hängt von den Umständen ab. Durch *Eigenschaften* (wie beispielsweise „Gewöhnung an schwere Lasten“ oder Ähnliches), *Talente* (wie beispielsweise „Marschieren“, „Tragen“ oder Ähnliches), adäquate Tragevorrichtungen (wie Rucksäcke oder Ähnliches) oder andere Einflüsse (wie beispielsweise Marschmusik oder Ähnliches) kann die *Erschöpfung* reduziert, abgeschwächt oder ganz umgangen werden.

Wettereffekte, Ernährung und Kleidung: Wenn sich Charaktere der Witterung aussetzen, sich schlecht ernähren oder sich bekämpfen, können neben der *Erschöpfung* noch weitere Effekte eintreten, die das Spielgeschehen beeinflussen. Diese werden in den Situationen mittels eines W20 ermittelt. Diese Effekte können zusätzlich zur *Erschöpfung* und auch nebeneinander auftreten. Im Folgenden sind einige Orientierungshilfen aufgeführt:

- Mehrere Stunden im Regen/Kälte verbracht: Chance auf leichte Erkrankung 18-20; Chance auf schwere Erkrankung 20.
- Mehrere Stunden im Unwetter verbracht: Chance auf leichte Erkrankung 11-20; Chance auf schwere Erkrankung 16-20.
- Mehrere Stunden in kaltem Wasser verbracht: Chance auf leichte Erkrankung 16-20; Chance auf schwere Erkrankung 19-20.
- Mehrere Stunden in Sumpfgebiet verbracht: Chance auf leichte Erkrankung 11-20; Chance auf schwere Erkrankung 16-20.
- Einseitige/mangelhafte Ernährung: Chance auf Erkrankungen um 2 erhöht.
- Verdorbene Nahrung verspeist: Chance auf schwere Erkrankung 16-20.
- Miserables Getränk getrunken: Chance auf schwere Erkrankung 16-20; Chance auf Erblindung 20.
- Unregelmäßiger Schlaf: Chance auf Erkrankungen um zwei erhöht; *MB* um eins reduziert.
- Kein Schlaf: Chance auf Erkrankungen um fünf erhöht; *MB* um drei reduziert; alle *Proben* um eins erschwert.
- Verwundung durch Klauen/Zähne oder Verschmutzung einer Wunde durch Rost/Schmutz: Chance auf Infektion 11-20.
- Verwundung ohne Kleidung: Chance auf Infektion 19-20.
- Verwundung mit Kleidung: Chance auf Infektion 16-20.

Einige Handlungen und Gegenstände können positive Effekte haben:

- Ausgewogene/gesunde Ernährung: Chance auf Erkrankungen um fünf reduziert.
- Dichte Kleidung: Chance auf Erkrankungen durch Wetter um fünf reduziert.
- Schwere Stiefel: Chance auf Erkrankungen durch Wetter um fünf reduziert; *Erschöpfung* durch lange Wegstrecken tritt erst am zweiten Tag auf.

Krankheiten und Infektionen: Im Folgenden sind die Effekte von Krankheiten und Infektionen aufgeführt:

- Leichte Erkrankung: „Schleichen“ um fünf reduziert; *C* um eins reduziert; 1W20 entscheidet über Ansteckung: Bei einer 16-20 werden nahe Charaktere ebenfalls krank – die Erkrankung dauert ohne Behandlung drei Tage an und erhöht die Chance auf schwere Erkrankungen um 50%.
- Schwere Erkrankung: Alle *Attribute* werden um eins, alle *Talente* um zwei reduziert; 1W20 entscheidet über Ansteckung: Bei einer 16-20 werden nahe

Charaktere ebenfalls krank; 1W20 entscheidet über den Tod durch die Krankheit: Bei einer 19-20 stirbt der Charakter – die Erkrankung dauert ohne Behandlung sieben Tage an; jeden Tag erhöht sich die Chance zu Sterben um eins.

- Infektion: Alle vom infizierten Körperteil abhängigen *Proben* sind um fünf *erschwert*; 1W20 entscheidet über die Notwendigkeit der Amputation: Bei einer 19-20 muss das Körperteil amputiert/operiert werden; 1W20 entscheidet über Ausbreitung der Infektion auf weitere Körperteile: Bei einer 19-20 breitet sich die Infektion aus.

Tod, neue Charaktere und Erb:innen: Die Realität kann unerbittlich sein und sie war dies auch schon immer. Das Leben ist kurz und der Mensch sehnt sich nach Gesundheit und Fortbestand in der Krankheit und Vergänglichkeit der Welt. Einen Hauch von Unsterblichkeit mögen Eltern erhaschen, wenn sie sich selbst in ihren Kindern entdecken. Wie in manchen Rechtssammlungen gesehen werden kann, war daher die Familie eine wichtige, wenn nicht die wichtigste Bezugsgröße der Menschen. Sie galt es zu schützen, zu fördern und zu mehren. Ob Unfreier oder König – ein jeder strebte nach einer stabilen und großen Familie. Dieses Streben soll sich auch im P&P widerspiegeln:

Es kann vorkommen, dass Charaktere eines natürlichen oder unnatürlichen Todes sterben. In diesen Fällen müssen die Spieler:innen einen neuen Charakter erstellen, der unabhängig vom Fortschritt in einem Abenteuer oder einer Kampagne 'bei Null' anfängt und den üblichen Regeln zur Charaktererstellung unterliegt.

Sollte ein Charakter jedoch vor seinem Ableben geheiratet und/oder Kinder gezeugt haben, kann dies einen erheblichen Einfluss auf die Charaktererstellung haben. Sollte sich ein:e Spieler:in dazu entscheiden den nächsten Charakter aus der 'Familie' zu beziehen, bleibt der Fortschritt des ersten Charakters ganz oder teilweise erhalten.

Wenn der Ehepartner gewählt wird, so werden alle eingesetzten Punkte und nicht eingesetzten Erfahrungspunkte des ersten Charakters in Freie Erfahrungspunkte umgewandelt. Diese können ganz nach belieben für den zweiten Charakter eingesetzt werden und werden lediglich in Attribute und Talente getrennt (Freie Erfahrungspunkte für Talente dürfen nicht in Attribute investiert werden). Eigenschaften und dergleichen müssen jedoch gänzlich neu gewählt werden, da der Ehepartner diese nicht erben kann. Das Inventar und jegliche Besitzansprüche werden an den Ehepartner übertragen, sofern er/sie erberechtigt ist.

Wenn ein leibliches Kind gewählt wird, so kommen zu den 120 Talentpunkten drei Talente des ersten Charakters hinzu, die gänzlich übertragen werden dürfen. Bei den Attributen werden zunächst die üblichen 50 Punkte verteilt. Ein Attribut darf dann ohne weitere Kosten an die Hälfte des Attributwertes des ersten Charakters angehoben werden. Zudem muss mindestens eine positive oder negative Eigenschaft des ersten Charakters übertragen werden. Sollte vor dem Ableben des ersten

Charakters das Kind desselben in den Genuss von Weiterbildung durch Ausbilder:innen oder Lehrkräfte gekommen sein, so wird für die gelehrten Talente mit einem W20 die Höhe des Wertes ermittelt. Hier sei angemerkt, dass eine Ausbildung selbstredend Zeit und Geld kostet und in den Abenteuern aktiv angesprochen werden muss. Der Besitz des ersten Charakters wechselt gemäß geltendem Erbrecht in den des zweiten Charakters.

Finanzen: Bei der Charaktererstellung unterliegt das zur Verfügung stehende Inventar lediglich der Logik und der Absprache zwischen Spielleitung und Spieler:innen. Im Verlauf der Abenteurer wird es jedoch dazu kommen, dass Charaktere ihr Inventar mit weiteren Gegenständen füllen, Nahrungsmittel oder Ausrüstungsgegenstände erwerben oder selbst Gegenstände verkaufen möchten. In der Übergangszeit von der Spätantike zum Frühmittelalter nimmt die Geldwirtschaft zugunsten der Naturalwirtschaft langsam ab. Während man in manchen Regionen noch mit römischen Münzen bezahlen kann, zählen in anderen Regionen lediglich die Gewichte der Edelmetalle oder eine entsprechende Tauschware. In untenstehender Tabelle sind daher auch die Gewichte der Metalle angegeben. Darüber hinaus ist anzumerken, dass diese Angaben nur die ungefähren Kosten im spätantiken, poströmischen Britannien darstellen und keine absoluten, historisch belegbaren Werte angeben. Sollte ein Abenteurer in einer Stadt stattfinden, so dürften Luxuswaren und Dienstleistungen etwas günstiger, Nahrungsmittel und Alltagsgegenstände teurer sein. In ländlichen oder nicht romanisierten Gegenden dürften Nahrungsmittel aufgrund der geringeren Nachfrage etwas günstiger sein, sofern man dort überhaupt welche erwerben kann. Diese Werte müssen je nach Situation weiter angepasst werden:

Überfluss	Kosten halbiert	
Mangel	Kosten verdoppelt	
Hungersnot	Kosten für Nahrung verzehnfacht Kosten für Dienstleistungen etc. halbiert	
1 [S]olidus (Goldmünze) = 0,0045kg Gold = 14 M, 24 Si, 1400 C 1 [M]ilarensis (Silbermünze) = 0,006kg Silber = 1,7 Si, 100 C 1 [S]iliqua (Silbermünze) = 0,002kg Silber = 58 C 1 [C]ententionalis (Kupfermünze) = 0,003kg Kupfer Zur Einordnung: 6 Auri = 5 Solidi; 1 Aureus = 25 Denari; 1 Denarius = 25 Sesterze		
Gegenstand, etc.	Wert in Münzen	Wert in Kilogramm
1kg Roggen	1 C	0,003 Kupfer
1kg Hirse	3 C	0,01 Kupfer

1kg Weizen	30 C	0,09 Kupfer
1kg Rüben	15 C	0,05 Kupfer
1kg Käse	30 C	0,09 Kupfer
1kg Fisch	50 C	0,15 Kupfer
1kg Schweinefleisch	120 C	0,36 Kupfer
1 Ei	1 C	0,003 Kupfer
1l Bier	20 C	0,06 Kupfer
1l Met	25 C	0,075 Kupfer
1l Wein	60 C	0,18 Kupfer
1l Öl	320 C	0,96 Kupfer
Einfaches Mahl	5 C	0,015 Kupfer
1 Huhn	70 C	0,21 Kupfer
1 Schwein	1 S	0,0045 Gold
1 Rind	4 S	0,02 Gold
1 Pferd	6 S	0,03 Gold
1 Schlachtross	10 S	0,045 Gold
1kg gefärbte Wolle	100 C	0,3 Kupfer
1 Paar einfache Schuhe	12 Si	0,024 Silber
1 Tunika	7 Si	0,014 Silber
1 Schwerer Mantel	24 Si	0,048 Silber
1 Übernachtung in Taverne	5 C	0,015 Kupfer
1 Sklave	480 Si	0,96 Silber
1 Sklavin	800 Si	1,6 Silber
Unterhaltskosten in der Legion für Verpflegung etc. im Jahr	145 Si	0,29 Silber
1 Messer	1 Si	0,002 Silber
1 Kurzschwert	75 S	0,34 Gold
1 Beil	8 Si	0,016 Silber
1 Speiß	12 Si	0,024 Silber
1 Langbogen	30 Si	0,06 Silber
5 Leichte Pfeile	2 Si	0,004 Silber
5 Bleigeschosse	80 C	0,24 Kupfer
1 Gambeson	50 Si	0,1 Silber
1 Kettenhemd	200 S	0,9 Gold
1 Spangenhelm	67 S	0,3 Gold

Der durchschnittliche Jahressold eines Legionärs beträgt 5 Solidi (70 M, 120 Si, 7000 C). Der Jahressold eines Sonderbeauftragten wird verdoppelt, eines Unteroffiziers verfünffacht und eines Offiziers verzehnfacht. Foederaten erhalten lediglich ein Sechstel des Legionärssoldes (0,8 S, 12 M, 20 Si, 1167 C), was immer noch das Doppelte eines Jahreseinkommens eines Tagelöhners und 150% des Jahreseinkommens eines Arbeiters ist.

Maße, Gewichte und Strecken: Um eine Epoche zum Leben zu erwecken gibt es kaum eine bessere und einfachere Methode als die Verwendung von entsprechenden Maßen. Darüber hinaus ist es unabdingbar zu wissen, wie lange Charaktere von A nach B

benötigen. Zu diesem Zweck werden im Folgenden grobe Umrechnungen für Maße und Gewichte sowie Angaben zu Tagesmärschen und Wegstrecken im britannischen Kontext angegeben. Die Angaben sind dabei als Richtlinien zu begreifen, da im Alltag weniger mit festen Werten und eher mit physischen Gegebenheiten – wie die Länge der Elle der/des Verkäufer:in – gearbeitet wurde, die stark voneinander abweichen konnten.

Wert	Entspricht
1 Schoppen (Sextarius)	0,5l
1 Krug (Urna)	24 Schoppen (Sextarii)
1 Amphore (Amphora)	48 Schoppen
1 Scheffel (Quadrantal)	27,3l
1 Unze (Uncia)	27,3g
1 (römisches) Pfund (Libra)	327g (12 Unciae)
1 Zentner (Centenarium)	100 Pfund (Libra)
1 Zoll (Uncias)	2,47cm
1 Fuß (Pes)	0,296m (12 Unicae)
1 Elle (Cubitus)	1 ½ Fuß (Pedes)
1 Schritt (Passus)	5 Fuß
1 Rute (Pertica)	10 Fuß
1 Furchenlänge (Actus)	120 Fuß
1 Stadium	625 Fuß
1 Meile (Mille passus)	5000 Fuß
1 Acker (Actus quadratus)	14400 Fuß ²
1 Morgen/Joch (Iugerum)	28800 Fuß ² (Tagesarbeitsfläche Acker)
1 Hufe (Heredium)	57600 Fuß ²
Ertrag 1 Iugerum	16-18 Zentner Roggen (ungefährer Jahresbedarf einer Familie)

Tagesmärsche:

Tagesmarsch einer Armee	=	circa 25km (Eilmarsch 40km)
Tagesmarsch einer Gruppe/Person zu Fuß	=	circa 30km (Eilmarsch 50km)
Tagesmarsch einer berittenen Gruppe/Person	=	circa 50km (Eilmarsch 80km)

Entfernungen:

Londinium (London) - Lindum (Lincoln)	=	209km
Londinim - Eboracum (York)	=	315km
Londinium - Corinium (Cirencester)	=	147km
Eboracum - Lindum	=	106km
Eboracum - Luguvalium (Carlisle)	=	184km
Eboracum - Pons Aelius (Newcastle)	=	129km

Eboracum – Vinovia (Bishop Auckland) ¹⁰	=	101km
Eboracum – Verterae (Brough) ¹¹	=	119km
Vinovia – Verterae	=	64km (aber keine Straße)

Rechtsprechung: Die Rechtsprechung hängt vom kulturellen Hintergrund ab. Während im Römischen Reich Gesetzestexte existieren, die von der speziellen Verwaltungsbeamten, der anwesenden Obrigkeit und dem Klerus durchgesetzt werden, unterliegen die ‚freien‘ Stämme ihren eigenen Rechtsnormen, die vielfach nicht niedergeschrieben sind. Je nach Vergehen und Kultur urteilt die Obrigkeit, die Priesterschaft oder die Öffentlichkeit. Zu beachten ist dabei, dass Menschen nach ihrem Recht gerichtet werden, sofern das Verbrechen innerhalb ihrer Kultur stattfindet – es ist nicht von Belang, welche Kultur die Herrschaft innehat. Das Strafmaß ist in vielen Belangen recht ähnlich und urteilt hart. Schulden führen zur Schuldknechtschaft, was mit Sklaverei im Prinzip gleichbedeutend ist. Diebstahl kann mit Verstümmelungen, Versklavung oder Strafzahlungen bestraft werden. Die Tötung einer Person wird mit Wergeld beglichen, welches bei einem Freien ungefähr 14 Solidi beträgt. In manchen Gesellschaften ist für einen adligen Mann oder eine gebärfähige, freie Frau das dreifache, für eine gebärfähige, adlige Frau das sechsfache dieses Wertes zu entrichten. Die Kosten für Unfreie sind mit den Besitzenden zu verhandeln und orientieren sich meist an der Arbeitskraft. Dieses Wergeld kann auch abgearbeitet werden. Wenn es sich bei dem Tod um Mord handelt, kann das Wergeld von der Familie abgelehnt werden, was Sklaverei, Exil oder die Todesstrafe zur Folge hat.

Bereits bei der Berechnung des Wergeldes wurde zwischen Männern und gebärfähigen Frauen unterschieden. Diese in manchen Kulturen vorkommende Unterscheidung rührt daher, dass die Gesellschaften für ihren Fortbestand stabile und große Familien fördern. Dies wiederum favorisiert die Ehe als Gesellschaftsmodell und erhebt sie in eine sakrosankte Stellung. Die Ehe ist in der Regel monogam, wobei Polygamie in allen Kulturen vorkommt. Dabei spielen vor allem dynastische Überlegungen eine Rolle. Da Polygamie sowohl vom Judentum als auch vom Christentum abgelehnt wird, gilt sie im Römischen Reich als illegal, kommt jedoch vor. Ehebruch und außereheliche Beziehungen sind jedoch in allen Kulturen verpönt. Allerdings bestimmen die kulturellen und religiösen Verortungen die Folgen für die Beteiligten. Während einige pagane Gesellschaften die Ehebrecher mit dem Tod bestrafen, ordnen andere an, dass dem betrogenen Ehemann eine Ersatzfrau zum Fortbestand der Familie erbracht werden muss. In christlichen Gesellschaften wird die Ehe aufgehoben. Allerdings dürfen im strengeren keltischen Christentum die Geschiedenen bis zum Tode des Ehepartners nicht erneut heiraten. Im römischen

¹⁰ Vinovia ist ein Kastell, das im Beispielabenteuer Liber II: Arx septentrionalis eine Rolle spielt, S. 115-123.

¹¹ Verterae ist ein Kastell, das im Beispielabenteuer Liber II: Arx septentrionalis eine Rolle spielt, S. 122.

Christentum dürfen die Geschiedenen nach einer wegen Ehebruchs geschiedene Ehe erneut heiraten.

Kulturen, Religionen und Regionen

Wie lebten die Menschen an der Schwelle von der Spätantike zum Frühmittelalter? Wie waren die Gesellschaften auf den Inseln geordnet? Woran glaubten die Menschen? Um einen Charakter erstellen und spielen zu können, der nicht wie ‚aus der Zeit gefallen‘ erscheint, ist es wichtig, Grundkenntnisse über die betreffende Zeit zu erhalten. Natürlich können auf den wenigen folgenden Seiten nicht alle relevanten Informationen Platz finden. Es handelt sich nur um eine grobe Zusammenfassung, die erste Anhaltspunkte für das Spiel und die Charaktere enthält. Wer sich weiter über die Zeit und die Menschen informieren möchte, kann gerne den Literaturempfehlungen am Ende dieses Kapitels folgen.

Kulturen: Der Begriff ‚Volk‘ ist für spätantike Gesellschaften nichtzutreffend, da sich diese nicht über Ethnie, sondern eher über die Notwendigkeit des sozialen Zusammenhaltes definierten. Eine Einteilung der Gesellschaften, Stämme und Stammesverbände, die in der Spätantike im britannischen Raum anzutreffen waren, soll daher über den Begriff der Kultur erfolgen, der weitaus passender der Kategorisierung dient.

Römische Kultur: Die römische Kultur ist vom unumstößlichen Glauben an Leistung, Ehre und der Unbesiegbarkeit Roms geprägt – zumindest war dies bisher so. Durch die Umwälzungen der Spätantike ändert sich dies allmählich. Zwar hält der ehrwürdige Stand der Senatoren die alten Traditionen noch hoch, doch ist dessen Verbundenheit zum römischen Staat und Kaiser nur noch schwach vorhanden. Die Herausforderungen und Krisen der letzten Jahrzehnte haben dazu geführt, dass den mächtigen Senatorenfamilien immer mehr Immunitäten gewährt wurden, wodurch diese auf ihren Landgütern einen Staat im Staate bilden. Andererseits wurde die Steuerlast der einfachen Bevölkerung stark angehoben und die Freiheiten gesenkt. Dies führte dazu, dass viele Menschen ihre Höfe verließen, um sich den Senatoren anzuschließen, die dadurch vor allem im nordalpinen Raum das Staatsgebilde Roms dekonstruieren. Neben diesen traditionalistischen Immunitätsbereichen stehen die multikulturellen, pluralistischen Schmelztiegel der Städte. Seit jeher sind es die urbanen Zentren, die die römische Zivilisation prägen und weiterentwickeln. Mehrere tausend Menschen werden von hohen, steinernen Mauern geschützt. In mehrstöckigen Häusern leben zahlreiche Familien unter einem Dach, in den Handwerksvierteln hört man unablässig die Hämmer der Künstler, Schmiede und Zimmermänner, auf den Märkten werden regionale, aber auch exotische Waren aus allen Teilen des Imperiums feilgeboten und in den Tavernen wird die Nacht zum Tag. Der Glanz des antiken Roms scheint in diesen Metropolen weiter und strahlt auch in die angrenzenden Ländereien mit ihren Dörfern und den Villen-Gutshöfen aus. Jeder, der den Status eines Bürgers innehat, ist stolz, sich Römer nennen zu dürfen, zumal er

dadurch durch das römische Recht geschützt ist, das für alle Stände und alle Situationen Rechte, Pflichten, Regeln und Gesetze bereithält.

Die Gesellschaft ist grundsätzlich stark patriarchal geprägt. Der Familie, der kleinsten, aber wichtigsten Körperschaft, steht das Familienoberhaupt vor. Diese Stellung wird vom Vater an den Sohn gegeben und die Familie hat dessen Weisungen zu folgen. Mit dieser Hörigkeit geht auch der Glaube an eine geordnete Hierarchie in der ganzen Gesellschaft einher. An der Spitze stehen die Senatorenfamilien, die sich vor allem auf ihre traditionelle Stellung, ihren Reichtum und ihre Ländereien stützen. Darunter steht die Ritterschaft – die Equites. Sie übernehmen die Verwaltung des Reiches, konkurrieren dabei jedoch mit den Senatoren, die ihre eigene Stellung in den Provinzen ausbauen möchten. Die Bürger der Städte wiederum verlieren durch diese Machtkämpfe und die zunehmende Zentralisierung der Reichsverwaltung ihren Bezug zu ihrer Stadt. In der Folge gewinnen Vereine – collegia – und Mysterienkulte an Bedeutung. Die Pagani – die Landbevölkerung – stehen zwischen dem Steuerdruck auf der einen und der Unterwerfung unter die Senatoren auf der anderen Seite. In dieser untersten Schicht ist die Unzufriedenheit am höchsten.

Das Römische Reich wird durch den Kaiser zusammengehalten. Das geteilte Reich wird von zwei Kaisern regiert, die teilweise zusammenarbeiten und von der Idee des ungeteilten Reiches beseelt sind. Die Kaiser werden durch das Heer gestützt oder gestürzt. Sie selbst schlagen zwar gelegentlich noch Schlachten, definieren sich aber nicht mehr primär als Heerführer. Die Legitimation kommt eher aus der Tradition und der Religion, was zu einer beinahe unnahbaren Position der Kaiser führt. Ein glänzender Hof und eine herrliche Repräsentation verschlingen Unsummen, die gerade im Weströmischen Reich fehlen. Dies verstärkt den Drang des Staates zur Zentralisierung und höheren Besteuerung und erzeugt dadurch eine verstärkte Regionalisierung und Abwendung der Bürger vom römischen Zentralstaat. In der Folge fehlt es an Geld und Rekruten für die Legionen – trotzdem sind die schwer gepanzerten und professionellen Heere von den Feinden Roms gefürchtet, da selbst ein einfacher Legionär meist besser gerüstet ist als mancher keltische oder germanische Fürst. Das Weströmische Reich steht vor dem Abgrund und die Bürger:innen müssen sehen, wie sie in einer sich verändernden Welt zurechtkommen.

Keltische Kulturen: Ebenso wie die römische Kultur sind auch die keltischen Kulturen, deren Spuren und Einflüsse sich von Caledonien (Schottland) bis Noricum (Österreich), von den Agri decumates (Wetterau) bis nach Lusitania (Portugal) finden lassen, grundsätzlich eher patriarchal. Jedoch scheint diese Tendenz bei den Kelten schwächer ausgeprägt und manch ein Stamm wird gar von Frauen angeführt und gerade bei den Stämmen des nördlichen Britanniens gilt die Matrilinearität – die Vererbung nach der mütterlichen Linie. Auch kennt man Kriegerinnen, Priesterinnen und Göttinnen, die (auch) gleichberechtigt neben ihren männlichen Pendants stehen. Während die römische Kultur jedoch einen Angelpunkt in Rom besitzt, an dem sich die Gesellschaft orientieren kann, ist dies bei den keltischen Kulturen nicht der Fall. Dadurch ist diese Gesellschaft wesentlich heterogener zu begreifen. Hier soll die

inselkeltische Kultur im Fokus stehen. Die keltische Kultur im römischen Britannien wurde stark durch die kontinentalkeltische Kultur geprägt und zeichnet sich durch urbane Zentren aus, in denen Handel, Kult, Kunst, Handwerk und Herrschaft stattfinden, die mit ihren knapp fünfhundert Einwohner:innen jedoch im Vergleich zu den römischen Städten wie größere Dörfer wirken. Mauern aus einem Gemisch von Stein, Flechtwerk und Holz schützen die Höhenfestungen des Kriegeradels und die Handelssiedlungen an strategisch wichtigen Punkten. Mehrheitlich leben die Kelten jedoch in dörflichen Gemeinschaften oder auf Einzelhöfen, die auf Selbstversorgung ausgelegt sind, und so ist ihr Leben ein hartes, entbehrungsreiches. Die Dörfer sind selten durch Mauern geschützt und verteidigen sich eher durch Hecken, Mäuerchen und Zäune, die ankommende Feinde behindern sollen, damit die Verteidiger sie mit Geschossen vertreiben können. Eine Besonderheit bilden die Brochs der Pikten. Diese großen Türme aus Trockenmauern und Erde stehen im Zentrum einiger Dörfer im Norden und sind durch ihre massive Bauweise selbst für die Römer eine Herausforderung.

Die Großfamilie – der Stamm – bildet die hauptsächliche Bezugsgruppe der Kelten, die sich nicht als solche begreifen, sondern von Griechen und Römern als solche bezeichnet werden. Diese familiäre Gemeinschaft kann, muss aber nicht blutsverwandt sein, sondern bildet im Prinzip eine Schicksalsgemeinschaft, die mehr oder weniger stark durch Blutsbande verbunden ist. Der Stamm wird von einem Häuptling, Fürsten oder König geführt und kann in Teilstämme unterteilt sein, denen jeweils Häupter vorstehen. Diese Häuptlinge sprechen Recht, führen die Krieger:innen in die Schlacht und organisieren die Verwaltung, die jedoch keineswegs so umfassend zu begreifen ist, wie bei den Römern. Abgaben werden nur in Maßen erhoben und dienen meist einem gemeinschaftlichen Zweck, da die Häuptlinge keine abstrakte Größe darstellen, sondern ihrer Familie vorstehen. Der Adel definiert sich stark über die Jurisdiktion und die Heerführung, wobei die romanisierten Kelten viele Aufgaben an die römische Verwaltung abgeben mussten und so die alte Ordnung über die Jahrhunderte hinweg verfiel. Nur in den Randbereichen des Imperiums und außerhalb des römischen Einflussbereiches finden sich Häuptlinge und Fürsten, die ihre Stämme in den Krieg führen. Die meisten Kelten sind Bauern, einige wenige sind Handwerker oder Fernhändler und so sind die Krieger:innenscharen nicht sonderlich groß. Nur im Verteidigungsfall greifen alle zu den Waffen, wobei der Heerbann professionellen Soldaten meist unterlegen ist. Zudem sind die Waffen meist umfunktionierte Werkzeuge und selbst einfache Rüstungen in der Regel das Privileg des Adels und der wenigen Berufskrieger:innen, die im Dienst reicher Herr:innen stehen.

Neben den Häuptlingen bildet die Priesterschaft der Druid:innen eine eigene Größe. Diese verschworene Gemeinschaft wurde von den Römern beinahe zerschlagen, doch finden sich immer wieder Spuren – vor allem außerhalb des römischen Einflussbereiches. Die Druid:innen sind für Heilung, Geschichtsvermittlung und natürlich auch für den Kult zuständig. Zudem ist die Priesterschaft in Rechtsstreitigkeiten gefragt, da nur sie das Gewohnheitsrecht und die Bräuche kennt.

Die Kelten haben keinen niedergeschriebenen Rechtskodex und so ist die Jurisdiktion immer eine Mischung aus Götterspruch, Tradition und Situation. Die Druid:innen stehen dabei meist über den Häuptlingen. Das Wissen der Priesterschaft wird von Generation zu Generation in einer viele Jahre dauernden, geheimen Ausbildung weitergegeben, was der Priesterschaft weitere Autorität und Mystik verleiht.

Die Barden sind etwas volksnäher, übernehmen aber teilweise priesterliche Aufgaben. Sie besingen die Geschichte der Stämme und Götter, genießen hohes Ansehen und haben dadurch in vielen Bereichen großen Einfluss. Da die Kelten ihre Geschichte nicht schriftlich festhalten, sind es vor allem die Barden, die für das Geschichtsbewusstsein dieser Kultur verantwortlich sind.

Da die meisten keltischen Stämme unter römischer Herrschaft leben, kommt es häufig zu Mischformen der keltischen und römischen Kultur. Begräbnisriten, Hierarchien, Kunstformen, Wirtschaft und nicht zuletzt auch die Religionen beeinflussen sich gegenseitig und so findet sich die keltische ‚Reinkultur‘ nur in den ländlichen Gegenden der Provinzen oder bei den Stämmen des Nordens, die nie von den Römern unterworfen werden konnten. So müssen die Kelten ihren Weg in der Spätantike finden, sich selbst definieren und versuchen, weder von Rom in den Untergang gezogen noch von den anderen Kulturen unterworfen zu werden.

Germanische Kulturen: Die germanischen Kulturen sind den keltischen nicht unähnlich. Tatsächlich fällt es oft schwer, beide voneinander zu trennen. Das am besten zu identifizierende Merkmal ist die fehlende Urbanisierung bei den Germanen und der dadurch veränderte Kunststil. Während die keltische Kultur der Städte eigene Formen einer Hochkultur und Kunstrichtung entwickeln konnte, sind die Germanen damit beschäftigt, in den Sümpfen, Wäldern und unwirtlichen Gegenden Germaniens zu überleben. Zwar kennen die Germanen auch Göttinnen, doch scheint sich bei den germanischen Stämmen weitaus seltener ein Matriarchat gebildet zu haben, als bei den Kelten.

Auch bei den Germanen bilden die Stämme die maßgebliche Bezugsgröße. Die meist in Einzelhöfen oder kleinen Dörfern siedelnden Gemeinschaften schließen sich zu Stämmen zusammen, denen Heerführer vorstehen. Je kleiner ein Stamm, desto flacher die Hierarchie und so kommt es häufig vor, dass nicht Einzelne, sondern die Gemeinschaft über Recht und Politik urteilt. Auch bei den Germanen gibt es keinen Rechtskodex - es gilt das Gewohnheitsrecht. Im Zuge der spätantiken Herausforderungen haben sich die meisten Stämme zu größeren Stammesgemeinschaften zusammengeschlossen oder wurden von diesen einverleibt. Diese Stammesgemeinschaften berufen sich oft auf eine gemeinsame, legendarische Herkunft. Zudem kommt es in diesen Großgruppen vor, dass sie von einem gemeinsamen Heerführer, der sich oft König nennt, geführt werden. Die Häuser der Könige sind meist auch die einzigen Befestigungen, die die Germanen errichten.

Die Priester der verschiedenen Gött:innen scheinen keine derart gehobene Stellung innezuhaben, wie bei den Kelten. Beinahe wichtiger erscheinen die germanischen

Barden, die die gleiche Aufgabe wie bei den Kelten übernehmen und gerade bei den größeren Gemeinschaften die Identifikation ermöglichen sollen.

Die Stammesgemeinschaften der Spätantike stehen vor großen Herausforderungen. Klimatische Veränderungen, kriegerische Auseinandersetzungen mit anderen Stämmen, Machtkämpfe innerhalb und die Bedrohung durch hunnische Verbände im Osten führen dazu, dass sich der Blick der Germanen zusehends nach Westen und Süden wendet. Im von Krisen geschüttelten, untergehenden Weströmischen Reich bieten sich den Stämmen zahllose Möglichkeiten. Während manche sich plündernd einen Weg durch die fruchtbaren Regionen Galliens und Hispaniens bahnen, lassen sich andere als Söldner anheuern und kämpfen als Foederaten für Rom gegen andere germanische Stämme. Tatsächlich bilden diese Foederaten bald den größten Teil der römischen Heere und dienen nicht mehr, wie die Auxiliaren der Antike, unter römischen Offizieren, sondern als geschlossene Kampfverbände mit eigenen Heerführern. Neben einer mehr oder minder regelmäßigen Bezahlung werden den Stämmen, die sich Rom verpflichten, Ländereien im Römischen Reich übergeben – samt allen Einwohner:innen. Als Foederaten haben die Krieger immerhin die Aussicht auf etwas Wohlstand und bessere Ausrüstung, als sie in ihrer alten Heimat je hätten bekommen können. Doch auch diese Verträge halten die Stämme nicht immer davon ab, im Zweifelsfall die Schwäche Roms auszunutzen und die Nachbarprovinzen auszurauben.

Auch in Britannien sind die germanischen Söldner bekannt und berüchtigt. Die einen preisen ihre Kampfkunst, die anderen fürchten ihre mögliche Treulosigkeit. So stehen die Germanen vor der Herausforderung, einen Platz im Römischen Reich zu finden, als Plünderer nach schneller Beute Ausschau zu halten oder zu versuchen, in der kargen Heimat zu überleben.

Romanen: Die meisten Bewohner:innen des Imperium Romanum sind sogenannte Romanen. Es handelt sich hierbei um teilweise romanisierte Einheimische der Provinzen. Dies betrifft im Grunde beinahe alle Einwohner:innen außerhalb Italias, weshalb man nicht von ‚der‘ Kultur der Romanen sprechen kann. Romanen in Hispania weisen ganz eigene kulturelle Merkmale auf, die sich mitunter stark von denen in Helvetien oder Britannien unterscheiden können. Diese vermischten Kulturen sind durch die sogenannte Völkerwanderung weiter ausdifferenziert worden. Die zunehmende Provinzialisierung sowohl der Land- als auch der Stadtbevölkerung sorgt zudem dafür, dass das klassische Latein aus dem Alltag und der Verwaltung verschwindet. An dessen Stelle tritt das Provinziallatein und auch die ‚klassische Bildung‘ schwindet angesichts der Herausforderungen, weshalb immer weniger Romanen lesen und schreiben können. Auf der anderen Seite sind die ‚römische‘ Kultur und das römische Recht jedoch ein Unterscheidungsmerkmal der Romanen von den Einwanderern geworden. So kommt es vor, dass Romanen, die der römischen Zentralregierung ablehnend gegenüberstehen, sich selbst gegenüber Germanen als Römer:innen bezeichnen.

In diesem Zwiespalt leben die Romanen im Bewusstsein des Wandels. Während die römische Verwaltung nach und nach immer weniger Herrin der Lage ist und die Legionen die äußeren Feinde durch innere Schwäche und Konflikte kaum noch aufzuhalten vermag, verfallen Kastelle und Aquädukte, werden Thermen und Befestigungen als Steinbrüche genutzt und müssen einfache Handwerker, Bauern und Händler zu Soldaten werden. Die Verwaltung wird oft von der römischen Reichskirche übernommen, da sie als einzige eine stabile Organisation aufzubauen versteht. So wenden sich vor allem die Romanen der Provinzstädte dem neuen Glauben zu, während die Patrizier in den und die Senatoren um die Städte diesen Entwicklungen misstrauisch gegenüberstehen, aber diese auch politisch zu nutzen versuchen.

Religionen: Mit der Kultur ist die Religion untrennbar verbunden. Ein Ausschluss aus der religiösen Kultgemeinschaft bedeutet auch den Ausschluss aus der Gesellschaft. Daher ist es auch für weniger fromme Menschen wichtig, zu wissen, was ein kultisches Tabu darstellt, welche Handlungen und Äußerungen erwartet werden und wie man sich im Kult zu geben hat. Abgesehen davon können die zahlreichen Gött:innen der Spätantike durchaus hilfreich sein, wird ihnen doch die Macht über das Wetter, Fruchtbarkeit, Gerechtigkeit und das Kriegsglück zugeschrieben. So gibt es kaum jemanden mit klarem Verstand, der nicht irgendeiner der Kultgemeinschaften angehört – und wer es nicht tut, der sagt es zumindest nicht öffentlich.

Graeco-römisches Heidentum: Vormalig die vorherrschende Religion im Imperium Romanum ist diese Kultgemeinschaft in der Spätantike unter starkem Druck geraten. Allerdings konnte sie sich nördlich der Alpen größtenteils behaupten und die neue Religion des Christentums findet sich hauptsächlich im Mittelmeerraum und den größeren Städten. Auf dem Land und weiter vom Zentrum der mediterranen Welt entfernten Städten ist der Einfluss des Christentums geringer. Zu den Anhänger:innen des alten Glaubens gehören vor allem die Patrizier- und Senatorenfamilien und die Landbevölkerung, was zum einen an der Traditionsorientierung dieser Stände, zum anderen an der Interpretatio Romana liegt. In den Provinzen ist es den römischen Besatzern gelungen, die Romanisierung auch auf religiösem Wege einzuleiten: Die lokalen Gottheiten, an denen die Einheimischen hingen, wurden römisch eingeordnet und umgedeutet. Dadurch wurden religiöse Bindung und römische Kultur miteinander verwoben und das römische Pantheon bei jedem Eroberungszug facettenreicher. Der graeco-römische Kult ist durch seine Verortung im Zusammenspiel der griechischen und römischen Kulturkreise und seine alten Traditionslinien sehr vielschichtig:

Die Mehrheit der römischen Bevölkerung lebt auf dem Land und so ist ihre Art Religion zu treiben das Gesicht der Kultgemeinschaft, dem man am häufigsten begegnet. Abwehrzauber und Schutzopfer sollen Haus und Hof vor dem Bösen bewahren, Opferriten die Äcker und das Vieh fruchtbar und Flüche und ‚schwarze‘ Magie Widersacher unschädlich machen. Feste und damit verbundene Riten geben

dem Jahr Struktur und zeigen Aussaat- und Erntezeiten an. Wie alles im Imperium sind auch diese Feste, Riten und Zauber festgeschrieben und müssen protokollarisch befolgt werden. Die Einhaltung dieser rituellen Vorgaben ist entscheidend für das Gelingen und bestimmend in der römischen Gesellschaft. Werden Fehler bei der Ausführung, bei den Werkzeugen oder anderen Vorgaben begangen, so gilt dies als furchtbarer Fehler – nicht nur für die betreffende Person, sondern gleichsam für die ganze Gemeinschaft.

Daher ist das ganze Leben der Römer – egal ob Bauer oder Senator – durch Riten und heilige Geräte geprägt. Je höher in der Hierarchie, desto genauer wird auf die Einhaltung der Riten geachtet. In der Politik und der Armee hat sich dies in heiligen Kleidungsstücken, Waffen und geradezu magisch verkörpert Standarten niedergeschlagen. Im Verhältnis zu den Gött:innen besteht eine rechtliche Beziehung. Der Mensch verehrt die Gött:innen und darf eine Gegenleistung nach dem Prinzip „do ut des“ erwarten. Dadurch wird die Religion auch in die Wechselbeziehung von Politik und Rechtswesen einbezogen – der Kult ist Teil des öffentlichen Rechts.

Ein weiterer Aspekt ist das Orakelwesen, das sowohl die öffentliche als auch die private Sphäre betrifft. Orakelsprüche geben Aufschluss über die Zukunft, den Willen der Götter, Kriegsglück und Rätsel der Vergangenheit. Mit letzterem Aspekt ist der Toten-, beziehungsweise Ahnenkult verbunden. Begräbnisriten, Totengedenken und Befragungen spielen eine große Rolle im kultischen Vollzug.

Neben diesen Handlungen und Eigenarten der Kultgemeinschaft findet sich eine Vielzahl an Gött:innen, die den ehemaligen Staatskult bestimmen. Diese Gött:innen haben ihre eigenen Sphären, werden in Tempeln und heiligen Orten, die mit diesen Sphären korrespondieren, verehrt und lenken die Geschicke der Sterblichen. Sie weisen dabei starke menschliche Züge auf und unterscheiden sich äußerlich kaum von ihren Schützlingen. Wie der Kult selbst, ist auch das Göttliche durch Regeln, Jurisdiktion und Kategorisierung eingeteilt. Alles hat seine Ordnung in der Welt und darüber hinaus. Durch den Austausch mit anderen Völkern kamen neue Einflüsse in den römischen Kult. Vor allem griechische Einflüsse finden sich in der Kultgemeinschaft. Neben der griechischen Götterwelt hielt auch die Philosophie Einzug, die im Bezug auf die Religion neue Denkweisen zulässt. Zu den Einflüssen gehören auch orientalische Kulte, von denen die Mysterienkulte, die relativ parallel zum Christentum im Römischen Reich Verbreitung fanden, die wichtigsten sind. Der im nordalpinen Raum bekannteste ist der Soldatenkult des Mithras. Die Mysterienkulte sind genau das, was ihre Bezeichnung suggeriert: Nur Eingeweihte kennen die Handlungen und Vorstellungen, was ihren Reiz ausmacht.

Keltisches Heidentum: Die keltische Religion darf als ebenso vielschichtig angenommen werden, wie ihre Kultur und ist gentil, also auf den Stamm bezogen. Aufgrund der bewusst fehlenden schriftlichen Zeugnisse ist wenig gesichert bekannt. Hinzu kommt, dass die kontinentalkeltische Religion durch die römische verdrängt, beziehungsweise dieser einverleibt wurde und so nur in den nicht romanisierten Gebieten die alten Kultpraktiken begangen werden.

Im Zentrum der Verehrung stehen die Kriegsgött:innen. Dabei werden häufig unterschiedliche Kriegsgötter von unterschiedlichen Stämmen besonders verehrt und ihre Verehrung steht und fällt mit dem Schlachtenglück des jeweiligen Stammes. Bestimmte Kriegsgottheiten haben sich jedoch auf den Britischen Inseln durchsetzen können, auch wenn regional zusätzlich weitere Anbetung erfahren. Net, Morrigan, Neman und Macha schenken Sieg, geben Kraft und sind sowohl verehrens-wert als auch gefürchtet und grausam. Morrigan wird dabei besonders von den im Norden lebenden Pikten verehrt. Neben den Kriegsgottheiten gibt es eine Vielzahl von anderen, sphärengebundenen Gottheiten: Camulos und Tanaros, die Himmels-götter, Lucentius, das Licht und kulturschöpferische Kräfte wohnen Dagda und seinem Sohn Oengus sowie Beli und Lugh inne, aber vor allem Anu/Danu und Brigid, den Muttergottheiten, die eng mit dem Leben und der Natur verbunden sind. Frauen und weibliche Gottheiten nehmen bei der Verehrung einen besonderen Platz ein und die Sphäre der Religion und des Krieges sind bei den Inselkelten nicht strikt geschlechtlich getrennt. Die stammesgebundene Verehrung kann dabei so weit gehen, dass sich Stämme diesen Gottheiten gänzlich verschreiben. Der große Stammesverbund der Briganten benannte sich gar nach seiner Göttin Brigid und auch wenn dieser Stammesverbund von den Römern zerschlagen wurde, wird Brigid zwischen Eboracum und dem Hadrianswall von allen Stämmen verehrt.

In heiligen Hainen, Mooren, hohen Bergen und mythischen Steinkreisen der verschwundenen, vorkeltischen Bevölkerung sind die Gött:innen zu finden und zu verehren. Zudem wird die ganze Natur von halb-göttlichen Geistern und Wesenheiten bevölkert, wie den Dryaden, Feen und Kobolden, die sowohl helfen als auch Unheil und den Tod bringen können. Wer die Götter verehrt, bringt auch den niederen Geistern Respekt entgegen.

Die ganze keltische Welt ist durchwoben von Magie. Es gibt keine scharfe Trennung von Wirklichkeit und Unwirklichem. Die Magie reicht dabei von der urtümlichen Macht der Ahnen über Naturkräfte (wie beispielsweise die der Naturgeister), bis zu den Göttern. Durch diese Verwobenheit sind Opfer ein wichtiges Element der keltischen Kultur. Die Opfer stehen dabei in der Regel in engem Zusammenhang mit den Sphären. Während man beispielsweise Camulos Vögel brandopfert, so verlangt Brigid nach Opferungen in heiligen Gewässern und Kriegsgottheiten verehrt man mit Waffen- oder Menschenopfern. Letztere bestimmen die Außenwirkung in den Erzählungen der Römer. Inwiefern die beschriebenen Massenopferungen in riesigen Weidenpuppen, nach Schlachten in fürchterlichen Orgien und dergleichen mehr wirklich stattfanden, ist nicht sicher. Den meisten Religionen ist das Motiv des Menschenopfers aber durchaus nicht fremd und kann daher auch für die Kelten angenommen werden. Bestimmte Orte, wie die bereits genannten Steinkreise, aber auch Moore sind dabei häufig Opferungsstätten für die verschiedenen Gottheiten, stehen doch die Steinkreise für die Vermischung von Irdischem und Himmlischem und Moore für Tod und Leben – den Kreislauf.

Das Naturleben gilt als heilig, ebenso die Gestirne. Der Mond ist ein Symbol der Fruchtbarkeit, das Wasser das wichtigste Element in der keltischen Religion. In Hügeln und Bergen hausen Feen im Reich der Side und im Meer Meereseifen. Auch hier wird deutlich, dass Frauen rechtlich und religiös eine besondere Rolle in der keltischen Kultur einnehmen und das Mysterium der Geburt und der Entwicklung des Lebens wird auch hier in Korrespondenz mit Tod und Krieg gesetzt. Besondere Symbole kehren im Ritus immer wieder. Die Steinkreise sind meist kreisförmig oder oval und so darf eine besondere Symbolik dahinter vermutet werden. Damit gelten auch Wagen als heilige Gegenstände (Kriegswagen), Fetische sind häufig kreisförmig und auch der Schädelkult passt in dieses Schema. Zu Letzterem ist zu sagen, dass die Kelten den Kopf als Sitz der Seele ansehen und die Enthauptung von Feinden dementsprechend kultisch aufgeladen ist. Die Schädel werden nicht selten in Gebäude (oft über Türpfosten) eingebaut oder als Trophäen ausgestellt. Sie haben magische Bedeutung und berauschte Berserker machen im Kampf regelrecht Jagd auf die Köpfe der Gegner. Ein weiteres Element im Kreisschema bildet der heilige Kessel, der in Ritualen und Opferungen Anwendung findet. Die angesprochenen Orte der Verehrung spiegeln wiederum die Vermischung von Diesseits und Jenseits wider. Die heiligen Haine und Naturheiligtümer bedingen die Darstellung der Götter als Tiere und auch mit pflanzlichen Attributen.

Reisen in diese mystischen Orte sind ein Grundmotiv keltischer Sagen, bergen große Begierde und große Gefahren und zeigen so ein weiteres Element auf: Die Vorstellung der Seelenwanderung. Die Seele ist grundsätzlich unsterblich und wandert im Totenreich, einem Ort voller Licht und Musik, bis sie wiederbelebt wird. Und auch das Totenreich wird von Muttergottheiten beherrscht.

Der Kult ist Dreh- und Angelpunkt des sozialen Lebens und so ist der Ausschluss aus diesem, bei Missachtung religiöser Gebote, eine der schlimmsten Strafen. Die Priesterschaft bilden die Druiden, die jedoch nur noch in Irland und nördlich des Hadrianswalles vorkommen. Die Festland- und britannischen Kelten wurden durch aktive Verfolgungen von Seiten der Römer ihrer Druiden beraubt und noch konnten die Romanen – die Bewohner der ehemals römisch besetzten Gebiete Britanniens – die Priesterschaft nicht wirklich wiederbeleben. Die Druiden sind ‚die Wissenden‘, haben Kenntnis von mystischem, religiösem und juristischem Wissen, sind gleichsam Priester, Propheten, Seher, Zeichendeuter, Richter, Ratgeber und Krieger. Sie kennen sich zudem mit Philosophie aus, verfügen über magische Kräfte, sind inspirativ-ekstatisch veranlagt, vollziehen die Riten und sind hierarchisch-institutionell organisiert. Ihr Einfluss ist politisch und gesellschaftlich sehr stark. Auch bei den Druiden gibt es Frauen, die Druydae genannt werden und noch stärker prophetisch-visionär, schamanisch agieren. Eine Jüngerschaft sorgt für das stete Fortleben der Gemeinschaft. Die Jünger müssen dabei eine mehrjährige Ausbildung durchlaufen, um Teil der erlauchten Kaste zu werden. Danach verfügen sie jedoch über großes Wissen, Macht, Ansehen, Heilkräfte und Naturgewalten. Durch die Romanisierung haben sich die größten Priesterschaften den neuen Praktiken teilweise angeschlossen und so werden selbst keltische Gottheiten mit römischen Namen in römischen

Tempeln nach römischem Zeremoniell verehrt – zumindest südlich des Walls. Neben den Druiden sind die Barden von besonderer Bedeutung. Sie sind religiöse Dichter und Sänger und übernehmen so die Aufgabe der ‚einfachen‘ Prediger. Zwar kennen die Inselkelten Schrift, aber die Verschriftlichung religiöser und juristischer Gesetze und Texte ist streng untersagt. Auf den ‚Geschichtensteinen‘ finden sich lediglich Sagen und die Geschichte der Region, des Volkes und einzelner Helden.

Germanisches Heidentum: Die germanischen Kulte sind wegen des Verzichtes auf Schriftlichkeit, ähnlich den keltischen, kaum zu greifen. Insgesamt kann man jedoch eine Verwandtschaft zwischen einigen Glaubensvorstellungen beider Kulturkreise annehmen.

Der Klerus besteht aus der Priesterschaft, die an Heiligtümern und Kultzentren agiert, Opferungen vornimmt, Zeichen deutet, in einigen Fällen Recht spricht und schlichtet, wahrsagt, heilt, zaubert und verflucht. Verbreiteter sind "spezialisierte" Männer und Frauen, die eine Verbindung zu den Göttern haben. Diese können in der Dorfgemeinschaft, die das Zentrum der germanischen Kultur bildet, die Aufgabe des Ratgebers, der Seherin, des Heilers oder der Hexe übernehmen. Der germanische Klerus ist dabei weit weniger organisiert und sakrosankt wie der keltische. Wenn Priester oder Seher allzu oft falschliegen, kann die Autorität schnell abhandenkommen.

Ausgeprägt ist, wie bei den keltischen Nachbarn, der Ahnenkult. Wichtiger als Kultgegenstände scheinen jedoch die Grabstätten der Vorfahren zu sein und die rechte Beisetzung ist von enormer Wichtigkeit. Eine verweigerte Beisetzung gilt als Schande und wird nicht verziehen. Dabei unterscheiden sich die Bestattungsriten und -Arten je nach Stamm enorm und können sich im Laufe der Jahre verändern. Große Fürsten können wie bei manchen Keltenstämmen in Hügelgräbern bestattet werden, häufiger sind jedoch Brandbestattungen oder einfache Erdbeisetzungen. Moore, die gerade im nördlichen Germanien häufig vorkommen, können ebenfalls Grabstätten sein, dienen aber auch als Richtplätze oder Opferungsstätten. Heiligtümer sind meist natürlichen Ursprungs und können durch Holzarbeiten weiter ausgestattet sein. Säulen mit Schnitzereien und Bemalungen bilden das Äquivalent zu den keltischen Monolithen und Dolmen. Die Jenseitsvorstellungen unterscheiden sich ebenfalls stark innerhalb der germanischen Kultur. Während manche von einem Leben als Ahne zwischen Diesseits und Jenseits wie bei Kelten und Römern ausgehen, streben gerade Gesellschaften mit einem ausgeprägten Kriegeradel einen Tod im Kampf an, da so der Zugang zu ewigen, gänzlich jenseitigen Freuden eröffnet würde. Stirbt ein Mitglied einer solchen Gesellschaft jedoch friedlich, so können jenseitige Strafen in ewiger Kälte folgen. Die Vorstellungen sind dabei keinesfalls festgelegt und wandeln sich, wie die Bestattungsriten, mit denen sie im Einklang stehen, im Lauf der Zeit.

Feste und Opferungen bestimmen den Jahreszyklus und geben den Menschen Struktur. Mit Opfern werden die Götter günstig gestimmt. Neben den Ahnen, die Rat und bisweilen beinahe physische Hilfe bieten, hofft und vertraut man auf die Gunst der Götter. Tyr ist als Schwertgott das Haupt der Kultgemeinschaft. Er stärkt die

Krieger, schenkt den Sieg und leitet den Stamm in Kriegszeiten, die durch die ewige Feindschaft der einzelnen Stämme dauerhaft sind. Donar, der Donnergott und Richter, Wotan, der Weise und neben – teilweise statt Tyr der Hauptgott – Frigg, die Göttin der Ehegemeinschaft und des Lebens und weitere bilden das Pantheon.

Götzen, Talismane, Zeichen und Sagen, denen prophetische oder zumindest beispielhafte Bedeutung zugemessen wird, bestimmen das Leben der Germanen und man ist fest davon überzeugt, dass man durch Taten, wie Opfer, Schwüre und Heldenmut, sein Schicksal selbst bestimmen kann.

Christentum: Das Christentum ist, verglichen mit den paganen Kulturen, relativ jung und noch jünger ist die Legalisierung im Römischen Reich. Über Jahrhunderte hinweg hatte sich diese Gemeinschaft von einer jüdischen Sekte, die Jesus von Nazareth als Messias und Gottes Sohn anbetete und daher von Außenstehenden oft als Nazoräer bezeichnet wurde, zu einer organisierten Religion entwickelt. Neben dem jüdischen Erbe wurde sie auch durch die philosophischen Schulen der Gnosis und des Neuplatonismus beeinflusst. Vor allem im Oströmischen Reich wurde der neue Glaube in weiten Teilen der Bevölkerung aufgenommen. Aufopferung, Gerechtigkeitssinn, Demut und Gemeinschaft sind die Merkmale, die zu einem enormen Zulauf führten. Vor allem in den Städten traten immer mehr Menschen zusammen, um gemeinsam die Mahlfeier zu begehen, Gottesdienst zu feiern und den Ärmsten der Gesellschaft zu helfen. Durch eine teilweise gnostisch geprägte Leibfeindlichkeit und der jüdischen Tradition blieben die Christ:innen römischen Gesellschaftsereignissen wie Festen und Spielen fern, da diese den paganen Kulturen geweiht waren. Dies führte zu Misstrauen und immer wieder kam es zu Pogromen. Hinzu trat vor allem durch die Tetrarchie Kaiser Diokletians die staatliche Verfolgung. Bis dato hatte der römische Staat eher halbherzig dem paganen Volksbegehren Rechnung getragen, doch am Ende des dritten Jahrhunderts nahmen die Krisen zu und das Kaisertum wollte sich durch eine engere Verknüpfung von Staat und Kult stabilisieren. In der Folge wurde das monotheistische Christentum, das Opferriten ablehnte, harsch verfolgt – wenn auch erfolglos. Nach und nach mussten die Herrscher des Reiches zugeben, dass diese neue Religion nicht mehr aufzuhalten war, und so wurde das Christentum toleriert, dann in die Kultgemeinschaft aufgenommen und schließlich unter Theodosius I. Staatsreligion. Aus vielen einzelnen Gemeinden war schließlich eine zusammenhängende Kirche geworden. Trotz dieses Siegeszuges konnte das Christentum nördlich der Alpen und auch in Britannien nur in den Städten Fuß fassen. Nur eine Handvoll Bischöfe verwalten die Kirchenorganisation und eine aktive Missionierung der Landbevölkerung wird auch in Zukunft wegen der sich mehrenden Überfälle durch irische und sächsische Seeräuber und die ständigen Kriege im Norden schwerlich in Angriff genommen. Trotzdem haben sich gerade in den Randbereichen, dem gallischen Vorbild folgend, Klostergemeinschaften gebildet, die in den dünn besiedelten Gebieten durch ihre Befestigungen und Ansiedlung von Landwirtschaft und Handwerk zur Selbstversorgung neue Ankerpunkte der Gesellschaft darstellen und eher zufällig Missionsarbeit leisten. Durch diese

Traditionslinie kam das Christentum auch nach Irland, wo es sich rasch ausbreitete und Mitte des fünften Jahrhunderts bereits weite Teile der Insel erreicht hat.

Der Eintritt in die Kirche begann ursprünglich mit einem ersten Impuls, auf den das Katechumenat – eine längere Vorbereitungszeit der Unterweisung in der Lehre – folgte, an deren Ende die Taufe, die rituelle Reinigung des sündigen Menschen, auf den Namen des trinitarischen Gottes stand. Schon früh hatte sich der Brauch der Kindertaufe etabliert, da man den Menschen als von Geburt an von Gott getrennt definierte, der heilsbedürftig ist. Dies stellte jedoch die Notwendigkeit des Katechumenats infrage. Zudem wurde dieses durch den enormen Zulauf oft übergangen und so unterscheidet man zwischen den Christiani und den Fideles, also denjenigen, die nur dem Namen nach Christ:innen sind und denjenigen, die wahrhaft glauben. Schon vor der Einbettung der Kirche in den Staat hatten sich Ämter herausgebildet, die der Glaubensgemeinschaft Struktur verleihen. Die Apostel, die sich aus den Jünger:innen Jesu und deren Schüler:innen rekrutierten, verbreiteten die Lehre im Römischen Reich. Nun werden die Gemeinden von in dieser Traditionslinie stehenden Episkopoi, Bischöfen, geleitet, denen die Presbyteroi, die Ältesten, beistehen. Durch die Weihe durch andere Bischöfe stehen diese Ämter in der Nachfolge der Apostel und sie erhalten Zugang zur geradezu magischen Vollmacht derselben. Neben der Leitung werden ihnen daher auch Heilungen und andere Wunder zugesprochen und so sind es diese, die in der Krise einen Anker für die Menschen im Römischen Reich bilden. Besondere Verehrung erfahren die Witwen und Jungfrauen, die bewusst in der Ehelosigkeit verbleiben. Hinzu kommt die Ehrung der Märtyrer:innen, die in der Verfolgungszeit ihr Leben um ihres Glaubens Willen verloren und denen man nun durch das unblutige Martyrium der Selbstaufopferung nachfolgen möchte. Das Christentum ist darüber hinaus eine Schriftreligion: Die Bibel, die aus Schriften des jüdischen Tanach, der Evangelien, der Apostelgeschichte und der Briefe der Apostel besteht, bildet die Grundlage des Glaubens und der theologischen Argumentation.

Die Glaubensgrundsätze der heiligen, apostolischen, orthodoxen und katholischen Christenheit finden sich in den beiden verbindlichen Glaubensbekenntnissen: Dem Nicänum von 325 und dem Konstantinopolitanum von 381.¹² Gott ist demnach der Vater und Schöpfer des Kosmos. Er ist gleichsam der Sohn, die Menschwerdung Gottes und damit wahrer Gott und wahrer Mensch, der die von Gott abgefallenen Menschen durch seinen Kreuzestod, seine Auferstehung und seine Himmelfahrt mit Gott wieder versöhnt hat. Die dritte Gestalt ist der Heilige Geist, der die Macht Gottes in der Welt darstellt, die den Menschen befähigt Gutes zu tun und Schlechtes zu unterlassen. Dankbarkeit, Selbstlosigkeit, Aufopferungsbereitschaft und Demut sind daher die Leiteigenschaften der Christ:innen. Der grundsätzliche Drang zu einem

¹² Die Glaubensbekenntnisse findet man natürlich im Internet oder in den kirchlichen Gesangbüchern. Hier soll jedoch das „Kompendium der Glaubensbekenntnisse und kirchlichen Lehrentscheidungen“ von Heinrich Denzinger empfohlen werden, das die Originaltexte, Übersetzungen und Hintergrundinformationen in einer kritischen Gesamtausgabe liefert. Die vollständige bibliographische Angabe findet sich unter *Weiterführende Literatur*, S. 64.

friedlichen Miteinander – selbst mit feindlich gesonnenen Menschen – ist ein zusätzliches Unterscheidungsmerkmal der eher praktisch veranlagten paganen Kulte. Durch die ‚Verstaatlichung‘ der Kirche musste diese Grundhaltung jedoch relativiert werden: Soldaten wurden gebraucht, Sklaven hielten die Betriebe am Laufen und Politik ist ein schmutziges Geschäft. Daher sind die Theologen im ständigen Zwiespalt zwischen biblisch begründeter Obrigkeitshörigkeit und der Einhaltung der kirchlichen Fundamente. Dies führte dazu, dass sich fromme Christ:innen aus der Gesellschaft zurückzogen und erst als Eremiten, dann in Gemeinschaften ganz dem Gebet widmeten. Dies bildete die Grundlage der Mönchs- und Nonnenklöster, die sich vom Mittelmeer über Gallien bis nach Britannien ausbreiteten. Wie beschrieben, versuchen diese Gemeinschaften den Versuchungen der Welt zu entgehen, weshalb Klöster wie Festungen auf hohen Bergen, auf Inseln oder anderen strategischen Orten mit Mauern umgeben sind, was an sich schon zwischen den zumeist unbefestigten Dörfern auffällig erscheint. In den römischen Gebieten übernehmen Kloostergemeinschaften zudem leer stehende Villen und ihre Betriebe oder gründen eigene Wirtschaftszentren zur Selbstversorgung und tragen so dazu bei, das Kulturland zu erhalten oder wieder zu erschließen.

Pelagianismus: Eine Gruppierung des Christentums hatte sich um den Briten Pelagius herum gebildet. Dieser betonte angesichts der wachsenden Zahl der Christiani, die ihr Heil allein durch die Taufe gesichert sahen und keine entsprechenden Taten folgen lassen wollten, das Zusammenspiel von göttlicher Gnade und menschlichem Tun, das sich auf den freien Willen stütze. Der Mensch könne und müsse Gutes tun, um sich sein Heil zu verdienen. Dies stärkte zwar die Tatkraft, schwächte aber die Rolle der Gnade und der Ursünde als Merkmal des Menschen ab und stellte auch die Kindertaufe infrage. Augustinus, einer der berühmtesten Theologen, stellte sich dem entgegen und betonte die Heilsbedürftigkeit des Menschen, der aufgrund seiner von Anfang an bestehenden Sündhaftigkeit ohne Gott nichts Gutes zu tun vermöge. Am Anfang stehe daher die Gnade, die sich in der Taufe äußere und daraus folge das christliche Handeln. Aus diesem Streit ging die pelagianische Lehre als Verliererin hervor und sie wurde aus der Kirche ausgestoßen. Trotzdem konnte sie sich gerade in Britannien und Irland verbreiten und übte großen Einfluss auf das dortige Christentum aus. Viele, die die Gottesdienste auf den Inseln besuchen, folgen dieser Lehre wissentlich oder unbewusst.

Arianismus: Die Trinität stand von Beginn an in der Kritik. Zum einen sah man den Monotheismus durch die göttliche Dreieinigkeit in Gefahr, zum anderen fürchtete man, dass in Jesus Christus Gott hätte leiden und sterben können, was jedoch nicht möglich sei. Daher vertrat der alexandrinische Presbyter Arius die These, dass Jesus zwar ein besonderer Mensch wäre, der mit göttlicher Vollmacht befähigt war, aber nicht Gott selbst gewesen sei. Jesus sei geschaffen und es gab eine Zeit, als es ihn nicht gab. Diese Lehre fand einige Anhänger:innen, wurde jedoch 325 auf dem ökumenischen Konzil von Nizäa und auch den nachfolgenden Versammlungen der Bischöfe verurteilt. Momentan wird die semiarianische Lehre des Nestorius diskutiert, doch offiziell ist der Arianismus verboten. Durch ein kurzes Intermezzo in

Konstantinopel gelangte jedoch ein arianischer Missionar zu den Goten, die ihrerseits viele andere germanische Stammesverbände vom arianischen Christentum überzeugten. Die Sueben, Vandalen und Westgoten in Hispania und Südgalien sind Arianer und herrschen über eine katholische Bevölkerung, während andere arianische Stämme zwischen Römischen Reich und den hunnischen Verbänden eine neue Heimat suchen. Das Kapitel dieser Lehre scheint noch nicht zu Ende erzählt.

Keltisches Christentum: Am Rande des römischen Britanniens haben fromme Asketen Klöster errichtet und von Sendungsbewusstsein getrieben machten sich Missionare auf, die paganen Stämme Hibernias - Irlands - und Caledonias - Schottlands - das Evangelium zu verkünden. Hinzu kommen Handelskontakte und Raubzüge, durch die Waren, Menschen und Lehren den Ort wechseln. Dadurch kam das Christentum auch zu den Menschen, die außerhalb des Imperiums lebten und ohne die religiösen und philosophischen Voraussetzungen des Mittelmeerraumes aufgewachsen waren. Dadurch entwickelten sich ganz eigene Formen dieses Glaubens, die eine Mischung aus Christentum und keltisch-paganer Tradition darstellen, wobei vor allem Äußerlichkeiten und weniger theologische Lehrsätze dieses Christentum von der restlichen Kirche unterscheiden. Dieses Christentum ist stark vom Opfergedanken und Semipelagianismus geprägt, was zu strenger Askese, Buße und teilweise fanatischer Gebotstreue führt, die sich auch in einem harschen Strafsystem äußert, welches vor allem durch die Mönche und Nonnen gepflegt wird. Die monastische Lebensweise scheint ein Hauptgrund für die rasche Ausbreitung des Christentums gewesen zu sein, da die Priesterschaft der Druid:innen viele Anknüpfungspunkte mit jenem besitzt. Die Druiden brachten auch ihre Haartracht mit. Die keltischen Mönche schoren sich nur den vorderen Teil des Haupthaars, was im Gegensatz zum Haarkranz der römischen Mönche steht. Die Kunst ist vom keltischen Stil geprägt und der neue Zugang zur Schriftlichkeit bricht sich mit aller Gewalt Bahn - der Hunger nach Literatur und das Erzeugen von Kopien ist eine Obsession der keltischen Kirche.

Hinzu kommt die Betonung der Klöster. Zwar gibt es Bistümer, doch orientieren sich diese nach römischem Vorbild an den politischen Grenzen. Da die Kelten außerhalb des Imperiums jedoch in einer Vielzahl von kleinen Stammesgebieten leben, sind auch die Bistümer winzig und unpraktisch. Dem gegenüber stehen die Klöster, die sich nach gallischer und britannischer Weise gründen und nicht an Stammesgebiete gebunden sind. Sie bilden vielmehr Zentren einer Region, um die sich erstmals größere Siedlungen und Städte bilden können. Sie werden zu Machtfaktoren, die der lokale Adel fördert und in die Politik einbezieht. Die strengen Asket:innen stehen somit zwischen menschlichem Machtwillen und frommer Demut. Oft kommt es auch zu Überfällen verfeindeter Stämme und die Mönche werden so nolens volens Teil der Kriege, was zu Klostergründungen an entlegenen Orten und einsamen Inseln führt. Damit einher geht die Peregrinatio: Da das Exil und die damit verbundene Vogelfreiheit eine der schlimmsten Strafen bei den Kelten darstellt, nehmen viele Mönche diese als Ausdruck der Buße und Askese bewusst auf sich und verbreiten so das keltische Christentum immer weiter. Eine weitere Besonderheit stellen die Doppelklöster dar, die sich aus Mönchs- und Nonnenklöstern zusammensetzen und

oft von Frauen geführt werden, was wohl der keltischen Kultur geschuldet ist. Diese Doppelklöster wiederum sind eine Notwendigkeit, die den Stammesstrukturen Rechnung trägt. Es scheint für viele Frauen doch schwer zu sein, sich aus der Stammesgemeinschaft heraus in die Askese zu begeben. Es kommt immer wieder zu Überfällen, Verschleppungen und Schwangerschaften. Die Doppelklöster bieten vor diesem Hintergrund weitaus mehr Sicherheiten.

Regionen: Die britischen Inseln unterteilen sich in verschiedene Räume, die sich hinsichtlich der kulturellen Prägung, der Bevölkerung, der Landschaft und der Herausforderungen unterscheiden.

Römisches Britannien: Das römische Britannien Mitte des fünften Jahrhunderts gliedert sich in fünf Provinzen. Britannia Maxima Caesariensis umfasst die reiche Südküste und wird nach Norden von der Tamesis – Themse – begrenzt. Nordöstlich schließt sich Britannia Flavia Caesariensis an, die das walddreiche Zentrum Britanniens bildet und im Westen durch die Sabrina – den Severn, im Norden durch den Abus – den Humber – eingerahmt wird. In den westlichen Bergen liegt die Provinz Britannia Prima am Oceanus Hibernicus und im Norden Britannia Secunda am Hadrianswall. In der nordwestlichen Ecke, zwischen Gebirge, Hadrianswall und Oceanus Hibernicus liegt schließlich die kleine Provinz Valentia.

Südbritannien: Der reiche Süden profitiert von einer hohen Bevölkerungsdichte und der Nähe zum Festland. Der Handel mit den Ressourcen der Insel und den Waren des Kontinents läuft über die Städte entlang der Küste und vor allem der Hauptstadt Londinium. Durch den Handel kam auch der kulturelle Austausch und so ist der Süden stärker als alle anderen Regionen von Rom geprägt. Das Straßennetz ist gut ausgebaut und mit dem Reichtum und den vielen Einwohnern geht auch eine schlagkräftige Armee einher. Hinzu kommt, dass der Legat dieser Provinz germanische Foederaten an der Küste angesiedelt hat, um diese gegen Seeräuber zu verteidigen. Wer Reichtum, Frieden und Chancen sucht, geht nach Südbritannien, weshalb sich hier viele Flüchtlinge aus dem Norden und vom Kontinent einfinden.

Mare Hibernicum: Die Küstenlinie im Westen der Insel ist eine sturmtoste, bergige Landschaft. In der rauen Schönheit haben sich nur wenige Städte gebildet und die meisten Menschen leben in abgeschiedenen Dörfern in den Buchten und tiefen Tälern. Hier lebt man teilweise, als hätte es nie eine Eroberung der Insel gegeben und der Legat hat alle Mühe, seinen Machtanspruch durchzusetzen. So muss er sich auf die Städte und reichen Minen konzentrieren und lässt die Bergbewohner und Fischer meist in Ruhe. Außerdem birgt das Meer nicht nur eine gute Nahrungsquelle, sondern auch schreckliche Gefahren: Die irischen Stämme landen immer wieder an den Küsten an, rauben Güter und verschleppen die Einwohner:innen als Sklav:innen. In jüngster Zeit errichten die Störenfriede sogar eigene Herrschaftsbereiche in der Provinz und die schwache Position des Legaten erlaubt es ihm nicht, eine wirksame Antwort zu finden.

Mare Germanicum: Die sanfte Küste am Mare Germanicum im Osten ist bevölkerungsreicher, da nicht nur das Meer, sondern auch die Tiefebene im Hinterland genügend Nahrung bieten. In Städten und Dörfern leben Handwerker und Bauern zwar kein Leben in Saus und Braus, aber doch ohne Sorge vor Hunger. Da die Hauptverkehrswege durch diese Region führen, sind die Städte und nahen Dörfer durch die römische Kultur beeinflusst und viele haben das Christentum angenommen. In den Wäldern und den weiten Ebenen leben jedoch viele Britanni, die weder an Rom interessiert sind, noch sich dem neuen Glauben zuwenden. Sie leben wie ihre Vorfahren in ihren Stammesstrukturen und mit ihren Gött:innen. Die größte Gefahr geht von germanischen Seeräubern aus, gegen die Kastelle errichtet wurden. Trotzdem verwüsten die Überfälle die unbefestigten Dörfer entlang der Küste und so muss der Legat seine agrarisch geprägte Bevölkerung immer wieder vor den Sachsen und anderen Eindringlingen schützen.

Nordbritannien: Der Norden Britanniens ist ein Land der Gegensätze. Zum einen gibt es große Städte wie Eboracum, die die römische Kultur und das Christentum bereitwillig aufgenommen und verbreitet haben, zum anderen leben die meisten Bewohner:innen des Nordens in kleinen Dörfern in den Tälern des Gebirges, in Wäldern und an den Küsten und verblieben in ihren Stämmen, in ihrem Glauben und ihrer Kultur. Durch die starke Militärpräsenz Roms wurde die römische Kultur jedoch um die Kastelle auch in entlegene Winkel getragen und so können keltische Dörfer, römische Villen und christliche Gemeinden nebeneinander existieren – freilich nicht immer ohne Konflikte. Die beiden nördlichen Provinzen leiden am stärksten unter der ständigen Bedrohung durch irische Seeräuber, germanische Plünderer und vor allem scotische, caledonische und piktische Heere, die jetzt, nachdem sich Rom von der Insel zurückgezogen hat, immer dreister und vehementer gegen den Wall anstürmen, der nur noch von den Limitanei, den örtlichen Verteidigungskräften stellenweise gehalten werden kann. Viele Romanen haben die Gegend bereits verlassen und so müssen die Legaten des Nordens mit sinkenden Einnahmen und steigenden Ausgaben, sowie mit den kulturellen und religiösen Gegensätzen hantieren. Ob sie sich dabei auf die anderen Legaten verlassen können, ist aufgrund der ewigen Intrigen der römischen Politik mehr als fraglich.

Nicht-römisches Britannien: Weder Hibernia noch Caledonia konnten je von den römischen Legionen unterworfen werden. Hier haben sich die keltische Kultur, Gesellschaft und Religion erhalten, auch wenn diese Regionen nicht gänzlich unberührt von der mediterranen Kultur geblieben sind. Durch Handel und Krieg sind Ideen, Werkzeuge und Techniken in diese Gegenden gekommen und haben ihre Spuren hinterlassen. Auch das Christentum hat sowohl Hibernia als auch den Süden Caledonias erreicht und verbreitet sich sowohl unter der einfachen Bevölkerung als auch unter dem Adel und selbst die Priesterschaft der paganen Kulte findet allmählich Gefallen an dieser neuen Religion.

Caledonia: Tiefe, unberührte Wälder, hohe, wolkenverhangene Berge und neblige Moore sind ein Grund, weshalb Caledonia nie erobert werden konnte. Das Leben in

dieser unwirtlichen Gegend ist hart und der tägliche Kampf ums Überleben prägt die Menschen. Trotzdem finden sich prächtige Kulturgüter im Norden, wie die Monolithenanlagen, in denen die Stämme sich für Feste und Opfer versammeln und die bemalten Steine, die Helden- und Stammesgeschichten in Bildern festhalten. Die Stämme leben in Dörfern und ihr wichtigster Besitz ist ihr Vieh. Sie häufen keine Reichtümer an und liegen in ständigem Konflikt mit ihren Nachbarn. Über die Jahrzehnte des Krieges gegen Rom haben sich jedoch kleinere Königreiche gebildet, die mehrere Stämme zusammenfassen und sich für größere Kriegszüge unter einem Hochkönig vereinen können. Dennoch stehen sich die Stämme durch internen Zwist meist selbst im Weg. Drei kulturelle Gruppen bevölkern den Norden. Von Westen kamen die irischen Skoten und eroberten die Küstenlinie, bildeten eigene Reiche und gliederten die dort lebenden Caledonier in ihre Gesellschaft ein. Zwischen Skoten, Hadrianswall und dem verfallenen Antoniuswall liegen die Stämme der Caledonier, die den Britanniern südlich des Walls nicht unähnlich sind und durch interne Konflikte und äußere Bedrohungen ‚zwischen den Stühlen‘ sitzen. Immerhin liegen in ihren Händen die einzigen Eisenminen im Norden, was mit dazu beigetragen hat, dass sie sich gegen die zahlreichen Bedrohungen bislang behaupten konnten. Das Hochland im Norden ist das Land der Pikten. Diese bemalten Krieger:innen leben in Dörfern, die mit ihren Brochs Festungen gleichen. Sie bilden die Mehrheit der Bevölkerung des Nordens und das Einzige, was sie davon abhält, den Norden zu vereinen, sind die Kriege zwischen den Stämmen. Gelänge es einem der Kleinkönige, die anderen hinter sich zu vereinen, könnte das römische Britannien dem nichts mehr entgegensetzen.

Hibernia: Die Insel der irischen Stämme ähnelt Caledonia stark. Auch hier finden sich nur wenige römische Einflüsse und das Land ist in zahllose Kleinkönigreiche geteilt, die einander bekriegen. Die Bevölkerung lebt in Dörfern zwischen den vielen Flüssen und Wäldern. Das milde Klima sorgt für eine hohe Bevölkerung und so sind die Iren stets auf der Suche nach neuem Land, was sie nach Caledonia und Britannien führte. Trotz oder gerade wegen der ständigen Kriege konnte sich das Christentum auf der Insel durchsetzen und Mitte des fünften Jahrhunderts ist es zur dominierenden Religion geworden. Die irische Kultur hat dabei nicht nur das Christentum beeinflusst, sondern auch die angrenzenden Reiche der Caledonier und Pikten, weshalb die drei Gruppierungen kaum noch voneinander unterschieden werden können.

Weiterführende Literatur:

- Angenendt, Arnold: Das Frühmittelalter – die abendländische Christenheit von 400 bis 900, 3. Aufl., Stuttgart/Berlin/Köln 2001.
- Denzinger, Heinrich/Hünemann, Peter (Hg.): Kompendium der Glaubensbekenntnisse und kirchlichen Lehrentscheidungen, 45. Aufl., Freiburg/Basel/Wien 2017.
- Frohnes, Heinzgünter (Hg.): Die alte Kirche – Kirchengeschichte als Missionsgeschichte, Bd. I, München 1974.
- Heiler, Friedrich: Die Religionen der Menschheit, 3. Aufl., Stuttgart 1980.
- Maier, Bernhard: Die Kelten – Ihre Geschichte von den Anfängen bis zur Gegenwart, 3. Aufl., München 2010.
- Piepenbrink, Karen: Das Altertum, 2. Aufl., Stuttgart 2015.
- Schäferdiek, Knut (Hg.): Die Kirchengeschichte des früheren Mittelalters. Erster Halbband – Kirchengeschichte als Missionsgeschichte, Bd. II, München 1978.

Kampfsystem

Im Abenteuer ist es durchaus möglich, dass sich Charaktere in Kämpfe verstricken. Sollte ein solcher Fall eintreten, ist das folgende Kampfsystem anzuwenden, das versucht, Rollenspiel und realistisches Kampfverhalten zu vereinen. Das *Kampfsystem* ist in Nah- und Fernkampf aufgeteilt. Die erwähnten Werte ergeben sich aus dem Charakterbogen.

Nahkampf: Der Nahkampf ist ein brutales und furchtbares Geschäft. Geschicklichkeit und rohe Gewalt entscheiden über Sieg und Niederlage. Meist enden Kämpfe damit, dass eine Partei kampfunfähig ist. Eher selten sind tödliche Ausgänge von Kämpfen, da Menschen meist die Waffen strecken, wenn die Niederlage absehbar ist.

Kämpfe spielen sich in Runden ab, wobei die *INI* angibt, welche Partei mit dem Kampf beginnt. Der Charakter mit der niedrigsten *INI* steht am Anfang der Reihenfolge. Die anderen Charaktere reihen sich entsprechend ihrer *INI* ein. Diese Reihenfolge bleibt bis zum Ende des Kampfes bestehen. Eine Kampfrunde entspricht wenigen Sekunden. Wenn in einer Kampfrunde eine Distanz zurückgelegt werden soll, so gilt, dass ungefähr fünf Meter pro Runde zurückgelegt werden können. Dieser Richtwert kann durch die *Geschwindigkeit* oder besondere *Talente* von Charakteren modifiziert werden.

1. Ist der Charakter entsprechend seiner *INI* an der Reihe, gilt dieser als Angreifer für diese Kampfrunde. Der Angreifer sagt die Trefferzone an, die je nach Waffenart Boni und Mali erzeugt.

Trefferzontabelle:

	Kopf	Schultern	Arme	Hände
Stichwaffe	-2	0	0	+1
Hiebwaffe	-2	+1	+1	+1
Stangenwaffe	-2	0	0	-1
Waffenloser Kampf	-2	+1	+1	0
Fernkampf	-2	0	-1	-1
	Brust	Bauch	Beine	Füße
Stichwaffe	+1	+3	+1	0
Hiebwaffe	-1	0	+1	-2
Stangenwaffe	+1	+3	+1	+1
Waffenloser Kampf	+1	+3	-1	-2
Fernkampf	+2	+3	0	-1

Beide Parteien können ihre Kampffähigkeiten einbringen oder taktische Ansagen tätigen. Letztere sollen dem Rollenspiel Rechnung tragen. Charaktere können zu Beginn einer Kampfrunde ansagen, wie sie sich verhalten möchten.

Ein Beispiel: Eine „Defensive Haltung“ erschwert Treffer im Kopf-, Brust- und Bauchbereich, da der Verteidiger versucht, diese kritischen Bereiche besonders zu schützen. Gleichzeitig erhöht sich die Trefferchance an Armen und Händen, da diese die Verteidigung der übrigen Körperteile übernehmen. Der Bonus und Malus erhöht sich parallel: Während der Treffer für die Bereiche Kopf, Brust und Bauch um fünf erschwert werden, werden Treffer für die Bereiche Arme und Hände um fünf erleichtert.

2. Angreifer und Verteidiger kämpfen nun gegeneinander. Während der Angreifer versucht, sein Ziel zu treffen, versucht der Verteidiger, den *Angriff abzuwehren* oder *auszuweichen*. Wenn der Verteidiger versucht, den *Angriff abzuwehren*, so kann eine erfolgreiche Abwehr zu einem Konter führen, der einen direkten Gegenangriff gegen den Angreifer bedeutet.

Übertrifft der Wert des Angreifers den des Verteidigers, liegt ein erfolgreicher *Angriff* vor und der Verteidiger erhält Schaden. Je nach Differenz zwischen beiden Werten werden Boni und Mali zum Schaden hinzugezählt. Übertrifft der Angriffswert den Abwehrwert um weniger als fünf, so werden fünf Schadenspunkte abgezogen, da der Treffer zumindest teilweise durch die *Abwehr* abgeschwächt werden konnte. Übertrifft er den Abwehrwert um fünf bis zehn, so werden weder Boni noch Mali hinzugerechnet. Übertrifft er den Abwehrwert um mehr als zehn, werden fünf Schadenspunkte als Bonus angerechnet, da der Verteidiger dem Angriff nichts entgegenzusetzen konnte. Liegt der Angriffswert um 50% höher als der Abwehrwert, liegt ein kritischer Treffer vor, was den Schaden um 50% erhöht. Die Waffe des Angreifers erleidet durch den Treffer Strukturschaden.

Übertrifft der Wert des Verteidigers den des Angreifers, misslingt der *Angriff*. Im Falle einer erfolgreichen *Abwehr* nehmen beide Waffen Strukturschaden. Liegt der Abwehrwert um 50% höher als der Angriffswert, wird der *Angriff* wie oben beschrieben gekontert, der vom Angreifer abgewehrt, aber nicht gekontert werden kann. Dieser Konter gilt als in der Runde des Angreifers abgehandelt und beeinflusst nicht die *INI*-Reihenfolge. Sollte der Verteidiger, statt den *Angriff* abzuwehren, *ausweichen*, so kann kein Konter durchgeführt werden. Bei einem erfolgreichen *Ausweichen* nehmen die Waffen keinen Schaden.

Angreifer *Angriff*: $W6+NA+\text{Bonus/Malus der Trefferzone}$

Verteidiger *Abwehr*: $W6+V+\text{Schild}$

Ausweichen: $W6+G-0,5\text{Gewicht}$

3. Bei einem erfolgreichen *Angriff* erleidet der Verteidiger Schaden. Der Nahkampfschaden errechnet sich aus $S+KT+\text{Schaden der Waffe}$. Von dieser

Summe wird der Rüstungswert der Trefferzone abgezogen. Die Schwere der Wunden ist abhängig vom Schadenswert, der nach Abzug des Rüstungswertes der Verteidiger erleiden muss:

Liegt der Schadenswert zwischen 1-10, liegt eine leichte Wunde vor. Der Verteidiger hat Prellungen, Schürfwunden oder oberflächliche Schnitte erlitten.

Liegt der Schadenswert zwischen 11-25, liegt eine mittlere Wunde vor. Der Verteidiger hat starke Prellungen oder tiefere Fleischwunden erlitten.

Liegt der Schadenswert zwischen 26-40, liegt eine schwere Wunde vor. Der Verteidiger hat Knochenbrüche oder stark blutende Wunden erlitten.

Liegt der Schadenswert zwischen 41-45, liegen eine schwere und eine leichte Wunde vor.

Liegt der Schadenswert zwischen 46-50, liegen eine schwere und eine mittlere Wunde vor.

Liegt der Schadenswert zwischen 51-60, liegen zwei schwere Wunden vor.

Liegt der Schadenswert über 60, liegt eine kritische Wunde vor. Der betreffende Körperteil wurde irreparabel beschädigt oder gar abgetrennt.

4. Nach jedem Durchgang der *INI*-Reihenfolge verlieren die Kontrahenten einen Punkt *KA*. Sinkt die *KA* auf 0, erhöht sich die *INI* des Charakters in jedem weiteren Durchgang um eins. Zusätzlich werden der *NA* und die *V* um eins reduziert. Insgesamt darf ein Charakter maximal bis zum Doppelten der *KA* kämpfen. Wird auch dieses Limit überschritten, gilt der Charakter als *erschöpft* und unterliegt den dazu gehörenden Regelungen.

Ein Beispiel: Ein Charakter besitzt eine *KA* von 4. Nach der vierten Kampfrunde ist die *KA* auf 0 gesunken. Der Kampf dauert jedoch an. In der nächsten Runde erhöht sich die *INI* des Charakters um eins und der *NA* und die *V* werden um eins reduziert. In der darauf folgenden Runde wird die *INI* um zwei erhöht, der *NA* und die *V* um zwei reduziert. Dies wird bis zu einem Malus von vier fortgesetzt. Da der Kampf immer noch nicht vorbei ist, muss der Charakter erschöpft weiterkämpfen. Zu den Kampfmali kommen nun weitere hinzu: Alle *Proben* – auch Kampfproben – werden um zwei *erschwert*, der Bereich für *kritische Misserfolge* um eins vergrößert, die *KA* um eins reduziert und die Chance auf *Erkrankungen* um 50% erhöht. Dies kann bis zu dreimal geschehen. In der elften Kampfrunde leidet der Charakter demnach unter folgenden Mali: Die *INI* ist um sieben erhöht, der *NA* und die *V* um sieben reduziert, alle *Proben* werden um sechs *erschwert*, der Bereich für *kritische Misserfolge* um drei vergrößert, die *KA* um drei reduziert und die Chance auf *Erkrankungen* um 150% erhöht. In der folgenden Runde müsste zusätzlich geprüft werden, ob der Charakter zusammenbricht oder nicht.

Fernkampf: Der Fernkampf stellt die sicherere Alternative zum Nahkampf dar. Charaktere, die mit Fernkampfwaffen umzugehen verstehen, haben die Möglichkeit ihre Feinde über große Entfernungen auszuschalten, ohne selbst in Gefahr zu geraten. Eine hohe Auffassungsgabe ist im Fernkampf wichtiger als pure Körperkraft.

Ebenso wie der Nahkampf reiht sich auch der Fernkampf in die *INI*-Reihenfolge ein. Wenn ein Kampf beginnt, müssen auch Fernkämpfer warten, bis sie an der Reihe sind.

1. Ist die Reihe entsprechend der *INI* am Charakter, gilt dieser als Angreifer für diese Kampfunde. Der Angreifer sagt die Trefferzone auf kurze Distanz an, die je nach Waffenart Boni und Mali erzeugt. Es gilt die obige Tabelle. Bei einem Schuss auf mittlere oder lange Distanz muss die Trefferzone ermittelt werden, da es schwerfällt, auf eine solch hohe Reichweite einzelne Trefferzonen anzuvisieren. Um die Trefferzone zu ermitteln, wird ein W20 geworfen:

Trefferzone	Wert	Trefferzone	Wert
Kopf	1	Brust	9-12
Schultern	2-3	Bauch	13-16
Arme	4-6	Beine	17-19
Hände	7-8	Füße	20

2. Der Angreifer versucht, sein anvisiertes Ziel zu treffen. Hierfür wird eine *Probe* auf den *FA* mit einem W20 abgelegt. Auf den *FA* werden der Bonus/Malus der Trefferzone, der Bonus/Malus der Reichweite und der Schildwert des Verteidigers angerechnet. Wird dieser Wert mit dem W20 erreicht oder unterschritten, so liegt ein erfolgreicher Treffer vor. Wird eine 1 gewürfelt, liegt ein kritischer Treffer vor, der eine besonders kritische Stelle trifft, an der keine Rüstung das Ziel schützt oder lebenswichtige Organe sitzen. Wird der Wert nicht erreicht, so wurde das Ziel verfehlt. Wird eine 20 gewürfelt, liegt ein kritischer Misserfolg vor, bei dem ein nicht anvisiertes Ziel getroffen oder die Fernkampfwaffe beschädigt wird.
3. Bei einem erfolgreichen Treffer erleidet der Verteidiger Schaden. Der Fernkampfschaden errechnet sich aus der Stärke der Fernkampfwaffe, der Munition und dem *Kampftalent* des Angreifers. Bei Wurfaffen wird zusätzlich die *S* des Angreifers hinzugerechnet. Auch im Fernkampf ist die Schwere der Wunden abhängig vom Schadenswert, der nach Abzug des Rüstungswertes der Verteidiger erleiden muss. Es gilt obige Wudentabelle.
4. Da der Fernkampf Teil des Kampfes ist, verlieren auch aus der Ferne kämpfende Charaktere nach jedem Durchgang der *INI*-Reihenfolge einen Punkt *KA*. Sinkt die *KA* auf 0, erhöht sich die *INI* des Charakters in jedem weiteren Durchgang um eins. Zusätzlich wird der *FA* um eins reduziert.

Weitere Kampfregeln: Ein Kampf besteht nicht nur aus den Kampfbrüdern selbst. Vorbereitungen müssen getroffen werden und können den Kampf selbst stark beeinflussen. Außerdem müssen Verletzungen begutachtet und Verluste identifiziert werden. Die nachfolgenden Regeln sollen dies bewerkstelligen:

Wunden: Im Kampf können Charaktere und ihre Kontrahenten Wunden erleiden. Diese stellen jedoch ‚nur‘ die unmittelbaren Folgen dar. Weit häufiger treten Spätfolgen in Form von Infektionen, Traumata oder Gefangenschaft auf. Man sollte stets daran denken, dass Menschen alles versuchen, um nicht zu sterben – der ‚Tod in der Schlacht‘ betrifft meist einen geringen Teil der Kämpfenden. Wunden können Charaktere dazu bringen, ihr Heil in der Flucht oder der Kapitulation zu suchen. Die Schwere der Wunden entscheidet dabei darüber, wie stark diese die weiteren Handlungen der Charaktere beeinflussen. Dies kann mitunter so weit gehen, dass Körperteile gänzlich verloren gehen oder tödliche Verwundungen zugefügt werden.

Eine schwere Wunde gilt dabei wie zwei mittlere Wunden oder vier leichte Wunden. Ein Charakter kann daher pro Körperteil zwei schwere, vier mittlere oder acht leichte Wunden erleiden, bis dieser Körperteil nicht mehr zu gebrauchen ist. Wird einem Körperteil darüber hinaus weiterer Schaden zugefügt, so kann er nicht mehr geheilt werden. Extremitäten werden vom Körper abgetrennt und kritische Bereiche führen zum Tod des Charakters.

Wunden sorgen zudem dafür, dass Charaktere nicht mehr uneingeschränkt handeln können. Welche Einschränkungen angewandt werden, hängt von den Umständen und Körperteilen ab.

Ein Beispiel: Ein Charakter erleidet durch einen Kampf zwei mittlere Wunden an seinen Beinen. Dies entspricht in der Summe einer schweren Wunde. Der Charakter wird durch diese Wunden demnach eingeschränkt. Man entscheidet sich dafür, dass der Charakter mit dem rechten Bein hinkt, was dessen Geschwindigkeit bis zur Heilung um die Hälfte reduziert.

Die Ausdauer eines Charakters bestimmt die maximale Anzahl an schweren oder entsprechend mittleren oder leichten Wunden, die er insgesamt erleiden kann. Wird dieses Limit erreicht, liegt der Charakter im Sterben und ist handlungsunfähig. Je nachdem, wo diese Wunden zugefügt wurden, muss der Charakter mehr oder weniger schnell versorgt werden.

Ab der zweiten schweren Wunde, die dem Charakter insgesamt zugefügt wurde, muss der Charakter eine *Probe* auf *K* ablegen. Wird diese *Probe* bestanden, kann der Charakter normal agieren – natürlich mit etwaigen Einschränkungen durch Wunden. Misslingt die *Probe*, so fällt der Charakter in Ohnmacht. Diese *Probe* wird für jede weitere schwere Wunde abgelegt und um die Anzahl an bisherigen schweren Wunden zusätzlich *erschwert*. *Eigenschaften* können Charaktere resistenter gegen Ohnmacht und dergleichen machen.

Gerangel: Im Kampfgetümmel geht der Überblick oft verloren. Schreie, Waffenklirren, chaotisches Hin und Her, dicht gedrängte Menschenmassen und die panische Sorge um das eigene Leben – egal ob in einer großen Feldschlacht, beim Sturm während einer Belagerung, in einem Seegefecht oder einem kleinen Scharmützel an der Grenze: Wenn viele Menschen an einem Kampf beteiligt sind, können Ordnung und Disziplin animalischen Instinkten weichen.

Sollten mehrere Charaktere gegen einen Gegner kämpfen wollen, so muss derjenige, der gemäß der *INI* als zweiter am Kampf teilnimmt mit einem *W20* und seinem *KT* einen Wert von 20 erreichen. Scheitert die *Probe*, so wird nicht der Gegner, sondern der verbündete Charakter getroffen. Charaktere können durch *Eigenschaften* die eigene Disziplin stärken und eine Schlachtordnung kann das Chaos der Schlacht in Bahnen lenken, was obige Regel abschwächt oder ganz aussetzt.

Multiple Kämpfe: Auch außerhalb von Tavernen und zwielichtigen Gassen können mehrere Gegner aufeinanderstoßen. Anders als bei einem *Gerangel* ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein wilder Schlag die falsche Person trifft unter erfahrenen Kämpfer:innen jedoch geringer, zumal sie in der Regel in einer mehr oder weniger geordneten Formation kämpfen. Aus diesem Grund wird ein Kampf mit mehreren Personen so behandelt, dass die Gegner gleichmäßig aufgeteilt werden. Ist eine Konfliktpartei dabei in Überzahl, so werden die Gegner dennoch gleichmäßig verteilt, wodurch ein Charakter unter Umständen gegen zwei oder mehr Gegner antreten muss. Die Kämpfe werden dabei normal abgehandelt, nur dass der Charakter in Unterzahl als Angreifer gegen zwei addierte Verteidigungswerte angehen muss. Sind die Charaktere in Überzahl die Angreifer, so agieren sie entsprechend ihrer *INI*.

Ein Beispiel: Ein Charakter A kämpft gegen zwei andere Charaktere B und C, wobei alle drei Charaktere einen *NA* von 14 haben. A ist Angreifer und würfelt eine 6, wodurch er insgesamt auf eine 20 kommt. B würfelt eine 2 und kommt damit auf eine 16, C mit einer drei auf eine 17. Zusammen haben B und C damit eine 33 und können den Angriff von A abwehren.

Natürlich kann und muss diese Regel je nach Ort, Taktik und anderen Umständen angepasst werden. Eine Überzahl kommt beispielsweise an einer Engstelle weniger oder nicht zum Tragen.

Kampfboni: Einen Kampf mit einem Vorteil zu beginnen, ist sicherlich nicht die schlechteste Vorgehensweise. Natürlich können auch Hinterhalte gelegt und Fallen aufgestellt werden. Doch abgesehen davon gibt es auch ‚handfestere‘ Möglichkeiten, die Chancen zu den eigenen Gunsten zu verändern:

Berittener Kampf: Reiter können mit großer Wucht in einen Kampf einsteigen. Und auch in demselben ist die erhöhte Position von enormem Vorteil. Reiter würfeln im Kampf gegen Fußvolk zwei W6 im Angriff, statt einem und erhalten das Ergebnis zusätzlich als Schadensbonus, wenn sie den Nahkampf gewinnen.

Sturmangriff: Ein wilder Angriff ist manchmal von Vorteil, kann aber auch in einem Desaster enden. Führt ein Charakter einen Sturmangriff aus und dieser gelingt, so erhält er zwei W6 als Schadensbonus. Misslingt der Angriff, so erleidet der Angreifer einen automatischen Treffer durch den Verteidiger.

Schildwall: Fest fügen sich die Schilde zusammen und bilden einen undurchdringlichen Wall hinter dem Äxte, Schwerter und Speere den Gegner erwarten. Mehrere Charaktere, mindestens jedoch drei, können einen Schildwall bilden, wenn sie über Schilde und das *Talent* „Schildwall“ verfügen. Gelingt allen Charakteren die *Probe*, so würfeln die Charaktere in der Mitte als Verteidiger einen W20 statt eines W6 und die Schildgröße gilt für den Fernkampf als verdoppelt. Charaktere am Rande des Schildwalls dürfen zwei W6 statt eines W6 als Verteidiger würfeln und die Schildgröße gilt für den Fernkampf als um die Hälfte größer. Diese Boni gelten natürlich nur für Angriffe in der Front. Angriffen in der Flanke muss ohne Boni begegnet werden. Zudem sollte angemerkt werden, dass ein Schildwall die Bewegungsfreiheit der beteiligten Charaktere einschränkt. Rennen und dergleichen fällt in einer fest gefügten Formation, in der die Schilde ineinandergreifen müssen, eben schwer. Der Schildwall kann nur aufgebrochen werden, wenn einer der Charaktere im Kampf unterliegt und ausscheidet. Danach müssen die übrigen Charaktere erneut eine Probe ablegen, die um die Anzahl der Angreifer:innen an der Stelle des Durchbruchs erschwert wird.

Strukturschaden: Jeder Gegenstand hat Strukturpunkte, die die maximale Anzahl der Treffer anzeigen, die der Gegenstand vor seiner Zerstörung erleiden kann. Die Strukturpunkte sind vom Material und der Verarbeitung abhängig. Während Holz in der Regel schneller verschleißt als Eisen, so kann ein meisterlich gefertigtes Brett durchaus qualitativ schlechterem Eisen standhalten oder gar Schaden zufügen. Sinken die Strukturpunkte eines Gegenstandes auf 0, so gilt er als zerstört oder derart stark beschädigt, dass er seinen Zweck nicht mehr erfüllt, bis er repariert wird.

Textilien mittlerer Qualität besitzen zwei Strukturpunkte, Geflecht mittlerer Qualität besitzt drei Strukturpunkte, Holz mittlerer Qualität besitzt vier Strukturpunkte, Felle oder Häute mittlerer Qualität besitzen fünf Strukturpunkte, Leder mittlerer Qualität besitzt sechs Strukturpunkte, Bronze mittlerer Qualität besitzt acht Strukturpunkte und Stahl mittlerer Qualität besitzt zwölf Strukturpunkte.

Rüstungen besitzen Strukturpunkte entsprechend ihrem Material. Allerdings gelten Rüstungen bereits dann als teilweise beschädigt, wenn sie den Schaden eines Treffers lediglich reduziert, jedoch nicht abgefangen haben, da die Waffe die Rüstung

durchdringen musste, um Schaden zuzufügen. Jeder Treffer, der die Rüstung durchschlägt, reduziert den Rüstungswert um ein Zehntel.

Unabhängig von den Strukturpunkten können Gegenstände verschleifen und Waffen stumpf werden. Werden Gegenstände nicht mindestens alle zwei Tage gepflegt, so verschleifen sie mit der Zeit. Ebenso verhält es sich bei einer starken Beanspruchung. Ob und wie ein Gegenstand Verschleiß erleidet, hängt vom Material und den Umständen ab. Dies kann im Abenteuer eine Rolle spielen, um es realistischer zu gestalten.

Waffenvoraussetzungen: Viele Waffen sind nicht einfach zu handhaben, sind groß und sperrig oder für muskelbepackte Recken zu filigran. Dies wird bei den Waffen als *Waffenvoraussetzung* angegeben. Sollten diese Voraussetzungen nicht erfüllt werden, so kann das Potenzial der Waffen nicht voll genutzt werden. Bei Waffen die *G* erfordern, sorgt dies für einen *INI*-Malus, bei Waffen die *S* erfordern, für einen *NA*- und *V*-Malus, bei Bögen und Wurfaffen für eine Reduktion des Schadens und der Reichweite und bei Armbrüsten und Schleudern für eine Erschwernis des Trefferwurfes um den Wert, um welchen die Voraussetzung unterschritten wurde. Liegt der Wert um fünf Punkte unter der Voraussetzung, kann die Waffe nicht benutzt werden. Die Nachteile können durch Waffenzusätze ausgeglichen werden.¹³

Schilde: Schilde besitzen Strukturpunkte und eine Größe. Die Strukturpunkte weichen dabei von den Standardwerten für Materialien ab, da ein Schild meist aus einem Verbund mehrerer Materialien besteht. Ein Schild aus Holzbrettern (Stufe II, vier Strukturpunkte), der mit Leder überzogen wird (Stufe II, sechs Strukturpunkte), besitzt fünf Strukturpunkte. Erweiterungen der Grundkonstruktion erhöhen das Gewicht des Schildes um ein realistisches Maß. So wird ein mit Leder überzogener Schild ein Kilogramm an Gewicht zulegen, während eiserne Verstärkungen das Gewicht um zwei Kilogramm erhöhen. In der Regel besitzen Schilde zudem Schildbuckel aus Metall, die besonders stark sind und die Hand schützen. Der Einfachheit halber werden diese Schildbuckel in obige Rechnung nicht mit einbezogen. Solange der Schild intakt ist, wird die Hand nicht verwundet.

Die Größe eines Schildes gibt an, wie viel Schutz dieser im Kampf bietet. Im Nahkampf wird die Größe des Schildes als Bonus auf den Verteidigungswert des Verteidigers angerechnet. Je größer der Schild, desto wahrscheinlicher ist eine erfolgreiche Verteidigung. Auf der anderen Seite haben größere Schilde ein höheres Gewicht, was wiederum Mali im Kampf mit sich bringt. Eine erfolgreiche Verteidigung bedeutet, dass der Hieb des Angreifers den Schild getroffen hat, wodurch der Schild die Stärke des Treffers trägt und entsprechend Strukturschaden erleidet.

¹³ Näheres dazu unter *Waffen*, S. 75-77.

Im Fernkampf wird die Größe des Schildes als Malus auf den *FA* des Schützen angerechnet. Auch hier ist ein großer Schild von Vorteil, da dieser eine größere Fläche abdeckt und so vor dem Beschuss schützt. Wenn der Schütze ohne den Schildmalus getroffen hätte, so gilt der Schild als getroffen, da nur dieser eine Verwundung des Verteidigers verhinderte. Der Schild erhält daher Strukturschaden in Höhe der Stärke des Treffers.

Schilde der Spätantike sind nicht als reine Verteidigungsobjekte konzipiert, sondern auch als potenzielle Waffen. Schilde werden im Nahkampf wie Gegenstände behandelt (siehe unten). Manche Krieger:innen haben sich gar auf den Kampf mit Einhandwaffe und Schild spezialisiert und können dadurch aus der Not eine Tugend machen. Wird ein *Kampftalent* auf zwölf gesteigert, so wird der Schild als zweite Waffe mit den zugrundeliegenden Regeln behandelt (siehe unten).

Einige besonders begabte Krieger:innen verstehen es, mit zwei Waffen umzugehen. Eine zweite Waffe in der Nebenhand wirkt in der Verteidigung wie ein schmaler Schild, wobei die Länge der Waffe als Schildbonus zur Verteidigung angerechnet wird. Dieser Bonus ist in der Regel wesentlich geringer als der Bonus eines echten Schildes.

Zwei Waffen: Neben dem Verteidigungsbonus bringt der Kampf mit zwei Waffen den Vorteil, dass der Verteidiger Finten, Angriffe und dergleichen wesentlich schwieriger abwehren kann. Der Angreifer erhält daher einen Angriffsbonus in Höhe der Hälfte des *KT* der Zweitwaffe. Allerdings gilt dies nur, wenn der *KT* für beide Waffen auf zwölf oder höher liegt. Es ist wesentlich schwieriger, zwei Waffen gleichzeitig und adäquat zu führen, um ihr volles Potenzial zu entfalten.

Ein Beispiel: Eine Söldnerin hat einen Kampftalentwert „Hieb Waffen“ von sechs. Sie führt zwei Beile mit sich und erhält daher im Angriff einen Bonus von sechs.

Hinzu kommt, dass Krieger:innen, die bevorzugt zwei Waffen mit sich führen, mehr Freiheiten bei der Wahl ihrer *Kampffähigkeiten* besitzen. Sie können durchaus kampfscheidende Manöver ausführen, die Konflikte relativ schnell beenden. Andererseits müssen diese *Kampffähigkeiten* auf den Umgang mit zwei Waffen beschränkt sein, was die Anwendung erschwert.

Gegenstände im Kampf: Gegenstände, die nicht als Waffen konzipiert wurden, können im Kampf normal genutzt werden. In der Regel handelt es sich hierbei um Gegenstände, die wie Hieb Waffen benutzt werden. Ihr Schaden entspricht ihrem Gewicht mit drei multipliziert. Ein Stuhl, der zwei Kilogramm wiegt, würde demnach 6 Schaden erzeugen. Die Reichweite entspricht der Länge des Gegenstandes. Der Gegenstand gilt im Kampf als Waffe und erzeugt daher weitere Vor- oder Nachteile und auch die Schadensberechnung wird entsprechend dem Kampfsystem vollzogen.

Werfen im Kampf: Gegenstände, die keine Wurfaffen sind, werden mit dem *Talent* „Werfen“ geworfen. Ihr Schaden beträgt ihr Gewicht mit drei multipliziert und mit der *S* des Charakters addiert, da der Gegenstand wie eine Wurfaffe behandelt wird. Die Reichweite beträgt fünf Meter mit der Hälfte der *S* des Charakters addiert. Alle drei Meter über fünf wird die *Probe* um eins erschwert. Zudem werden die üblichen Schildmodifikationen auf den Trefferwurf angerechnet.

Sollte der Charakter über das *KT* „Wurfaffen“ verfügen, so werden die dort eingesetzten Punkte in das *Talent* „Werfen“ übertragen, da ein Charakter, der Wurfäxte und dergleichen zu werfen versteht, auch Steine werfen kann. Umgekehrt darf nur ein Zehntel der Punkte im *Talent* „Werfen“ in das *KT* „Wurfaffen“ übertragen werden, da der Umgang mit Wurfaffen ungleich schwerer ist als die Handlung des Werfens selbst.

Ein Beispiel: Ein Hirte mit einer *S* von 13 möchte einen 0,5kg schweren Stein werfen.

Der Stein hat damit einen Schadenswert von 15 ($0,5\text{kg} \times 3 + S13$). Die maximale Reichweite beträgt zwölf Meter ($5\text{m} + 0,5 \times S13$). Der Hirte hat einen Talentwert von neun in „Werfen“, womit er ohne weitere Kosten einen Kampftalentwert von eins in „Wurfaffen“ besitzt. Im Kampf legt der Hirte eine normale Probe auf „Werfen“ ab.

Da er sein Ziel auf neun Meter treffen möchte (Erschwernis um eins) und das Ziel über einen Schild mit der Größe vier verfügt (Erschwernis um vier), wird die Probe um fünf erschwert, womit er statt der neun nur vier Punkte zum Ausgleich der Probe hat.

Indirekter Beschuss: Manchmal sollen nicht sichtbare Ziele getroffen werden. Sie werden durch Barrikaden verdeckt, befinden sich hinter Mauern oder entziehen sich auf andere Art einem direkten Beschuss durch Fernkampfaffen. Wenn der/die Schütz:in dennoch eine ungefähre Ahnung von der Position des Ziels hat, so kann er/sie einen Versuch wagen. Da es schwierig ist, ein solches Ziel zu treffen, wird ein indirekter Beschuss um zehn erschwert, wird aber ansonsten normal abgehandelt.

Waffen: Im Folgenden werden Sonderregeln für Waffen und einige Beispiele für Standardwaffen aufgeführt. Diese sind zur leichteren Orientierung nach den *KT* geordnet. Zudem ist anzumerken, dass Waffen modifiziert werden können, um Vorteile aus- und Nachteile abzubauen. So kann ein Langschwert mit einem besonders schweren Knauf durch die veränderte Gewichtung den Gewichtsbonus um die Hälfte reduzieren. Jede Waffenmodifikation erhöht das Gewicht einer Waffe um 0,3kg.

Stichwaffen und Hiebwaffen: Wenn eine Hieb- oder Stichwaffe ein höheres Gewicht hat als die des Gegners, so ist dies ein Nachteil. Eine längere Hieb- oder Stichwaffe ist dem gegenüber von Vorteil. Im Kampf äußert sich dies so:

Pro 0,3kg Gewicht über 0,6kg erzeugen Hieb- oder Stichwaffen einen Malus von 1 auf den Nahkampfgewinn. Pro 0,3kg unter 0,6kg erzeugen Hieb- oder Stichwaffen einen Bonus von 1 auf den Nahkampfgewinn.

Pro 0,1m Reichweite unter 0,5m erzeugen Hieb- oder Stichwaffen einen Malus von 1 auf den Nahkampfgewinn. Pro 0,1m über 0,5m erzeugen Hieb- oder Stichwaffen einen Bonus von 1 auf den Nahkampfgewinn.

In manchen Situationen sind lange Waffen jedoch von Nachteil oder können überhaupt nicht eingesetzt werden. In engen Räumen erzeugen Hieb- oder Stichwaffen pro 0,1m Reichweite über 0,5m einen Malus von 1 auf den Nahkampfgewinn. Ab einer Reichweite von 1m können Hieb- oder Stichwaffen nicht eingesetzt werden. Pro 0,1m unter 0,5m erzeugen Hieb- oder Stichwaffen einen Bonus von 1 auf den Nahkampfgewinn.

Messer und Dolche sind sehr klein, lassen sich leicht verstecken und sind meist umfunktionierte Werkzeuge. Abgesehen von den allgemeinen Vor- und Nachteilen für Stichwaffen, unterliegen sie keinen weiteren Regeln.

Name	Kampftalent	Voraussetzung	Schaden	Reichweite in Metern	Gewicht in Kilogramm	Bemerkung/ Boni und Mali
Messer	Stichwaffen	G 5	10	0,3	0,2	-1 Nahkampfgewinn
Sax	Stichwaffen	G 8	12	0,3	0,3	-1 Nahkampfgewinn
Dolch	Stichwaffen	G 10	12	0,5	0,9	-1 Nahkampfgewinn Meucheln +5
Langsax	Stichwaffen	G 10	12	0,6	1	

Schwerter sind vielseitig einzusetzen und können mit Eleganz oder Wucht, in weitem Kreis oder engen Räumen geführt werden. Dementsprechend können sie als Hieb- und Stichwaffen gebraucht werden, aber nur mit der Hälfte des Kampftalentwertes, wenn sie in einer anderen, als der vorgesehenen Weise benutzt werden.

Name	Kampftalent	Voraussetzung	Schaden	Reichweite in Metern	Gewicht in Kilogramm	Bemerkung/ Boni und Mali
Kurzschwert	Stichwaffen	G 10	16	0,6	1,1	
Gladius	Stichwaffen	G 10	18	0,7	1,4	
Spatha	Hiebwaffen	S 10	20	0,9	1,2	+2 Nahkampfgewinn
Falcata	Hiebwaffen	S 10	22	0,6	1,3	-1 Nahkampfgewinn Axtbonus
Langschwert	Hiebwaffen	S 12	22	1	2,1	
Falx	Hiebwaffen	S 14	28	1,3	1,5	+5 Nahkampfgewinn Axtbonus Zweihändig
Romphaia	Hiebwaffen	S 15	28	2	2,5	+9 Nahkampfgewinn Axtbonus Zweihändig

Äxte haben ein höheres Gewicht am Kopf, weshalb sie bisweilen schwer zu handhaben sind, aber gleichsam auch dichteste Rüstungen durchschlagen können. Zehn Schadenspunkte erzeugen einen Malus von eins für den Nahkampfgewinn. Äxte erzeugen doppelten Strukturschaden.

Name	Kampftalent	Voraussetzung	Schaden	Reichweite in Metern	Gewicht in Kilogramm	Bemerkung/ Boni und Mali
Beil	Hiebwaffen	S 5	16	0,5	1	-2 Nahkampfgewinn
Zimmermannsaxt	Hiebwaffen	S 8	18	0,8	2	-2 Nahkampfgewinn
Schanzaxt	Hiebwaffen	S 8	18	0,8	2	-2 Nahkampfgewinn
Axt	Hiebwaffen	S 12	25	0,6	1	-2 Nahkampfgewinn
Franzisca	Hiebwaffen	S 10	27	0,8	1,6	-2 Nahkampfgewinn
Streitaxt	Hiebwaffen	S 15	30	1,3	2,1	Zweihändig

Stumpfe Waffen wie Hämmer und Streitkolben sind furchtbare Wuchtwaffen, die jegliche Eleganz missen lassen. Zehn Schadenspunkte erzeugen wie bei Äxten einen Malus von eins für den Nahkampfgewinn. Gleichzeitig wird bei einem erfolgreichen Treffer eine *Probe* mit einem W20 auf die Hälfte des Schadenswertes abgelegt. Gelingt die *Probe*, so wurden Knochen des getroffenen Körperteils gebrochen.

Name	Kampftalent	Voraussetzung	Schaden	Reichweite in Metern	Gewicht in Kilogramm	Bemerkung/ Boni und Mali
Knüppel	Hieb Waffen	S 2	12	0,5	1,2	-3 Nahkampfgewinn
Hammer	Hieb Waffen	S 5	16	0,5	1	-2 Nahkampfgewinn
Keule	Hieb Waffen	S 8	18	0,6	2	-4 Nahkampfgewinn
Streitkolben	Hieb Waffen	S 12	25	0,6	1,4	-3 Nahkampfgewinn
Streithammer	Hieb Waffen	S 15	32	1,5	2	+3 Nahkampfgewinn Zweihändig

Stangenwaffen: Stangenwaffen können auf hohe Reichweite gegen Gegner geführt werden, sind auf kurze Distanz jedoch eher hinderlich. Bis ein Gegner mit seiner Waffe an den Charakter mit einer Stangenwaffe herangekommen ist, kann dieser jenen angreifen, ohne selbst einen Angriff fürchten zu müssen. Gelingt ein Angriff mit einer Stangenwaffe, so bleibt der Gegner auf Abstand. Misslingt ein Angriff, so rückt der Gegner einen Meter heran. Jeder Meter unter der Maximalreichweite erzeugt einen Malus von eins für den Nahkampfgewinn. Der Schaden von Stangenwaffen wird gegen heranstürmende Gegner um die Hälfte erhöht und gegen Reiter sogar verdoppelt.

Name	Kampftalent	Voraussetzung	Schaden	Reichweite in Metern	Gewicht in Kilogramm	Bemerkung/ Boni und Mali
Schaufel	Stangenwaffen	S 5	10	2	2	Zweihändig
Jagdspeer	Stangenwaffen	G 5	15	2	1,7	
Spieß	Stangenwaffen	S 5&G 8	18	3	2,3	
Pike	Stangenwaffen	S 15&G 8	20	7	5	Zweihändig

Schilde: Schilde dienen dem Schutz, können aber auch wuchtige Waffen darstellen. Je größer ein Schild, desto besser schützt dieser vor Stichen, Hieben und Geschossen. Gleichzeitig erhöht sich das Gewicht, wodurch der Nahkampf erschwert, der Schild aber auch umso gefährlicher wird. Die relevanten Werte bei Schilden sind vorrangig die Strukturpunkte und die Größe.¹⁴

Name	Strukturpunkte	Größe	Gewicht in Kilogramm	Reichweite	Schaden
Targe	3	2	2,2	0,5	7
Parma	4	4	2,5	0,6	8
Rundschild	4	6	6	0,9	18
Scutum	5	8	4,8	1	14

Fernkampfwaffen: Fernkampfwaffen verfügen über Maximalreichweiten, Angaben zur langen, mittleren und kurzen Distanz, sowie über eine Mindestreichweite. Abgesehen von den Maximal- und Mindestangaben können diese Schwellenwerte natürlich über- oder unterschritten werden. Zudem werden Fernkampfwaffen in einer bestimmten Anzahl von Aktionen vorbereitet, geladen und abgefeuert. Die Anzahl der Aktionen entspricht der Anzahl an Kampfrunden, die für diese Vorgänge notwendig sind.

Ein Beispiel: Ein Charakter möchte im Kampf einen Wurfspeer auf seinen Gegner werfen. Dieser Vorgang nimmt zwei Kampfrunden in Anspruch, weshalb der Gegner in dieser Zeit zehn Meter Distanz überbrücken kann.

Wenn ein Charakter seinen Gegner kommen sieht, kann der Vorbereitungsvorgang selbstverständlich vor dem eigentlichen Beginn des Kampfes abgehandelt werden.

Bezüglich der Rüstungen werden alle Fernkampfwaffen als Stichwaffen behandelt, da sie die Rüstung punktuell durchschlagen oder es zumindest sollen. Eine Ausnahme stellen Wurfäxte dar, da diese als Hieb Waffen behandelt werden. Entsprechend ihrer Schadensart erzeugen Fernkampfwaffen bei Rüstungen Boni oder Mali.¹⁵

¹⁴ Näheres dazu unter *Schilde*, S. 72f.

¹⁵ Näheres dazu unter *Rüstungen*, S. 83f.

Wurfwaffen: Jeder Meter über dem Schwellenwert erzeugt einen zusätzlichen Malus von eins auf den Trefferwurf. Jeder Meter unter dem Schwellenwert erzeugt einen zusätzlichen Bonus von eins auf den Trefferwurf. Der Schaden von Wurfwaffen bleibt im Nahkampf der gleiche. Sie werden im Nahkampf jedoch mit einem entsprechenden *KT* verwendet.

Name	Kampftalent	Voraussetzung	Schaden	Reichweite in Metern	Gewicht in Kilogramm	Bemerkung/ Boni und Mali
Wurfmesser	Wurfwaffen	G 5	10+S	Max. 5m+0,5S Lang ab 4m -2 Mittel ab 2m 0 Kurz ab 1m +2 Min. 0m	0,2	Aktion: 1
Wurfaxt	Wurfwaffen	S 8	25+S	Max. 10m+0,5S Lang ab 6m -4 Mittel ab 4m 0 Kurz ab 2m +2 Min. 1m	0,3	Aktion: 2
Wurfspeer	Wurfwaffen	G 8	20+S	Max. 15m+0,5S Lang ab 10m -4 Mittel ab 6m 0 Kurz ab 3m +3 Min. 2m	1,2	Aktion: 2
Franzisca	Wurfwaffen	S 10	28+S	Max. 15m+0,5S Lang ab 12m -4 Mittel ab 8m 0 Kurz ab 6m +2 Min. 1m	1,6	Aktion: 2
Wurfpfeil	Wurfwaffen	G 12	25+S	Max. 20m+0,5S Lang ab 15m -5 Mittel ab 10m 0 Kurz ab 5m +5 Min. 0m	0,2	Aktion: 2

Bögen, Armbrüste und Schleudern: Pro 20 Meter über dem Schwellenwert wird der Trefferwurf zusätzlich um eins *erschwert*. Pro 20 Meter unter dem Schwellenwert wird der Trefferwurf zusätzlich um eins *erleichtert*. Schüsse auf die Maximalreichweite erhalten einen Schadensmalus entsprechend dem Treffermalus. Bögen, Armbrüste und Schleudern werden im Nahkampf entsprechend der Regeln für *Gegenstände im Nahkampf* behandelt.

Name	Kampftalent	Voraussetzung	Schaden	in Reichweite Metern	Gewicht in Kilogramm	Bemerkung/ Boni und Mali
Jagdbogen	Bögen	S 8&G 8	20	Max. 200m Lang ab 125m -8 Mittel ab 75m -3 Kurz ab 25m +5 Min. 5m	0,3	Aktion: 2 Leichte Geschosse
Langbogen	Bögen	S 10&G 10	25	Max. 400m Lang ab 200m -8 Mittel ab 150m -3 Kurz ab 50m +3 Min. 5m	1	Aktion: 3 Alle Geschosse
Reiterbogen	Bögen	S 12&G 12	30	Max. 300m Lang ab 150m -8 Mittel ab 100m -3 Kurz ab 25m +3 Min. 5m	0,4	Aktion: 3 Alle Geschosse
Hornarmbrüst	Armbrüste	S 12	40	Max. 300m Lang ab 200m -8 Mittel ab 150m -3 Kurz ab 25m +3 Min. 1m	1,8	Aktion: 4 Leichte Geschosse
Holzarmbrüst	Armbrüste	S 15	45	Max. 400m Lang ab 200m -8 Mittel ab 150m -3 Kurz ab 25m +3 Min. 1m	2,5	Aktion: 4 Leichte/ Mittlere Geschosse
Stahlarmbrüst	Armbrüste	S 20	55	Max. 500m Lang ab 250m -8 Mittel ab 200m -3 Kurz ab 25m +3 Min. 1m	3,4	Aktion: 4 Alle Geschosse
Schleuder	Schleudern	G 12	30	Max. 200m Lang ab 150m -8 Mittel ab 100m -3 Kurz ab 25m +2	0,1	Aktion: 3 Leichte/ Mittlere Geschosse

				Min. 10m		
Faustibalus	Schleudern	G 14	35	Max. 250m Lang ab 200m -8 Mittel ab 150m -3 Kurz ab 25m +2 Min. 10m	1	Aktion: 3 Alle Geschosse

Das Gewicht und die Beschaffenheit der verwendeten Geschosse beeinflussen die Reduktion des Schadens auf die Distanzen:

Geschoss	Gewicht in Kilogramm	Schadensmodifikation auf Distanz
Leichter Pfeil	0,05	Lang -50% Mittel -25% Kurz 0
Mittlerer Pfeil/Leichter Bolzen	0,07	Lang -25% Mittel 0 Kurz +25%
Schwerer Pfeil/Mittlerer Bolzen	0,1	Lang 0 Mittel +25% Kurz +50%
Schwerer Bolzen	0,12	Lang +25% Mittel +50% Kurz +75%
Tonkugel	0,03	Lang -50% Mittel -25% Kurz 0
Stein	0,05	Lang -25% Mittel 0 Kurz +25%
Bleigeschoss	0,1	Lang 0 Mittel +25% Kurz +50%

Die Spitzen und die Beschaffenheit der verwendeten Geschosse beeinflussen den Schaden und weitere Eigenschaften:

Geschosse	Bemerkung/ Boni und Mali
Ahlspeitz	25% Schadensmalus, aber 50% Rüstungsmalus bei allen Rüstungen außer Harnischen, Arm- oder Beinschienen
Widerhaken	25% Rüstungsbonus, aber bei erfolgreichem Treffer ein W20 auf die Hälfte des Schadenswertes: Bei Erfolg erleidet Ziel jede weitere Runde eine leichte Wunde
Stumpfe Spitzen	25% Schadensmalus, aber Eigenschaft von <i>Stumpfen Waffen</i>
Steine	25% Treffermalus, aber Eigenschaft von <i>Stumpfen Waffen</i>
Kiesel	Eigenschaft von <i>Stumpfen Waffen</i>
Tonkugel	25% Schadensmalus, aber 25% Trefferbonus
Bleigeschoss	25% Schadensbonus und Eigenschaft von <i>Stumpfen Waffen</i>

Ladevorrichtungen können die Waffenvoraussetzungen für Armbrüste reduzieren, erhöhen dabei aber die Aktionszeit:

Ladevorrichtung	Bemerkung/ Boni und Mali
Zug-/Druckspannhebel	-3 S, +1 Aktion
Kurbel	-8 S, +2 Aktionen
Winde	-14 S, +3 Aktionen

Rüstungen: Im Folgenden werden einige Beispiele für Rüstungen aufgeführt. Rüstungen unterscheiden sich im Material und der Verarbeitung. Manche Rüstungen schützen besser gegen bestimmte Waffen als andere. Darüber hinaus können manche Rüstungstypen aus unterschiedlichen Materialien gefertigt werden oder aus Verbindungen verschiedener Materialien bestehen. Manche Rüstungstypen bestehen grundsätzlich aus einem bestimmten Material, dem austauschbare Materialien hinzugefügt werden können. Dies wird in unten stehender Tabelle dadurch dargestellt, dass die austauschbaren Materialien *kursiv* geschrieben werden. Das Gewicht der Rüstungen bezieht sich auf den Torso. Für Rüstungen, die nur die Vorder- oder Rückseite schützen, kann das Gewicht halbiert werden. Schützen Rüstungen nur Teilbereiche des Körpers, wie einen Unterarm oder Unterschenkel, so wird das Gewicht geviertelt. Helme schützen grundsätzlich nur den Schädel. Das Gesicht, die Wangen, der Nacken und der Hals sind in der unten aufgeführten Tabelle nicht berücksichtigt und können trotz eines Helmes Schaden erleiden. Daher ist anzumerken, dass Rüstungen modifiziert werden können, um Vorteile aus- und Nachteile abzubauen. So kann ein Helm mit einem Nasal ausgestattet werden, wodurch dieser auch das Gesicht schützt. Jede Rüstungsmodifikation erhöht das Gewicht einer Rüstung um 0,5kg.

Rüstungstyp	Bemerkung	Material	Rüstungswert	Gewicht in Kilogramm
Schwere Kleidung	Hieb Waffen -5 Schaden	Textilien	4	1
		Felle	5	2
		Leder	6	2
Gambeson	Hieb Waffen -10 Schaden	Textilien	8	3
		<i>Lockere Füllung</i> <i>Mehrlagige Füllung</i>	12	4
Leinenpanzer	Stich-/Hieb Waffen -15 Schaden	Textilien	14	4
		<i>Leder</i>	16	6
		<i>Bronze</i> <i>Stahl</i>	18	6
Harnisch	Stich Waffen -60 Schaden	Leder	10	2
		Bronze	15	8
		Stahl	20	8
Schuppenpanzer	Hieb Waffen -10 Schaden	Leder	12	3
		Bronze	20	8
		Stahl	25	8
Kettengeflecht	Hieb Waffen -15 Schaden	Stahl	30	8
Lamellenpanzer	Hieb Waffen -20 Schaden	Leder	15	7
		Stahl	30	12

Haube	Stichwaffen Schaden	-60	Leder	10	0,5
			Bronze	16	1
			Stahl	20	1
Lamellenhelm	Hieb Waffen Schaden	-15	Leder	10	0,5
			Bronze	16	1
			Stahl	20	1
Spangenhelm	Stichwaffen Schaden	-60	Stahl	25	1
Kammhelm	Stichwaffen Schaden/Hieb Waffen - 15 Schaden	-60	Stahl	25	1,5

Standardpersonen

Während des Abenteuers werden Charaktere auftauchen, die nicht von den Spieler:innen, sondern von der Spielleitung verkörpert werden. Vom einfachen Tagelöhner bis zum Bischof treten diese Nicht-Spieler:innen-Charaktere oder kurz NSCs auf und geben den Spieler:innen Interaktionsmöglichkeiten mit der Welt, vertiefen die Immersion und bieten die Gelegenheit, Stereotype abzubauen. Da Letzteres ein Hauptanliegen des Regelsystems ist, sollte dieser Weg auch möglichst eingeschlagen werden. Statt eines verschlagenen Bischofs oder ‚verklärten‘ Mönchs könnte man eine vom Leben gezeichnete Gruppe anführen, die aus Mönchen und Nonnen besteht und dem Vorbild des keltischen Christentums folgend, von einer Frau angeführt wird. Diese Gruppe hat sich aus unterschiedlichen Gründen zusammengeschlossen, die von frommer Überzeugung über Weltflucht, bis Freiheitsdrang reichen können. Für dieses Vorgehen ist eine gewisse Vorarbeit von Seiten der Spielleitung notwendig, die sich jedoch nur wenig von der anderer Systeme unterscheidet und darüber hinaus das profan-, kultur-, sowie kirchenhistorische Wissen erweitert.

Da diese NSCs extrem unterschiedlich sein können und sollen, können hier schwerlich alle Charakteristika und Talente der einzelnen Personen aufgeführt werden, zumal ein solches Vorgehen dem oben beschriebenen Anspruch zuwiderlaufen würde. Zur Ausgestaltung der NSCs sei auf die Ausführungen zu *Kulturen, Religionen und Regionen*, sowie die weiterführende Literatur verwiesen.¹⁶

Wenn diese NSCs als Gegner auftreten, so werden Kampfwerte benötigt, die sich an körperlichen Eigenschaften und kämpferischem Können orientieren. Da eine grobe Orientierung an einer Standardisierung dem Abbau von Stereotypen nicht im Wege steht, soll jene im Folgenden vorgenommen werden. Aufgeführt werden Personengruppen, eine grobe Attributverteilung, die resultierenden Kampfwerte sowie die ihnen wahrscheinlich zur Verfügung stehende Ausrüstung. Abweichungen von dieser Orientierungshilfe stehen der Spielleitung selbstverständlich frei.

Zivilisten: Zivilisten sind Tagelöhner, Bauern, Handwerker und Händler, aber auch Beamte oder Geistliche. Sie sind nicht im Kampf geschult, da ihre Stärken in anderen Bereichen liegen. Trotzdem können sie unter den richtigen Umständen ernst zu nehmende Gegner werden.

Händler, Gelehrte, Beamte und Geistliche:

I: 14, C: 14, S: 4, K: 4, G: 5, W: 10, KT Nahkampf: 2, KT Fernkampf: 0

A: 2, INI: -1, NA: 5, V: 5, NS: 6+, FA: 4+, FS: 0+

¹⁶ S. 47-64.

Waffen:

Messer (Schaden 10, -1 Nahkampfgewinn)

Rüstung:

Keine

Handwerker und Bauern:

I: 5, C: 5, S: 10, K: 10, G: 10, W: 10, KT N: 2, KT F: 0

A: 6, INI: 0, NA: 8, V: 8, NS: 12+, FA: 6+, FS: 0+

Waffen:

Messer (Schaden 10, -1 Nahkampfgewinn)

Sax (Schaden 12, -1 Nahkampfgewinn)

Langsax (Schaden 12)

Beil (Schaden 16, -2 Nahkampfgewinn)

Zimmermannsaxt (Schaden 18, -2 Nahkampfgewinn)

Hammer (Schaden 16, -2 Nahkampfgewinn)

Schaufel (Schaden 10, Reichweite 2)

Sense (Schaden 12, Reichweite 2, Axtbonus)

Dreschflegel (Schaden 15, Reichweite 2, Stumpfe Waffen-Bonus)

Rüstung:

Keine

Jäger:

I: 5, C: 5, S: 6, K: 6, G: 14, W: 14, KT N: 2, KT F: 6

A: 4, INI: -8, NA: 7, V: 7, NS: 8+, FA: 14+, FS: 6+

Waffen:

Messer (Schaden 10, -1 Nahkampfgewinn)

Sax (Schaden 12, -1 Nahkampfgewinn)

Langsax (Schaden 12)

Jagdspeer (Schaden 15, Reichweite 2)

Wurfspeer (Schaden 26, Max. 18m/10=-4/6=0/3=+3/Min. 2m, 2 Ak.)

Jagdbogen (Schaden 20, Max. 200m/125=-8/75=-3/25=+2/Min. 5m, 2 Ak.)

Schleuder (Schaden 30, Max. 200m/150=-8/100=-3/25=+2/Min. 10m, 3 Ak.)

Rüstung:

Keine

Tiere: Zwar ist die Wahrscheinlichkeit, von Bären und Wölfen angegriffen zu werden sehr gering, aber die Spätantike kennt durchaus gefährliche Tiere, die für Kampf und Krieg trainiert wurden. In der Regel sind dies Hunde, aber natürlich können in anderen Gegenden auch giftige Skorpione oder mächtige Elefanten den Charakteren auflauern. Statt sich zu verteidigen, weichen sie jedoch aus, weshalb (V)erteidigungswerte durch (AUS)weichwerte ersetzt wurden. Darüber hinaus verwenden Tiere natürlich keine Waffen, sondern benutzen ihre Klauen und Zähne. Dies spiegelt sich in einem höheren Grundwert des Nahkampfschadens wider, der jedoch nicht weiter modifiziert wird. Zu beachten ist, dass Angriffe mit Klauen und Zähnen ein hohes Infektionsrisiko bergen.¹⁷

Wachhund:

A: 2, INI: -2, NA: 10, AUS: 10, NS: 30

Kampfhund:

A: 5, INI: -3, NA: 14, AUS: 14, NS: 40

Kämpfer: Die nachfolgenden Personengruppen sind den Kampf gewohnt. Sie müssen sich regelmäßig in Tavernen gegen betrunkene Schläger durchsetzen, ihren Stamm verteidigen, verdingen sich für den meistbietenden oder bewachen mächtige Legaten. Sie sind in jedem Falle eine potenzielle Bedrohung für Charaktere, die ihnen in die Quere kommen. Da nun Rüstungen hinzukommen, die im Zusammenspiel mit sonstigen Gegenständen die *INI* der NPCs erhöhen könnten, werden bei den Rüstungen etwaige Mali erwähnt, die gegebenenfalls angerechnet werden müssen.

Stadtwache, Tiro:

I: 5, C: 5, S: 10, K: 12, G: 8, W: 12, KT N: 5, KT F: 3

A: 6, INI: 2, NA: 11, V: 11, NS: 15+, FA: 9, FS: 3+

Waffen:

Messer (Schaden 10, -1 Nahkampfgewinn)

Sax (Schaden 12, -1 Nahkampfgewinn)

¹⁷ Näheres dazu unter *Wettereffekte, Ernährung und Kleidung*, S. 41, sowie *Krankheiten und Infektionen*, S. 41f.

Langsax	(Schaden 12)
Axt	(Schaden 25, -2 Nahkampfgewinn)
Keule	(Schaden 18, -4 Nahkampfgewinn)
Spieß	(Schaden 18, Reichweite 3)
Targe	(Strukturpunkte 3, Größe 2)
Parma	(Strukturpunkte 4, Größe 4)
Wurfaxt	(Schaden 35, Max. 15m/6=-4/4=0/2=+2/Min. 1m, 2 Ak.)
Wurfspeer	(Schaden 30, Max. 20m/10=-4/6=0/3=+3/Min. 2m, 2 Ak.)
Jagdbogen	(Schaden 20, Max. 200m/125=-8/75=-3/25=+2/Min. 5m, 2 Ak.)
Hornarmbrust	(Schaden 40, Max. 300m/200=-8/150=-3/100=+3/Min. 1m, 4 Ak.)
Schleuder	(Schaden 30, Max. 200m/150=-8/100=-3/25=+2/Min. 10m, 3 Ak.)
Rüstung:	
Schwere Kleidung	(Rüstung 4-6, Hieb Waffen -5, INI +0)
Gambeson	(Rüstung 8-12, Hieb Waffen -10, INI +0)
Haube	(Rüstung 10, Stich Waffen -60, INI +0)

Krieger:

I: 5, C: 5, S: 12, K: 14, G: 10, W: 10, KT N: 8, KT F: 6

A: 8, INI: 2, NA: 15, V: 15, NS: 20+, FA: 12, FS: 6+

Waffen:

Messer	(Schaden 10, -1 Nahkampfgewinn)
Sax	(Schaden 12, -1 Nahkampfgewinn)
Langsax	(Schaden 12)
Kurzschwert	(Schaden 16)
Spatha	(Schaden 20, +2 Nahkampfgewinn)
Beil	(Schaden 16, -2 Nahkampfgewinn)
Zimmermannsaxt	(Schaden 18, -2 Nahkampfgewinn)
Schanzaxt	(Schaden 18, -2 Nahkampfgewinn)

Axt	(Schaden 25, -2 Nahkampfgewinn)
Franzisca	(Schaden 27, -2 Nahkampfgewinn)
Streitaxt	(Schaden 30)
Keule	(Schaden 18, -4 Nahkampfgewinn)
Streitkolben	(Schaden 25, -3 Nahkampfgewinn)
Streithammer	(Schaden 32, +3 Nahkampfgewinn)
Jagdspeer	(Schaden 15, Reichweite 2)
Spieß	(Schaden 18, Reichweite 3)
Targe	(Strukturpunkte 3, Größe 2)
Parma	(Strukturpunkte 4, Größe 4)
Rundschild	(Strukturpunkte 4, Größe 6)
Wurfaxt	(Schaden 37, Max. $16m/6=-4/4=0/2=+2$ /Min. 1m, 2 Ak.)
Wurfspeer	(Schaden 32, Max. $21m/10=-4/6=0/3=+3$ /Min. 2m, 2 Ak.)
Franzisca	(Schaden 40, Max. $21m/12=-4/8=0/6=+2$ /Min. 1m, 2 Ak.)
Jagdbogen	(Schaden 20, Max. $200m/125=-8/75=-3/25=+2$ /Min. 5m, 2 Ak.)
Langbogen	(Schaden 25, Max. $400m/200=-8/150=-3/25=+2$ /Min. 5m, 3 Ak.)
Reiterbogen	(Schaden 30, Max. $300m/150=-8/100=-3/25=+3$ /Min. 5m, 3 Ak.)
Hornarmbrust	(Schaden 40, Max. $300m/200=-8/150=-3/100=+3$ /Min. 1m, 4 Ak.)
Holzarmbrust	(Schaden 45, Max. $400m/200=-8/150=-3/25=+3$ /Min. 1m, 4 Ak.)
Schleuder	(Schaden 30, Max. $200m/150=-8/100=-3/25=+2$ /Min. 10m, 3 Ak.)
Rüstung:	
Schwere Kleidung	(Rüstung 4-6, Hieb Waffen -5, INI +0)
Gambeson	(Rüstung 8-12, Hieb Waffen -10, INI +0)
Harnisch	(Rüstung 10-12, Stich Waffen -60, INI +1)
Haube	(Rüstung 10-20, Stich Waffen -60, INI +0)

Schütze:

I: 5, C: 5, S: 8, K: 12, G: 16, W: 16, KT N: 4, KT F: 8

A: 6, INI: -8, NA: 10, V: 11, NS: 12+, FA: 18, FS: 8+

Waffen:

Messer	(Schaden 10, -1 Nahkampfgewinn)
Sax	(Schaden 12, -1 Nahkampfgewinn)
Langsax	(Schaden 12)
Kurzschwert	(Schaden 16)
Axt	(Schaden 25, -2 Nahkampfgewinn)
Keule	(Schaden 18, -4 Nahkampfgewinn)
Streitkolben	(Schaden 25, -3 Nahkampfgewinn)
Targe	(Strukturpunkte 3, Größe 2)
Parma	(Strukturpunkte 4, Größe 4)
Jagdbogen	(Schaden 20, Max. 200m/125=-8/75=-3/25=+2/Min. 5m, 2 Ak.)
Langbogen	(Schaden 25, Max. 400m/200=-8/150=-3/25=+2/Min. 5m, 3 Ak.)
Reiterbogen	(Schaden 30, Max. 300m/150=-8/100=-3/25=+3/Min. 5m, 3 Ak.)
Hornarmbrust	(Schaden 40, Max. 300m/200=-8/150=-3/100=+3/Min. 1m, 4 Ak.)
Holzarmbrust	(Schaden 45, Max. 400m/200=-8/150=-3/25=+3/Min. 1m, 4 Ak.)
Stahlarmbrust	(Schaden 55, Max. 500m/250=-8/200=-3/25=+3/Min. 1m, 4 Ak.)
Schleuder	(Schaden 30, Max. 200m/150=-8/100=-3/25=+2/Min. 10m, 3 Ak.)
Faustibalus	(Schaden 25, Max. 250m/200=-8/150=-3/25=+2/Min. 10m, 3 Ak.)

Rüstung:

Schwere Kleidung (Rüstung 4-6, Hieb Waffen -5, INI +0)

Gambeson (Rüstung 8-12, Hieb Waffen -10, INI +0)

Haube (Rüstung 10, Stichwaffen -60, INI +0)

Söldner:

I: 5, C: 5, S: 17, K: 15, G: 10, W: 8, KT N: 10, KT F: 6

A: 10, INI: 7, NA: 19, V: 18, NS: 27+, FA: 12, FS: 6+

Waffen:

Spatha (Schaden 20, +2 Nahkampfgewinn)

Axt (Schaden 25, -2 Nahkampfgewinn)

Franzisca (Schaden 27, -2 Nahkampfgewinn)

Streitaxt (Schaden 30)

Keule (Schaden 18, -4 Nahkampfgewinn)

Streitkolben (Schaden 25, -3 Nahkampfgewinn)

Streithammer (Schaden 32, +3 Nahkampfgewinn)

Jagdspeer (Schaden 15, Reichweite 2)

Spieß (Schaden 18, Reichweite 3)

Pike (Schaden 20, Reichweite 7)

Targe (Strukturpunkte 3, Größe 2)

Parma (Strukturpunkte 4, Größe 4)

Rundschild (Strukturpunkte 4, Größe 6)

Scutum (Strukturpunkte 5, Größe 8)

Wurfaxt (Schaden 42, Max. 19m/6=-4/4=0/2=+2/Min. 1m, 2 Ak.)

Wurfspeer (Schaden 32, Max. 21m/10=-4/6=0/3=+3/Min. 2m, 2 Ak.)

Franzisca (Schaden 45, Max. 24m/12=-4/8=0/6=+2/Min. 1m, 2 Ak.)

Jagdbogen (Schaden 20, Max. 200m/125=-8/75=-3/25=+2/Min. 5m, 2 Ak.)

Langbogen (Schaden 25, Max. 400m/200=-8/150=-3/25=+2/Min. 5m, 3 Ak.)

Reiterbogen (Schaden 30, Max. 300m/150=-8/100=-3/25=+3/Min. 5m, 3 Ak.)

Hornarmbrust (Schaden 40, Max. 300m/200=-8/150=-3/100=+3/Min. 1m, 4 Ak.)

Holzarmbrust	(Schaden 45, Max. 400m/200=-8/150=-3/25=+3/Min. 1m, 4 Ak.)
Stahlarmbrust	(Schaden 55, Max. 500m/250=-8/200=-3/25=+3/Min. 1m, 4 Ak.)
Schleuder	(Schaden 30, Max. 200m/150=-8/100=-3/25=+2/Min. 10m, 3 Ak.)
Faustibalus	(Schaden 25, Max. 250m/200=-8/150=-3/25=+2/Min. 10m, 3 Ak.)

Rüstung:

Schwere Kleidung	(Rüstung 4-6, Hieb Waffen -5, INI +0)
Gambeson	(Rüstung 8-12, Hieb Waffen -10, INI +1)
Leinenpanzer	(Rüstung 14-18, Stich-/Hieb Waffen -15, INI +1)
Harnisch	(Rüstung 10-12, Stich Waffen -60, INI +1)
Schuppenpanzer	(Rüstung 12-25, Hieb Waffen -10, INI +1)
Kettengeflecht	(Rüstung 30, Hieb Waffen -15, INI +1)
Lamellenpanzer	(Rüstung 15-30, Hieb Waffen -20, INI +2)
Haube	(Rüstung 10-20, Stich Waffen -60, INI +0)
Lamellenhelm	(Rüstung 10-20, Hieb Waffen -15, INI +0)
Spangenhelm	(Rüstung 25, Stich Waffen -60, INI +0)

Legionär:

I: 5, C: 5, S: 16, K: 15, G: 10, W: 8, KT N: 12, KT F: 4

A: 9, INI: 6, NA: 20, V: 20, NS: 28+, FA: 10, FS: 4+

Waffen:

Kurzschwert	(Schaden 16)
Spatha	(Schaden 20, +2 Nahkampfgewinn)
Schanzaxt	(Schaden 18, -2 Nahkampfgewinn)
Streitkolben	(Schaden 25, -3 Nahkampfgewinn)
Spieß	(Schaden 18, Reichweite 3)
Scutum	(Strukturpunkte 5, Größe 8)
Wurfpfeil	(Schaden 41, Max. 23m/12=-4/10=0/5=+3/Min. 0m, 2 Ak.)

Rüstung:

Gambeson +

Kettengeflecht (Rüstung 42, Hieb Waffen -25, INI +1)

Spangenhelm (Rüstung 25, Stichwaffen -60, INI +0)

Palatinus:

I: 5, C: 5, S: 16, K: 15, G: 10, W: 8, KT N: 15, KT F: 6

A: 9, INI: 6, NA: 23, V: 23, NS: 31+, FA: 12, FS: 6+

Waffen:

Kurzschwert (Schaden 16)

Spatha (Schaden 20, +2 Nahkampfgewinn)

Schanzaxt (Schaden 18, -2 Nahkampfgewinn)

Streitkolben (Schaden 25, -3 Nahkampfgewinn)

Spieß (Schaden 18, Reichweite 3)

Scutum (Strukturpunkte 5, Größe 8)

Wurfpfeil (Schaden 41, Max. $23\text{m}/12 = -4/10 = 0/5 = +3$ /Min. 0m, 2 Ak.)

Rüstung:

Gambeson +

Kettengeflecht +

Lamellenpanzer (Rüstung 72, Hieb Waffen -45, INI +3)

Spangenhelm (Rüstung 25, Stichwaffen -60, INI +0)

Kammhelm (Rüstung 25, Stichwaffen -60/Hieb Waffen -15, INI +0)

Kurzregeln (für didaktische Kontexte)

Dieses Regelsystem richtet sich nicht nur an historisch Interessierte und *P&P*-Versierte, sondern auch an Didaktiker:innen und Pädagog:innen in Schulen und Hochschulen. Da in diesen Kontexten längere Kampagnen schwerlich umzusetzen und ein ‚Studium‘ der Regeln und Werte ebenfalls meist aus dem Rahmen fällt, sei nochmals darauf hingewiesen, dass die Regeln lediglich grobe Leitlinien definieren. Welche Regeln in den Abenteuern eingesetzt werden, hängt von der Zielsetzung der Spielleitung ab. Zusätzlich findet sich im Folgenden ein Charakterbogen, der auf Berechnungen, Talente und Kampfwerte verzichtet, um den Einstieg zu erleichtern. Die hauptsächliche Bezugsgröße ist die *Probe* mit einem zwanzigseitigen Würfel auf ein Attribut. Bei der Charaktererstellung stehen den Spieler:innen insgesamt 60 Punkte zur Verfügung, die auf die Attribute verteilt werden können. Sollte es zu Kämpfen kommen, können die Attribute kreativ als Kampfwerte eingesetzt werden. Die Länge der Kämpfe ergibt sich, ebenso wie etwaige *Erschwerungen* oder *Erleichterungen* aus den Kontexten der Abenteuer.

Es versteht sich jedoch von selbst, dass das ganze Potenzial dadurch nicht ausgeschöpft werden kann. Eine längerfristige Kampagne mit mehreren Abenteuern und dem ganzen Regelwerk kommt den Zielen eines problemorientierten, möglichst historischen und realistischen und dabei differenzierten und spannenden Systems eher entgegen.

Charakterbogen

Allgemeines

Name			
Geschlecht		Kultur	
Alter		Religion	
Größe	Gewicht	Gruppierung	
Charakteristika			
Ruf			

Eigenschaften

Positiv	Negativ

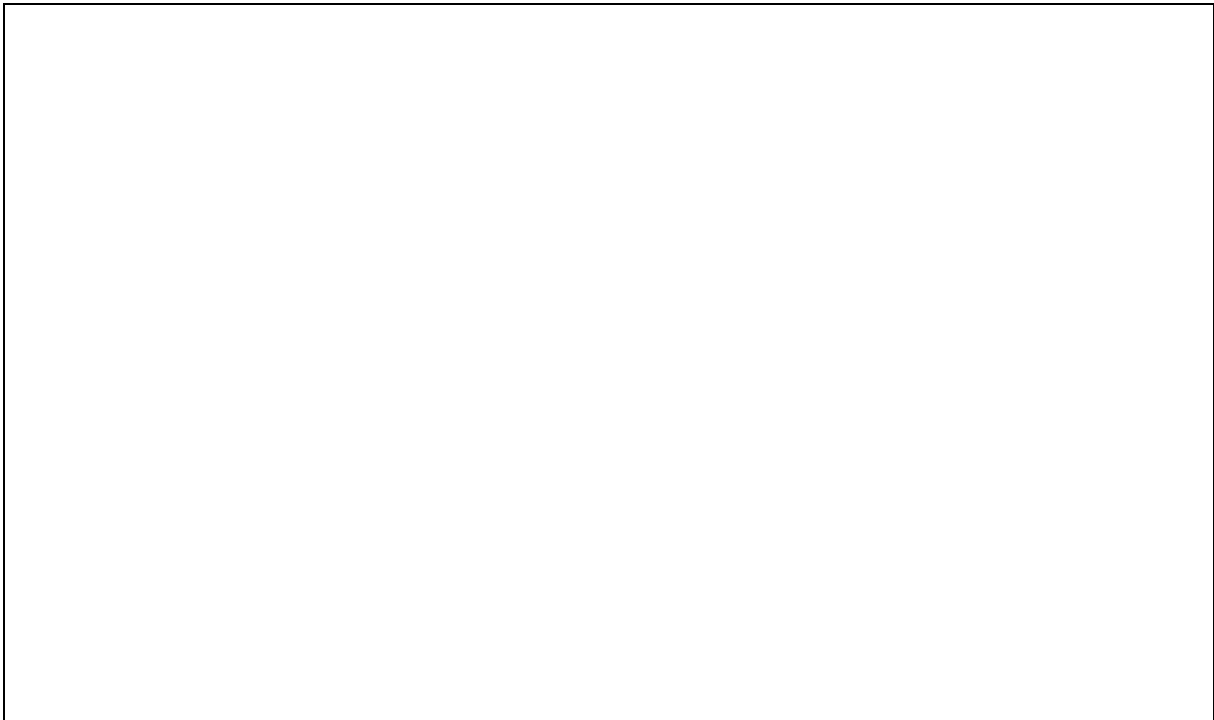
Grundwerte

Temporäre Boni	
Temporäre Mali	
Traumata	
Krankheiten	

Attribute

Attribut	Punkte
Intelligenz	
Charisma	
Stärke	
Kondition	
Geschicklichkeit	
Wahrnehmung	

Inventar



Notizen

Hintergrundgeschichte

Das Abenteuer

Nachdem die Regeln und Grundsätze des Regelwerkes erläutert wurden, können die Spielleitung und die Spieler:innen in die Abenteuer einsteigen. Von den zerfallenden Mauern des Hadrianswalls bis zu den Küsten des Britannischen Meeres, von den tiefen Wäldern im Zentrum Britanniens bis zu den schroffen Felsen der Cambrischen Berge, können die Charaktere in den Gassen der Städte, den Feldern der Dörfer oder in freier Natur eine Epoche des Umbruchs erleben, in der die Antike endet und das Mittelalter beginnt. Das Wichtigste ist eine gute Vorbereitung der Spieler:innen und der Spielleitung, um eine mitreißende Immersion zu erzeugen.

Anhaltspunkte des Abenteuers können interessante Anekdoten sein, über die man bei der Recherche gestolpert ist. Oder man möchte bestimmten Fragen nachgehen, die bei der Beschäftigung mit der Vergangenheit aufgekommen sind. Ebenso können heutige Problemstellungen in einen historischen Kontext übertragen werden, um den Umgang der Menschen miteinander und Lösungsansätze zu identifizieren, Fremdverstehen zu erzeugen und so die eigene Perspektive zu weiten.

Als Beispiele für solche Abenteuer werden im Folgenden zwei ‚Bücher‘ der *Libri Britanniae* vorgestellt. Während das erste in den historischen Kontext langsam einführen soll, werden die Spieler:innen im direkt daran anschließenden zweiten Buch mit den Umbrüchen jener Epoche konfrontiert. Im Verlauf der beiden Bücher sind die Spieler:innen Teil einer von drei Bezugsgruppen und können nach dieser Einführung ganz unterschiedliche Aspekte des poströmischen Britanniens kennenlernen. Als Mitglieder der britannischen Streitkräfte müssen sie gegen ‚Barbaren‘ kämpfen und mit der lokalen Zivilbevölkerung umgehen, die den Truppen gegenüber ablehnend begegnet. Als Kriegsgefangene der Caledonier, Scoten und Pikten müssen sie versuchen, zu entkommen, oder sie schließen sich den Angreifern an. Oder sie beschließen, ihren eigenen Weg zu gehen und stehen als Deserteure zwischen den Fronten. Auf diesem Weg haben sie zwar viele Freiheiten, verfügen jedoch gleichzeitig über keine Rückbindung, keinen Schutz und der Überlebenskampf wird ungleich schwerer. Für Spieler:innen aus der Moderne wird letzterer Weg zunächst als der attraktivere erscheinen. Nach diesen Abenteuern und den anschließenden Konsequenzen kann jedoch die stärkere Fokussierung der Menschen vergangener Jahrhunderte auf ihre jeweiligen Bezugsgruppen verständlich werden, obwohl dies zuerst befremdlich erscheinen mag. Ein Zuwachs an Fremdverstehen ist das Hauptziel einer solchen Kampagne.

Informationen für die Spielleitung: Die folgenden Informationen orientieren sich möglichst an den aktuellen geschichtswissenschaftlichen Erkenntnissen, weichen jedoch teilweise davon ab. Dies liegt zum einen an der Notwendigkeit eines sauberen Spielflusses, zum anderen an Lücken in den zu Grunde liegenden Quellen, die im Sinne der Geschichte und der Immersion gefüllt werden müssen.

Die Kampagne der Libri Britanniae beginnt Anfang Herbst 445 in Londinium. Die Stadt ist durch Flüchtlinge vom Kontinent und aus dem Norden Britanniens überfüllt und so mangelt es vielen an Arbeit, Geld und Nahrung, weshalb die Gruppe der Spieler:innen durch einen lukrativen Auftrag zusammen- und in die Geschichte eingeführt werden. Bevor das Abenteuer selbst beschrieben wird, müssen jedoch einige vorangegangene Ereignisse erörtert werden:

397: Bischof Ninian aus Nordbritannien erbaut eine erste Kirche bei den Kaledoniern und beginnt die Mission nördlich des Hadrianswalls.

407: Usurpator Konstantin III. setzt wegen der schwierigen Lage in Gallien und Italien mit den Comitatuses von Britannien auf das Festland über und überlässt die Provinzen sich selbst. Rom wird nicht mehr auf die Insel zurückkehren und die einzige Verteidigungsmacht sind die örtlichen Limitanei, die von den Provinzlegaten unter dem Oberkommando des Dux Britanniarum geführt werden. Auf den Dörfern kehrt man mehr und mehr zu vorrömischen Lebensweisen zurück, während die Städte und Villen der Großgrundbesitzer die römischen Traditionen bewahren. Die fünf Provinzlegaten beherrschen formal das Land, haben aber kaum Möglichkeiten, ihren Anspruch unter den Stämmen und den Immunitätsbereichen der Patrizier durchzusetzen. In der Folge nehmen die Steuereinnahmen und die Wehrfähigkeit der Britannier ab. Villen verfallen, die Infrastruktur der Städte bricht teilweise zusammen und die Kastelle im Norden werden kaum noch besetzt. Scoten, Kaledonier und Pikten drängen von Norden nach Britannia Secunda unter Legat Claudius, der auch Dux Britanniarum ist und Valentia unter Legat Brutus. Irische Seeräuber bedrohen Britannia Prima unter Legat Julianus im Westen. Germanische Plünderer verwüsten die Küsten von Britannia Flavia Caesariensis unter Legat Constantinus und Britannia Maxima Caesariensis unter Legat Vurtigernus.

409: Alanen, Sueben und Vandalen erreichen Hispania.

410: Plünderung Roms durch die ‚Westgoten‘ unter Alarich. Legat Claudius fällt im Kampf gegen die Kaledonier. Sein 20-jähriger Sohn Coelestinus wird Provinzlegat und übernimmt als Dux Britanniarum das Kommando über die Limitanei.

412: Die Westgoten gründen ein Königreich in Südgallien und Nordhispania.

423: Tod des Augustus Honorius. Theodosius II. erhebt Galla Placidia zur Augusta.

425: Valentinianus III. (Sohn der Galla Placidia) wird Augustus des Weströmischen Reiches. Heerführer Aetius wird Magister Militum und übernimmt damit das Oberkommando.

429: Vandalen gründen ein Königreich in Nordafrika.

430: Skoten und Kaledonier fallen unabhängig voneinander im Norden Britanniens ein und dringen in das Hinterland von Luguvalium und bis nach Cataractonium vor. Die Grenzfestungen waren unterbesetzt und wurden überrannt. Die Legaten sammeln

ein gemeinsames Heer und ernennen den Heerführer Ambrosius Aurelianus des Legaten Vurtigernus zum Comes Britanniarum und ersetzen damit den Dux Britanniarum. Germanische Seeräuber werden angeworben und teilweise im Osten angesiedelt. Die keltischen Eindringlinge werden zurückgeschlagen.

Coelestinus verliert an Einfluss und misstraut Ambrosius, zumal dieser seinen Unterstützern Land in Britannia Secunda zuweist. Ambrosius plant, Herrscher aller fünf Provinzen zu werden und schließt sich mit der Priesterschaft der Brigid zusammen, die im Norden großen Einfluss besitzt. Die Priesterschaft veröffentlicht eine Prophezeiung, die die Ankunft des Streiters der Göttin an Cyntefin ankündigt. Dadurch sollen die Heiden auf die Seite Ambrosius gezogen werden, da Coelestinus Christ ist.

431: Das Konzil von Ephesos findet statt. Bischof Palladius wird von Rom nach Hibernia gesandt, um den Pelagianismus unter den dortigen Christ:innen zu bekämpfen und eine Kirche aufzubauen.

432: Ninian stirbt in Südkaledonien. Bischof Patricius wird zur Unterstützung des Palladius nach Hibernia gesandt, wo er eine aktive Mission der irischen Stämme vor allem im Norden und Osten beginnt.

433: Attila wird Herrscher der Hunnen, die eine Vielzahl von Stämmen unter sich vereinen.

434: Aetius zerschlägt mithilfe der Hunnen das Burgunderreich am Oberrhein und bringt Gallien wieder unter römische Herrschaft.

435: Tod Bischof Palladius in Hibernia.

436: Die Alemannen dringen an den Rhein vor und errichten ein Reich zwischen Oberrhein und Main.

442/443: Ein besonders harter Winter lässt die Schneedecke sechs Monate liegen.

443: Burgunder werden am Genfer See neu angesiedelt.

444: Legat Coelestinus verhandelt mit einer kaledonischen Königin Fiona und verbündet sich mit verschiedenen skotischen, kaledonischen und piktischen Herrscher:innen. Im Frühjahr sollen die ‚Nordlinge‘ den Wall überqueren. Manche Grenzfestungen werden Widerstand leisten, andere haben Abkommen mit Coelestinus getroffen. Die Ländereien nördlich von Cataractonium, das den Unterstützern des Ambrosius gehört, dürfen verwüstet werden. Fiona soll mit ihren Streitkräften von dort über die Hochmoore nach Westen ziehen, nachdem die Kräfte im Osten gebunden wurden. Der Sohn des Coelestinus, Caius, soll die Verteidiger im Osten zurückhalten. Luguvalium soll belagert werden, was die Britannier dazu zwingt, Legat Brutus zu Hilfe zu kommen. Auf der Brücke nach Uxeludunum sollen die britannischen Streitkräfte zwischen ‚Nordlingen‘, Coelestinus und den ansässigen Stämmen, die mit Brutus Herrschaft unzufrieden sind, eingekesselt werden. Letzteren wurde zugesichert, von Plünderungen und dergleichen verschont zu bleiben. Im

Folgejahr wollen alle gemeinsam nach Süden ziehen und die unverteidigten Länder plündern. In einer Nebenabsprache vereinbaren Coelestinus und Fiona eine Heirat.

Frühjahr 445: Kaledonische, skotische und piktische Stämme fallen gemeinsam in Britannien ein. Einige Grenzfestungen werden vernichtet, aber die wichtige Festung von Uxeludunum öffnet die Tore. Luguvalium fällt dadurch und der Legat wird im Kastell belagert. Die britannischen Provinzen müssen Tagelöhner, Besitzlose und Flüchtlinge zwangsrekrutieren, um einerseits genügend Truppen entsenden zu können, andererseits die Bevölkerung nicht gegen sich aufzubringen. Das Heer soll sich bei Vinovia sammeln und dann nach Valentia weiterziehen.

Sommer 445: Das britannische Heer zieht wegen falscher Berichte verfrüht nach Westen und überlässt Britannia Secunda daher den Plünderern. Gemäß Vereinbarung stehen sich die Limitanei und die Kaledonier bei Cataractonium gegenüber, ohne zu kämpfen. Ein Großteil der Kaledonier kann daraufhin nach Westen abziehen. Die Stämme in der Provinz Valentia akzeptieren den Oberbefehl Coelestinus, wollen aber unabhängig bleiben. Die Legaten wissen nichts von dem Verrat und rechnen daher damit numerisch überlegen zu sein. ‚Offiziell‘ können sie doppelt so viele Truppen aufbieten, wobei die meisten Rekruten sind. Zusammen mit den Legionen des Coelestinus und den Stämmen von Valentia können die Verschwörer gerade so viele Truppen aufbieten, wie die Britannier, weshalb der Ausgang der Schlacht ungewiss ist.

Frühherbst 445: Beginn der Libri Britanniae: Liber I.

Herbst 445: Liber II.

Es stehen sich somit zwei Parteien gegenüber, die in den Abenteuern eine Rolle spielen. Auf der einen Seite stehen die Legaten, die die römischen Traditionen und die Lebensweise verteidigen möchten. Das Heer sorgt für Ordnung und muss von der Allgemeinheit unterhalten werden, die von seinem Schutz profitiert. Großgrundbesitzer, die Priesterschaft der verschiedenen Kulte, aber auch die einfache Bevölkerung der Städte unterstützen diese Partei hauptsächlich. Auf der anderen Seite stehen verschiedene Stämme, König:innen und Herrscher:innen, die primär daran denken, ihren Schutzbefohlenen ein besseres Leben zu ermöglichen, ihre Einflussbereiche weiter auszubauen und ihre Unabhängigkeiten zu bewahren. Die Landbevölkerung der Provinzen und die nicht romanisierten Kelten stehen hinter dieser Partei, ebenso wie Legat Coelestinus, der in einem neuen System seinen Platz finden möchte.

Wichtige Begriffe:

Augustus: Römischer Kaiser; Es gibt zwei Augusti, die je das Oströmische und Weströmische Reich beherrschen.

Magister Militum: Oberbefehlshaber der römischen Streitkräfte.

Comitatenses: Gut ausgebildete und ausgerüstete römische Legionäre, die den Kern des stehenden Heeres bilden.

Limitanei: Grenzverteidigungskräfte, die die Festungen bemannen und hauptsächlich für Zoll, Wachdienst und das Halten der Stellung zuständig sind – häufig aus lokaler Bevölkerung rekrutiert, schlechter ausgebildet und ausgerüstet.

Legat: Provinzlegaten gebieten über Provinzen, verwalten diese und haben den Oberbefehl über die lokalen Militärkräfte; Provinzlegaten können auch als Proconsul bezeichnet werden; Legionslegaten sind die Oberbefehlshaber einer Legion.

Comes: Hohe Verwaltungsbeamte oder Oberbefehlshaber der lokalen Comitatenses.

Dux: Befehlshaber der Limitanei einer Region; in einigen Fällen fallen ihm auf Verwaltungsaufgaben im zivilen Bereich zu.

Praeses: Verwaltungsbeamter mit richterlichen Aufgaben.

Vicarius: Niederer Verwaltungsbeamter.

Episkopos: Bischof und damit geistlicher Leiter einer Kirchenprovinz (Diözese), die sich an den politischen Provinzen orientiert.

Presbyteros: Priester und damit geistlicher Leiter einer Gemeinde; Feier der Eucharistie.

Diakonos: Leiter kleinerer Aufgaben innerhalb einer Gemeinde; Kann auch als Stellvertreter des Presbyters geistliche Aufgaben übernehmen.

Clann: Keltische Großfamilie; nicht zwingend mit tatsächlichen verwandtschaftlichen Banden, sondern mit einem (legendarischen) Urahn; werden von Clannhäuptern (ceann-cinnidh) geführt.

Rí/Rigs: Keltische Stammesführer, die über mehrere Clanns herrschen und so ein Tud/Tuath – ein Kleinkönigreich – bilden.

Ollam: Oberster; Ehrentitel, der oft mit anderen Bezeichnungen kombiniert wird (z.B. Rí Ollam).

Fili: Höchster Rang bei den Barden.

Brehon: Richter; Titel, der weltlichen und geistlichen Autoritäten verliehen werden kann.

Liste möglicher Namen:**Römische Personen**

Acca	(w)	Balbina	(w)	Decimus	(m)	Felicianus	(m)
Adeodatus	(m)	Baptista	(m)	Delphina	(w)	Felicitas	(w)
Adiona	(w)	Beatrix	(w)	Deodatus	(m)	Felina	(w)
Adriana	(w)	Beatus	(m)	Desiderius	(m)	Felix	(m)
Aegidius	(m)	Bellona	(w)	Diana	(w)	Ferrutius	(m)
Aelia	(w)	Benedictus	(m)	Dionysia	(w)	Festus	(m)
Aemilian	(m)	Benignus	(m)	Divico	(m)	Ferminus	(m)
Afra	(w)	Blasius	(m)	Dominicus	(m)	Flavius	(m)
Agrippa	(m)			Domitilla	(w)	Florentia	(w)
Alba	(w)	Caecilia	(w)	Donatus	(m)	Florentinus	(m)
Albanus	(m)	Caecilius	(m)	Drusilla	(w)	Florina	(w)
Albus	(m)	Caietanus	(m)			Florus	(m)
Amabilia	(w)	Caius	(m)	Egeria	(w)	Fortunatus	(m)
Amadues	(m)	Calixtus	(m)	Eliau	(m)		
Amandus	(m)	Camila	(w)	Eligius	(m)	Gaius	(m)
Amata	(w)	Candidus	(m)	Emilia	(w)	Gallus	(m)
Angela	(w)	Cassian	(m)	Ennio	(m)	Gasian	(m)
Antonia	(w)	Catilina	(m)	Evander	(m)	Genesisius	(m)
Antonius	(m)	Celsus	(m)			Gereon	(m)
Appius	(m)	Clarus	(m)	Fabianus	(m)	Giano	(m)
Aquilinus	(m)	Claudius	(m)	Fabiola	(w)	Gilli	(m)
Ascanius	(m)	Cloelia	(w)	Fabricius	(m)	Giulia	(w)
Augustinus	(m)	Concordia	(w)	Faunus	(m)	Glaucia	(w)
Aulus	(m)	Cornelius	(m)	Faustinus	(m)	Gorius	(m)
Aurelius	(m)	Crixus	(m)	Ferbonia	(w)	Gratianus	(m)

Hadrianus	(m)	Laea	(w)	Neptune	(m)	Septimus	(m)
Helvia	(w)	Laelius	(m)	Nona	(w)	Seraphina	(w)
Herminia	(w)	Lara	(w)			Serapion	(m)
Hilarius	(m)	Larunda	(w)	Octavius	(m)	Sergius	(m)
Honorius	(m)	Latona	(w)			Severinus	(m)
Horatio	(m)	Laurentius	(m)	Pastor	(m)	Severus	(m)
Hortensia	(w)	Lavinia	(w)	Patricius	(m)	Sidonia	(w)
		Leocadia	(w)	Paulinus	(m)	Silvanus	(m)
Ignatius	(m)	Liberatus	(m)	Petronia	(w)	Silvius	(m)
Illuminata	(w)	Liborius	(m)	Pius	(m)	Sixtus	(m)
Innocenica	(w)	Livius	(m)	Placidus	(m)	Soana	(w)
Irisa	(w)	Longinus	(m)	Porcia	(w)	Suada	(w)
Isaura	(w)	Lucianus	(m)	Priscus	(m)		
Iulius	(m)	Lucilla	(w)	Prosperus	(m)	Tacita	(w)
Iuno	(m)	Lucretia	(w)			Tatiana	(w)
Iustin	(m)	Lupo	(m)	Quintillus	(m)	Terentia	(w)
Iustus	(m)			Quintus	(m)	Theophanu	(w)
		Magnus	(m)	Quirinus	(m)	Thisbe	(w)
Jacobus	(m)	Majan	(m)			Tiberius	(m)
Jacomo	(m)	Manilus	(m)	Remigius	(m)	Titus	(m)
Janus	(m)	Marcellinus	(m)	Remus	(m)	Tullius	(m)
Jonate	(m)	Marcus	(m)	Renatus	(m)		
Jovian	(m)	Marinus	(m)	Romilius	(m)	Urbanus	(m)
Jule	(w)	Martina	(w)	Rufinus	(m)	Ursa	(w)
Julia	(w)	Maxentius	(m)	Rumina	(w)	Ursinus	(m)
Julian	(m)	Maximinus	(m)			Ursus	(m)
Julius	(m)	Micon	(m)	Sabine	(w)		
Junius	(m)	Modesta	(w)	Saturninus	(m)		
Justus	(m)			Secundus	(m)		

Valentinus	(m)	Veritas	(w)	Virgilius	(m)	Zephyrinus	(m)
Valeria	(w)	Vesta	(w)	Vitus	(m)		
Valerius	(m)	Victorina	(w)	Vitalis	(m)		
Venere	(w)	Vincentius	(m)				
Verginia	(w)	Violante	(w)	Xaverius	(m)		

Keltische Personen:

Adair	(m)	Bhreac	(m)	Ealasaid	(w)	Ivera	(w)
Adian	(m)	Blaan	(m)	Ean	(m)		
Aidan	(m)	Blair	(m)	Eilidh	(w)	Jowna	(w)
Aigneis	(w)	Brighid	(w)	Eireann	(m)		
Ailis	(w)	Boudicca	(w)	Eithne	(w)	Keir	(m)
Ailsa	(w)			Eleyne	(w)	Keith	(m)
Akira	(w)	Cael	(m)	Ennis	(m)	Kerr	(m)
Alan	(m)	Cailean	(m)	Eoghan	(m)	Ky	(m/w)
Alasdair	(m)	Cailin	(w)	Eoin	(m)	Kyleen	(w)
Aleen	(w)	Caitriona	(w)	Euan	(m)		
Aleister	(m)	Callum	(m)			Lachlan	(m)
Alick	(m)	Cameron	(m)	Farlan	(m)	Laoghaire	(w)
Alison	(w)	Caoimhe	(w)	Fearchara	(w)	Larna	(w)
Alistair	(m)	Catriona	(w)	Fearghas	(m)	Llewellyn	(m)
Allan	(m)	Caulder	(m)	Finlay	(m)	Lochlann	(m)
Alpin	(m)	Ceallach	(m)	Fionnlagh	(m)		
Aodh	(m)	Cináed	(m)	Fionnuala	(w)	Maeron	(m)
Aodhan	(m)	Clyde	(m)			Maiga	(w)
Arnomecta	(w)	Coinneach	(m)	Geillis	(w)	Mairead	(w)
Argyle	(m)	Craig	(m)	Glen	(m)	Maledisant	(w)
Arran	(m)			Grá	(m)	Malise	(w)
Artair	(m)	Daireann	(w)	Gráda	(m)	Mhairi	(w)
Azilis	(w)	Davine	(w)	Graeme	(m)	Moja	(w)
		Deorsa	(m)	Grunja	(w)	Mór	(w)
Banner	(w)	Domhnall	(m)			Morag	(w)
Baxter	(m)	Dorchadas	(m)	Habren	(w)	Morcant	(m)
Bedelia	(w)	Drystan	(m)	Haerviu	(m)	Morven	(w)
Bedran	(m)	Dubhghlas	(m)	Hafren	(w)	Muirgheal	(w)

Muirne	(w)	Roana	(w)	Seonag	(w)	Peredur	(m)
Murtagh	(m)	Roarke	(m)	Seonaid	(w)	Tadhg	(m)
Myrddin	(m)	Rodina	(w)	Seumas	(m)	Tamlin	(w)
Nialla	(w)	Rowan	(m)	Shay	(m/w)	Torin	(m)
Ninindh	(m)	Roya	(w)	Shona	(w)		
		Ruairi	(m)	Sinann	(w)	Venia	(w)
Raelyn	(w)	Ruairidh	(m)	Sloan	(m)	Vika	(w)
Reid	(m)			Sorcha	(w)		
Reul	(w)	Seaghdh	(m)	Stean	(m)	Yuna	(w)
Rigani	(w)	Seasaidh	(w)	Struan	(m)		
Rigantona	(w)	Senga	(w)				

Liber I: Mandatum insolens**Prolog**

Wir befinden uns auf den britischen Inseln im Jahre 445 nach Christi Geburt, oder wie es in der Zeit gesagt worden wäre: „Im 20. Regierungsjahr des Augustus Valentinianus III.“ Die römischen Legionen haben Britannien vor 38 Jahren verlassen, weil es im Reich an allen Ecken und Enden kriselt. Gallien wurde zu Beginn des Jahrhunderts von germanischen Stämmen durchzogen, geplündert und teilweise erobert. In Spanien, Südgallien und Nordafrika bilden sich unabhängige, germanische Reiche und 410 wird sogar Rom geplündert. Die Gründe für den steten Verfall waren mannigfaltig und so reicht es, zu sagen, dass vor allem Westrom unter der so genannten Völkerwanderung litt. Obwohl der Anspruch auf das Reich weiterhin aufrechterhalten wurde, fehlten die nötigen Truppen, um den Anspruch durchzusetzen. Bald bestand der Großteil der Legionen aus germanischen Foederaten, Hilfstruppen, die für Geld und Land die Grenzen verteidigen sollten.

Während das Festland in Aufruhr ist, blieb es in Britannien zunächst relativ ruhig. Die Inseln konnten noch eine Zeit lang den römischen Verwaltungsapparat aufrechterhalten und obwohl es an einer Armee fehlte, wurden die romanisierten Britanniern von größeren Invasionen verschont. Kleinkönige und Heerführer gaben sich weiterhin römische Titel, kleideten sich wie Senatoren und lebten auf ihren Gütern mit dem sauren, britischen Wein. Wem es also gelang, vom Festland auf die Insel überzusetzen, konnte sich glücklich schätzen.

Ihr seid solche Glücklichen. Ihr befindet euch in Londinium auf dem Forum nahe der langen Steinbrücke, die sich über die Tamesis spannt. Es herrscht reges Treiben und Händler preisen ihre Waren an. Langsam zieht sich der Himmel zu und schwere Regenwolken werfen Schatten über die Stadt. Bald fängt es zu regnen an und hektisch suchen die Besucher und Bewohner Londiniums Schutz vor den Wassermassen. In einer der Tavernen habt ihr gerade noch einen Tisch ergattert, versucht das aus unerfindlichen Gründen erwärmte Ale herunterzuschütten und verwickelt eure Tischnachbarn notgedrungen in ein Gespräch. Ihr seid alle mehr oder weniger neu in der Stadt und mittellos, was in einer überfüllten Siedlung wesentlich schlimmer ist als sowieso schon.

In der Taverne herrscht dichtes Gedränge. Manche Gestalten tanzen angetrunken und rempeln hier und da andere an, die gerade dabei sind, sich genug Mut zum Mitfeiern anzutrinken. In

einer Ecke sind ein paar Pärchen in ihr „Gespräch“ vertieft. Der Gastwirt hat offenbar alle Hände voll zu tun und seine Kinder sind ebenfalls mit der Bedienung der Gäste beschäftigt.

Ein Mann fortgeschrittenen Alters, ergrauten kurzgeschorenen Haaren, rasiert und mit durchaus besserer Kleidung sitzt bei euch am Tisch, ihr habt ihm als Geste der Gastfreundschaft mit euren letzten Münzen einen ausgegeben und er prostet euch freundlich zu.

„Dafür revanchiere ich mich, versprochen!“ Er möchte wissen, wer die Fremden sind und was sie so machen. Er heißt *Claudius Corvus* und ist Arbeitsvermittler (Werber). Er berichtet, dass er erst gestern einen echt guten Auftrag rein bekommen hat – Ein Patrizier sei auf der Suche nach Relikten und dergleichen. Er sammle sie für eine Ausstellung in Eboracum, die sich zwar noch im Aufbau befinde, aber langfristig zu einem neuen Weltwunder werden solle. Ein Relikt sei ein alter britannischer Zeremonienhelm, der sich angeblich bei einem *Taemilius Vextrix* befinde. Der Helm habe sich im Besitz der Stadt befunden und sei illegaler Weise in *Taemilius’* Besitz gelangt – man kann zwar nicht auf die Stadtwache hoffen, aber man befinde sich in der Investigation innerhalb des rechtlich-gerechten Rahmens. Da der Auftrag nach hohem Gewinn rieche, bietet *Claudius* diesen seinen neuen Kumpanen an.

Sie müssen 1. *Taemilius* ausfindig machen und 2. den Helm in die Finger bekommen – wie ist egal. Danach sollen sie *Claudius* in der Taverne „Ex Nihilo“ treffen, die sich am Nordtor befindet.

Bei einer entsprechenden Probe gibt *Claudius* den Tipp, er habe von *Taemilius* am Hafen gehört. *Claudius* kennt tatsächlich seinen Auftraggeber kaum. Es handelt sich um einen exzentrischen Patrizier mit zu viel Geld und Zeit. *Claudius* weiß nicht, dass er sich hier in politische Machenschaften einmischt, und möchte einfach viel Geld mit wenig Arbeit machen.

- Informationen über *Taemilius* finden sich auf dem Forum, am Hafen und beim Amphitheater.

Hinweis: Dieses Abenteuer folgt einer klassischen Aufgabe: Hinweise und Gegenstände beschaffen. Es soll den Einstieg in den historischen Kontext möglichst einfach gestalten. Daher lebt dieses Buch davon, die einzelnen Orte auszugestalten

und spontan auf das Verhalten der Spieler:innen mit Eindrücken wie Gerüchen, Empfindungen und Geräuschen zu reagieren.

Forum

Auf dem Forum sind zahlreiche Händler, Bürger und auch Diebe. Immer wieder hört man einen spitzen Aufschrei und rennende Menschen drängen sich durch die Menge. Insgesamt ist die Stimmung jedoch ausgelassen und die vereinzelt Stadtwachen sorgen immer wieder für Ruhe, wenn es an den Ständen oder bei den Gasthäusern zu Streitereien kommt.

Fragt man Passanten, kennen sie *Taemilius* nicht. Die Händler wollen nichts von diesem Namen hören. Gelingt es aber, einen Dieb zu schnappen, so kann man entweder diesen dazu bringen, zu reden, oder die Verfolger überreden.

- Information: *Taemilius* besitzt mehrere große Lagerhäuser am Fluss und beliefert jeden mit allem Möglichen – vor allem mit Dingen, die illegal oder ohne Zoll auf die Insel gekommen sind. Er hat eine kleine Privatarmee – alte Haudegen und Söldner, die Zahlungsunwillige oder allzu Neugierige auf die eine oder andere Weise zum Schweigen bringen.

Die Lagerhäuser befinden sich zwischen der Südstraße zur Brücke und den Anlegestellen westlich davon.

Hafen

Der Hafen ist ein stinkender Moloch vor den Toren der Stadt. Der Fluss stinkt vor Abwässern, die durch die Kanalisation dorthin geleitet werden und gleicht eher einer braunen Kloake. Auf dieser Kloake fahren zahlreiche kleinere und größere Boote. Obwohl die Galeeren die Brücke nicht passieren können und westlich der Brücke hauptsächlich Flussschiffer unterwegs sind, ist das Schauspiel beeindruckend. Waren aus aller Herren Länder werden hier umgeladen und die einflussreichsten Händler sind auf den schlammigen Straßen zwischen den Lagerhäusern und Arbeiterhütten

unterwegs, um die Ware direkt von den Schiffen zu kaufen oder eigene Bestellungen abzuholen.

Nirgendwo sonst liegen Reichtum und Armut so eng beieinander wie hier.

Vor den Eingängen zu den Lagerhäusern stehen bullige Männer mit Knüppeln und gelben Umhängen über ihrer Kleidung. Narben und finstere Visagen sprechen für Kampferfahrung. Sie scheuchen jeden weg, der nicht Waren in oder aus den Lagerhäusern schafft.

Wenn man einen Träger besticht, kann man Informationen bekommen. Außerdem kann man eine Unterhaltung im Lagerhaus mithören.

- Informationen: 1. „Die Ware hat schon wieder Verspätung. Lucius verspielt allen Kredit. Und diese Ausreden von wegen „Banditen“ kann er sich sonst wohin stecken. Wo ist eigentlich der Chef? Vielleicht sollte man dem Mal sagen, was hier los ist?“

„Der hockt wie immer in der Arena rum. Sein neuer Liebling kämpft doch heute!“

„Na gut – dann warte ich lieber, bis er zurückkommt. Bevor ich ihn dabei störe, muss der Hades zufrieren.“

2. Die Arbeiter klagen über schlechte Bezahlung und zu lange Arbeitszeiten. Außerdem können sie berichten, dass sich *Taemilius* häufig im Amphitheater aufhält, da er dort gute Faustkämpfer unterstützt und Wetten abschließt – angeblich gehen manche Wetten nicht mit rechten Dingen zu, aber das sind vielleicht nur Gerüchte. Die Villa von *Taemilius* befindet sich bei den öffentlichen Bädern, südlich vom Amphitheater.

Amphitheater

Das Amphitheater, ein Standard römischer Städte, befindet sich im nordwestlichen Teil der Stadt. Hier fanden einst blutige Gladiatorenkämpfe statt, doch seit der Christianisierung des Reiches sind diese verboten, da sie nicht nur barbarisch waren, sondern auch kultische Feiern der heidnischen Götter und Hinrichtungsstätten christlicher Blutzeugen.

Heute sind viele Amphitheater Plätze unblutiger Schauspiele, entweder in Form von Bauprojekten stadtplanerischer Sozialbauten oder in Form von Festspielen, Faustkämpfen und dramaturgischen Aufführungen. Auch das Theater von Londinium hat diesen Wandel durchlebt und einige Berühmtheit in der Faustkampfszene erlangt, da sich in der Hauptstadt des südlichen Britannien die besten Kämpfer messen. Menschenmassen strömen durch die geöffneten Gittertore, besondere Spezialitäten werden überall angeboten und Ausrufer kündigen die nächsten Kämpfe und die laufenden Wetten an.

In einem Séparée schaut *Taemilius* halb aufmerksam den Kämpfen zu. Zwei weibliche Leibwächter stehen bei ihm und verdecken eine weitere Person, mit der er sich unterhält. Wenn man sich an ihn heranschleicht, kann man das Gespräch belauschen:

„... und die Kisten sind recht schwer, aber in Sicherheit, das darf ich Euch versichern. Ich habe sie in meiner privaten Kammer untergebracht. Morgen sollte ich Nachricht über diesen Kessel von Mona erhalten. Wollt ihr mir nicht endlich sagen, wofür Ihr das alles braucht? Die Kisten habe ich gemäß Euren Wünschen nicht geöffnet. Ihr bezahlt gut – versteht mich nicht falsch – aber der Helm ist absolut unbrauchbar und der Kessel wird auch nicht mehr zum Kochen geeignet sein.“

„Macht Euch darüber keine Gedanken. Ihr werdet bezahlt, sobald ich die Ware bekomme. Ich werde morgen einen Wagen schicken. Dem Boten könnt ihr dann berichten, wie es um die Insel steht.“

Der Gesprächspartner erhebt sich, verbeugt sich kurz und verbirgt dann sein Gesicht unter dem Aufschlag seiner Toga. Dann geht er aus dem Séparée und in Begleitung vierer Männer aus dem Theater heraus.

Taemilius Villa

Die Villa ist in klassisch römischen Stil gehalten. Ein einstöckiges Gebäude mit vergitterten Fenstern, quadratischem Aufbau und weiß-rot gestrichener Fassade. Die Tür des Gebäudes ist verschlossen und bewacht, aber der Hintereingang zur Küche ist

offen. Im Inneren ist wenig Betrieb, da das Personal während der Abwesenheit des Hausherrn offenbar von den Geschäften ruht.

- Die Räume sind prächtig ausgestattet und überall sind kostbare Kleinodien aus Gold und Silber. Schalen mit Früchten, Karaffen mit Getränken, seidene Vorhänge und ein Garten voller Blumen deuten auf den Reichtum des Besitzers hin.

- Im Schlafzimmer des Herrn befindet sich eine versteckte Drehtür neben dem Bett. Das Bett selbst hat an den Enden Lederriemen und ist ziemlich zerwühlt. Einzelne Blutstropfen sind auf den Laken zu sehen. Wenn die Gruppe das Schlafzimmer erreicht hat, hört sie, wie sich Bedienstete nähern, die offenbar das Schlafzimmer reinigen sollen.

(Tatsächlich leidet *Taemilius* Frau unter Epilepsie und die Anfälle sind mitunter sehr schlimm, weshalb man entsprechende Vorkehrungen getroffen hat. Die Szenerie soll einfach den Eindruck eines Schurken bei den Spieler:innen verstärken. Tatsächlich spiegelt sich hier der Umgang mit schweren Krankheiten in der (Spät-)Antike wieder, da diese oft als ‚Besessenheit‘ oder ‚Strafe der Gött:innen‘ interpretiert und entsprechend von den Angehörigen geheim gehalten wurden.)

- Die Geheimtür führt zu einer Treppe, die in den Keller führt. Dort ist ein kleiner Raum mit zwei abgeschlossenen Truhen, zwei Kisten (mit Schädeln) und auf diesen ein in Tuch gewickelter Gegenstand. Dieser Gegenstand ist der gesuchte Helm. Der Helm ist eine bronzene Antiquität der Kelten mit zwei Hörnern. Er ist schon ziemlich angelaufen und man kann kaum erkennen, dass es sich um Bronze handelt.

Aus dem Raum führt eine schwere, von innen verriegelte Eichentür, die den Weg zur Kanalisation öffnet. Die Gruppe kann durch mehrere Gänge zum Fluss gelangen. Der Gestank ist ekelerregend, aber immerhin werden sie nur von Ratten begleitet. Am Fluss angelangt, kann sich die Gruppe zur Taverne aufmachen.

Epilog

Liefern sie den Helm ab, will **Claudius** das mit ihnen feiern. Er beglückwünscht sie und bringt ihnen guten Wein aus Gallien. Er meint, dass die Sache mit **Taemilius** vielleicht noch ein übles Nachspiel haben könnte, aber sein Gönner werde sich um alles kümmern, und **Taemilius** habe es nicht besser verdient – immerhin sei er einer der Anführer der Unterwelt Londiniums.

Ihr prostet euch zu, überzeugt davon, dass euch in Zukunft weitere Aufträge winken, die einfach, aber hochwertig sind. Ihr genießt den Wein und bemerkt plötzlich, dass sich in eurem Mund etwas befindet. Als ihr es herausholt und in der Hand betrachtet, bemerkt ihr, dass es sich um einen Denarius handelt. Bevor ihr die Situation begreifen könnt, bemerkt ihr bereits schwere Hände auf den Schultern. Claudius ist im Getümmel der Taverne verschwunden und eure neuen Kumpanen sind vier Männer in Rüstung. Es sind Rekrutierer der britannischen Streitkräfte, die aufgrund von Rekrutenmangel neuerdings auf andere Methoden umgestiegen sind. Jeder Unglückliche, der den Einstiegssold annimmt, indem er ihn in die Hand nimmt, gilt als Freiwilliger und wird umgehend eingezogen. Aus eurem Hochgefühl wird ziemlich schnell ein Tiefpunkt, als ihr ziemlich unsanft auf die Beine gezogen und aus der Taverne geschleift werdet.

Liber II: Arx septentrionalis

Zwei Wochen ist es nun her, seit ihr in Londinium von Claudius verraten und von der Limitanei Britanniae zwangsrekrutiert wurdet. Zwei Wochen des Marschierens. Zwei Wochen des kargen Essens. Zwei Wochen des Drills. Ihr habt unter freiem Himmel geschlafen, Gräben ausgehoben, Latrinen errichtet, Wache gestanden, gelernt im Schildwall zu kämpfen – zumindest soweit ihr es in zwei Wochen lernen konntet – und seid abends erschöpft auf den kalten, nassen Boden gesunken. An manchen Tagen gab es nichts oder nur wenig zu essen, einige Kameraden sind krank geworden und die meisten machen den Eindruck, dass sie weder fähig noch willens wären, lange Zeit im Kampf zu verbringen. Jedes Widerwort wird hart bestraft, ebenso Unfähigkeit – doch alle Prügelstrafen helfen kaum, um den Haufen, der immer weiter nach Norden marschiert, einigermaßen wie eine Armee erscheinen zu lassen. Beinahe jede Nacht wird Alarm gegeben, weil sich Deserteure aus dem Staub machen wollten – die Unglücklichen, die zurück zu Heim und Familie wollten, werden kurzerhand am Straßenrand aufgeknüpft. Notgedrungen pariert ihr, stapft stumpfsinnig die lange, scheinbar endlose Straße entlang. Die Verwünschungen der Offiziere habt ihr euch abgewöhnt, ebenso die Fluchtgedanken und beinahe jede Hoffnung, aus dieser Falle zu entkommen.

Man hat euch über euer Ziel nicht viel gesagt, doch ihr könnt eure Vermutungen anstellen. Vor drei Tagen habt ihr bei Eboracum gelagert, seid an Dörfern und Städten vorbeigezogen und seit zwei Tagen häufen sich niedergebrannte Bauernhütten, umgestürzte Karren am Straßenrand und provisorische Gräber. Immer mehr Felder liegen brach, das Getreide niedergetrampelt, die Weiden ohne Vieh und die Scheunen leer. Nervosität löst den Frust in eurer Gemeinschaft ab, als ihr am Abend das Lager aufschlägt. Morgen solltet ihr Vinovia, eine kleine Siedlung an einem römischen Fort, eineinhalb Tagesreisen vom Großen Wall entfernt, erreichen. Ihr sitzt am Lagerfeuer, unsicher was die Zukunft für euch bereit hält.

Die Gruppe erhält durch die Ausbildung für die Talente Schildwall und Marschieren je fünf Punkte, sowie einen einfachen Parma-Schild als Gegenstand (Größe 4, Strukturpunkte 4, Gewicht 2,5).

Pars I: Exploratores

Decurio **Gnaeus Projectrix** tritt an die Gruppe heran und fordert ‚Freiwillige‘, um ihn auf einem Erkundungsgang in die nahen Hügel zu begleiten. Da die Straße nach Vinovia durch eine relativ enge Schlucht mit Buschwerk und schroffen Felsen führt, sollte man dort vorbeischaun und die Lage sondieren.

- In der stärker werdenden Dunkelheit muss der Hügelkamm erklommen werden. Durch die schroffen Felsen und das Gestrüpp ist ein direkter Weg zwar schwierig, aber möglich (Geschicklichkeitsprobe). Man kann aber auch den Schäfer- und Wildpfaden folgen, die sich in der Dunkelheit einigermaßen ausmachen lassen (Wahrnehmungsprobe oder Spurenlesen).

- Ein rasches Vorankommen ermöglicht das Erreichen der Kuppe, bevor die keltischen Späher dort eintreffen.
- Verzögert sich das Vorankommen auf irgendeine Weise, sind die keltischen Späher bereits auf der Kuppe.
- RECHTZEITIGES ERREICHEN DER KUPPE: Auf der Hügelkuppe angekommen, ist schwach die Straße zu sehen, die sich durch die enge Klamm erstreckt. Im Nordwesten sind die schwachen Lichter einer Ansiedlung zu sehen, sowie große kastenförmige Strukturen und gerade Linien (Vinovia). Lichter bewegen sich langsam auf den Linien, aber insgesamt wirkt die Ebene friedlich.

Wahrnehmungs-Wurf: Bewegungen können am Fuße der Hügel ausgemacht werden, die sich von Nordwesten her nähern.

Fünf Gestalten in ziviler Kleidung klettern und kämpfen sich den Hügel hinauf. Es sind keltische Späher, mit Schleudern, Speeren und kleinen Schilden bewaffnet. Werden sie auf Latein angerufen, versuchen sie, zu fliehen. Auf Keltisch fragen sie, wer dort ist.

Nur auf Keltisch können sie dann auf die Kuppe gelockt werden. Sie wollen wissen, wie weit der britannische Nachschub entfernt ist.

- VERZÖGERTES ERREICHEN DER KUPPE: Auf der Hügelkuppe sind bereits die fünf keltischen Späher und eröffnen das Feuer, sobald sich die Gruppe in Kernschussweite befindet. Es bleibt nur der Rückzug, da die Verteidiger eine gute Position und die Angreifer schwieriges Gelände zu bewältigen haben.

Pars II: Via Vinoviae

Die Truppe durchquert ungehindert die Klamm und marschiert die Straße zum Fort entlang. In der Ferne kann man die hohen Steinwälle und Türme sehen, sowie die dahinter liegenden Garnisonsgebäude. Weit im Westen flacht das Land zum Meer hin ab, über dem sich Regenwolken sammeln und sich der Küste nähern. In der Ebene sind immer wieder kleinere Höfe und Dörfchen zu sehen. Verlassene Felder und leere Weiden erstrecken sich über dieses scheinbar durchaus fruchtbare Tal. Nur zu den Hügeln im Westen erstrecken sich Wälder und unberührtere Natur. Vor dem Fort fließt die Vedra, über die sich die große Steinbrücke spannt und die Nordstraße zum Hadrianswall führt. Hinter dem Fort und entlang der Straße sind einfache Hütten aus Holz und Bruchstein, mit strohgedeckten Dächern zu sehen. Die Straße ist in mäßig gutem Zustand, auch die Brücke weist einige Besorgnis erregende Risse auf und der Graben vor dem Fort ist teilweise durch den abgeschwemmten Hügel der Festungsanlage zugeschüttet, aber die Mauern wirken immer noch beeindruckend.

- Nach der Überquerung der Brücke lässt man die Truppe anhalten. Die Männer strecken sich und setzen ihr Gepäck ab. Einige lassen sich auf den Boden fallen und ruhen sich aus. Der Befehlshaber reitet mit seinen Offizieren in Richtung des Forts. Er

bleibt vor dem geschlossenen Tor stehen und ruft den Wächter an. Im Torhaus ist Licht zu sehen und die Rufe werden erwidert. Nach einiger Zeit blickt sich der Befehlshaber unruhig um und wendet dann plötzlich sein Pferd, während die Offiziere zu der Truppe zurückeilen. Dann schwirren erste Geschosse durch die Luft und drei der Laufenden und der Befehlshaber werden von Speeren durchbohrt, während zwei weitere ein paar Schritt weiter durch Steine niedergestreckt werden.

Nur zwei Offiziere schaffen es zur Truppe und blaffen Befehle, dass man sofort über die Brücke eilen und dort Aufstellung nehmen soll.

- Die Rekruten folgen verwirrt den Befehlen, wenn auch zögernd. Eine erfolgreiche Wahrnehmungsprobe lässt die Gruppe die Gefahr erkennen.

RECHTZEITIGE WARNUNG: Werden die sich nahenden Reiter gesichtet, bricht Panik unter den Rekruten aus und sie stürmen über die Brücke, bleiben aber auf der anderen Seite nicht stehen und eilen weiter. Die Reiter verfolgen das Gros der Fliehenden, die nahe der Straße Richtung Süden rennen.

Fuga

Die Gruppe befindet sich in Feindesland. Sie wissen nur, dass die Kelten nördlich des Walles grausam, unbarmherzig und dämonisch seien und einige Monstern glichen, die angebetet würden. Es gilt also aus der Gefahrenzone zu entkommen und mindestens zur nächsten Stadt zu gelangen. Während dessen fängt der sich bereits angekündigte Regen an und verwandelt die brach liegenden Felder und Wege in schlammige, sumpftartige Hindernisse.

Die Brücke:

- Die Brücke wird von einigen Reitern überquert und dann von zweien bewacht, bis vier Krieger aus dem Fort dort ankommen. Die Gefallenen werden enthauptet und die Köpfe werden auf der Südseite der Brücke auf Stöcke gesteckt. Die vier Krieger bleiben nach getaner Arbeit zunächst auf der Brücke, kehren bei hereinbrechender Dunkelheit zum Fort zurück.

- Der Fluss ist kalt und tief, aber dafür ist die Strömung nicht sonderlich stark. Gebüsch und Bäume verhindern eine direkte Sicht auf den Fluss durch Feinde.

Der Hof:

- Ein Hof westlich der Straße und südlich des Forts bietet Schutz vor Regen und Verfolgern. Die ehemaligen Bewohner haben ihren Wohnsitz wohl fluchtartig verlassen, da Gerätschaften und Möbel unversehrt und teilweise umgeworfen zurückgelassen wurden.

Der Hof besteht aus einem Vorratshaus aus Lehmwänden, einem Hühnerstall, einem kleineren und einem größeren Wohnhaus aus Bruchstein. Zwischen den Gebäuden hängen Fischernetze.

- Der Hühnerstall ist leer, bis auf ein wenig Stroh, verstreute Körner und ein paar Federn.

- Das Vorratshaus ist durch eine Bretterwand in zwei Räume geteilt. Im vorderen Teil liegen einige Säcke mit Wolle und auf Holzgestellen sind Stoffbündel. Im hinteren Raum liegen aufgebrochene Kisten und Bretter verstreut herum. Einzelne Körner, Tonscherben und zwei Rüben lassen auf eine sorgfältige Plünderung oder Räumung schließen. Hinter dem Vorratshaus steht ein Einbaum und eine Leiter hängt an der Wand.

- Das kleinere Seitengebäude weist sechs Strohlager auf, eine Feuerstelle in der Mitte und ein paar Bretter an den Wänden, die als Ablage dienen. Der Boden besteht aus festgetretener Erde. Auf den Regalen liegen einfache, farblose Tuniken, Kleider, Kordeln, Tonbecher und Krüge mit Wasser und zwei Fackeln. Hölzerne Kämmen und Spindeln weisen auf Wollverarbeitung hin.

- Das größere Gebäude besitzt einen Oberflurabfluss, der zum Fluss führt. Das Innere des Hauses besteht aus einer großen Feuerstelle und fünf Bettlagern. An den Wänden hängen Wollteppiche. Das Geschirr ist aus Holz, aber die Kochgeräte sind aus Eisen. Teilweise liegen Tonkrüge zerbrochen auf dem Boden und einige Lücken in den Regalen deuten auf das Fehlen von Gegenständen hin. Eine Strohpuppe mit Wollkleidung liegt am Rande des Raumes. Bei den Küchenutensilien befinden sich noch ein paar Nahrungsmittel: Ein Krug Bier, Räucherschinken und ein paar Streifen Trockenfisch, zudem zwei Laibe Brot und eine Käsecke.

Das Gebüsch:

- Die Felder sind durch Steinmauern und Büsche abgegrenzt. Durch den Regen ist die Sicht vom Fort ohnehin beschränkt, aber das Buschwerk bietet eine relativ unbemerkte Weiterreise.

Nach ein paar Metern durch das Gestrüpp gelangt man zu einem kleinen Rund von kümmerlichen Bäumen. Ein erdiger Platz in der Mitte von ungefähr drei Metern Durchmesser weist Fußspuren auf. In der Erde sind kleinere Erhebungen, die auf kürzliche, aber auch ältere Grabungen hindeuten.

In den 23 Gruben liegen auf Katzenfellen Krähenfüße, Schwalbenfedern, Eierschalen und ein Wollknoten. Es handelt sich um Dank- und Schutzrituale, die für den ländlichen Raum üblich sind.

Menschen, die nicht mit keltischer Mythologie oder der Landwirtschaft vertraut sind, müssen eine MB-Probe ablegen.

Cumbrische Berge:

- Der Hohlweg nach Süden ist durch einen Teil der Reiterei versperrt. Diese haben dort sieben Gefangene hingerichtet, die Körper auf die Straße gelegt und enthauptet. Die Köpfe haben sie an den Sätteln festgebunden. Die Reiter warten hier und zwei von ihnen erklimmen gerade den Hügel.

- Die Cumbrischen Berge im Westen sind wahrscheinlich der sicherere, aber auch schwerere Weg nach Süden. Wild- und Schäferpfade führen nach Westen in die Hügel. Das saftige Grün des Berglandes wird durch schroffe Felsformationen, kleinere, enge Bachtäler und Buschwerk durchbrochen. Das schroffe Gelände sollte ein unbemerktes Vorankommen ermöglichen.

Epilog

Der Regen wird immer stärker und die Gruppe muss in einem kleinen Waldstück Unterschlupf suchen. Nach einiger Zeit kommen Reiter vorbei, sowie Männer mit Hunden. Diese schlagen bald an und die Gruppe wird von den Männern umzingelt, entwaffnet und zurück zum Fort geführt.

Dem erzwungenen Dienst im Heerbann seid ihr nun entkommen, doch frei seid ihr nicht. Stattdessen müsst ihr nun mit dem Schlimmsten rechnen. Das barbarischste Volk auf Erden hat euch gefangen, entwaffnet und gefesselt. Ihr seid bar jeder Verteidigung und jeden Rechtes, den grausamen Blicken und Waffen eurer Peiniger ausgeliefert. Welches Schicksal ist euch vorherbestimmt? Sklaverei? Zwangsdienst beim nächsten Angriff? Will man euch hinrichten? Werdet ihr in einem grausamen, uralten Ritual ebenso grausamen und uralten Göttern geopfert?

Diese Gedanken begleiten euch, während ihr in der Festung zusammengetrieben werdet, umringt von zähnefletschenden Hunden und grimmig und hohnlächelnd dreinblickenden Gestalten, die mit ihrer bemalten Haut und den wilden Haaren eher Monstern statt Menschen ähneln.

ZU SPÄTE WARNUNG: Die Reiter tauchen unvermittelt aus dem Fort und hinter den Baumreihen und Hütten naher Höfe auf. Sie stürmen auf die Rekruten zu. Ein Teil der Rekruten ergreift die Flucht über die Brücke, doch die meisten sind zu überrascht und kommen erst wieder zu sich, als die Offiziere sie laut anschreien, man solle einen Schildwall an der Brücke formieren. Automatisch laufen die Bewegungen ab und die Truppe schiebt die Schilde ineinander. Die Reiter verlangsamen ihren Angriff, werfen nur einzelne Speere und drehen dann ab Richtung Fort. Unter den Rekruten brechen lauter Jubel und Triumphgeheul aus. Die Offiziere befehlen den geordneten Rückzug über die Brücke.

Exploratores II

Die beiden Offiziere, *Claudius Sengetruus* und *Sengetoros ap-Callivenamos*, stellen fünf Mann ab, um die Brücke zu überwachen, senden eine Gruppe aus zwei Mann nach Cataractonium und lassen ein Lager auf der Südseite der Brücke errichten. Die Gruppe soll derweil herausfinden, wo die Armee des Magister Militum Ambrosius Aurelianus steckt, die sich eigentlich in der Festung befinden sollte. Außerdem ist noch nicht klar, wer sich im Fort befindet.

Die Überquerung:

- Der Fluss muss irgendwie überquert werden. Zwar bietet die Brücke eine Möglichkeit, aber man könnte vom Fort gesehen werden. Daher muss eine Alternative her. Die Gruppe soll sich in einem nahen Gehöft umschaun.

- Ein Hof westlich der Straße und südlich des Forts bietet Schutz vor Regen und Verfolgern. Die ehemaligen Bewohner haben ihren Wohnsitz wohl fluchtartig verlassen, da Gerätschaften und Möbel unversehrt und teilweise umgeworfen zurückgelassen wurden.

Der Hof besteht aus einem Vorratshaus aus Lehmwänden, einem Hühnerstall, einem kleineren und einem größeren Wohnhaus aus Bruchstein. Zwischen den Gebäuden hängen Fischernetze.

- Der Hühnerstall ist leer, bis auf ein wenig Stroh, verstreute Körner und ein paar Federn.

- Das Vorratshaus ist durch eine Bretterwand in zwei Räume geteilt. Im vorderen Teil liegen einige Säcke mit Wolle und auf Holzgestellen sind Stoffbündel. Im hinteren Raum liegen aufgebrochene Kisten und Bretter verstreut herum. Einzelne Körner, Tonscherben und zwei Rüben lassen auf eine sorgfältige Plünderung oder Räumung schließen. Hinter dem Vorratshaus steht ein Einbaum und eine Leiter hängt an der Wand.

- Das kleinere Seitengebäude weist sechs Strohlager auf, eine Feuerstelle in der Mitte und ein paar Bretter an den Wänden, die als Ablage dienen. Der Boden besteht aus festgetretener Erde. Auf den Regalen liegen einfache, farblose Tuniken, Kleider,

Kordeln, Tonbecher und Krüge mit Wasser und zwei Fackeln. Hölzerne Kämmen und Spindeln weisen auf Wollverarbeitung hin.

- Das größere Gebäude besitzt einen Oberflurabfluss, der zum Fluss führt. Das Innere des Hauses besteht aus einer großen Feuerstelle und fünf Bettlagern. An den Wänden hängen Wollteppiche. Das Geschirr ist aus Holz, aber die Kochgeräte sind aus Eisen. Teilweise liegen Tonkrüge zerbrochen auf dem Boden und einige Lücken in den Regalen deuten auf das Fehlen von Gegenständen hin. Eine Strohuppe mit Wollkleidung liegt am Rande des Raumes. Bei den Küchenutensilien befinden sich noch ein paar Nahrungsmittel: Ein Krug Bier, Räucherschinken und ein paar Streifen Trockenfisch, zudem zwei Laibe Brot und eine Käsecke.

Das Gebüsch:

- Die Felder sind durch Steinmauern und Büsche abgegrenzt. Durch den Regen ist die Sicht vom Fort ohnehin beschränkt, aber das Buschwerk bietet eine relativ unbemerkte Weiterreise.

Nach ein paar Metern durch das Gestrüpp gelangt man zu einem kleinen Rund von kümmerlichen Bäumen. Ein erdiger Platz in der Mitte von ungefähr drei Metern Durchmesser weist Fußspuren auf. In der Erde sind kleinere Erhebungen, die auf kürzliche, aber auch ältere Grabungen hindeuten.

In den 23 Gruben liegen auf Katzenfellen Krähenfüße, Schwalbenfedern, Eierschalen und ein Wollknoten. Es handelt sich um Dank- und Schutzrituale, die für den ländlichen Raum üblich sind.

Menschen, die nicht mit keltischer Mythologie oder der Landwirtschaft vertraut sind, müssen eine MB-Probe ablegen.

Das Dorf:

- Das Dorf schmiegt sich nördlich und östlich an das Fort und entlang der Straße. Die Hütten sind in typisch keltischem Stil erbaut und wurden offenbar von Handwerkern und Dienstleistern bewohnt, da nur wenige Vorrathshäuser und Ställe zu sehen sind. Teilweise sind die Häuser durchsucht worden und es finden sich keine metallenen Gegenstände im Dorf. Allerdings sind nicht alle Häuser verlassen. In einigen sind noch Bewohner, die verängstigt auf Besuch reagieren.

- Von den Bewohnern kann man erfahren, dass die Barbaren vor knapp einer Woche das Fort überfallen hatten und die wenigen Wachmänner rasch überwältigt hatten. Die Barbaren hätten nur einige wenige Krieger im Fort gelassen und die Übrigen hätten sich verborgen. Die Dorfbewohner seien aber bedroht worden, nichts zu sagen. Fliehenden sei man hinterher geritten. Vor fünf Tagen sei dann ein Heer mit der Standarte der Britannia (Frau in Toga, mit Helm, Dreizack und Rundschild auf Wagen

sitzend) von Süden gekommen und habe Einlass in die Festung verlangt. Dieser sei gewährt worden, doch das Heer sei nicht hineingegangen. Stattdessen hätten die Anführer in der Festung nur eine kurze Zeit zugebracht und dann sei das Heer in Windeseile weitermarschiert. Danach seien die Barbaren in voller Stärke wieder in das Fort eingerückt und hielten es besetzt. An sich verhielten sie sich ruhig, hätten nur einige wenige Dörfler verletzt, aber alles Metall und zahlreiche Naturalien und Rohstoffe in die Festung gebracht, zudem alles Vieh von den umliegenden Feldern und alle Karren. Um wen es sich handelt, wisse man im Dorf nicht, aber der Akzent und das Gebaren deute auf Kaledonier hin.

Die Festung:

Die Festungstore sind nach Norden, Westen und Osten offen und jeweils von zwei Wächtern besetzt, die sich vor dem Regen in den Tordurchgang ducken. Hundeführer mit ihren Rudeln, einzelne Gruppen zu Fuß und Reitergruppen passieren die Tore immer wieder. Aus Westen kommen auch gefesselte Gruppen mit Wächtern, die ihre Gefangenen durch die schlammigen Wege treiben.

Die Festung besitzt vier lange Baracken (einstöckig mit Vordach/ Nordseite), zwei Lagerhäuser (Südwesten), Stallungen (Süden), das Offiziersquartier (Mitte) und ein Bad (Südosten).

Zwischen den Baracken an der Nordseite befindet sich ein abgesperrter Bereich, in dem sich einige Menschen drängen. Männer, Frauen und Kinder zumeist jungen und mittelalten Alters drängen sich dort im Schlamm.

Insgesamt befinden sich ungefähr einhundert Krieger in der Festung, wobei durch die hohe Fluktuation bis zu zweihundert im Gebiet unterwegs sein können. Die Krieger haben sich in den Baracken einquartiert, die Ställe sind in Gebrauch und die Lagerhäuser sind gefüllt mit Vorräten und Plündergut.

Badehaus: Im Bad sind vier Frauen und drei Männer im erkalteten Nass und baden. Sie unterhalten sich entspannt:

„... dekadent wie sie sind. Trotzdem kommt es mir fast zu leicht vor.“

„Musst du immer alles schwarzsehen? Morrigan hat uns den Sieg geschenkt und du wirst sehen, dass er uns nicht verlassen wird.“

„Aber merkwürdig ist das schon. Wir mussten kaum kämpfen, haben Beute gemacht und die Römer sind einfach nach Verterae gezogen? Irgendwas ist faul an der Sache.“

„Oder gut geplant. Außerdem werden wir nicht ewig hierbleiben. Vor dem Wintereinbruch müssen wir in Luguvalium oder zurück zuhause sein. Ich denke, dass wir noch ein paar Tage hier bleiben und uns dann auf den Weg machen. Wir warten bestimmt nur auf Nachricht von Aodhs Leuten. Die armen Mistkerle müssen sich

durch die Berge schlagen, wo die Leute so wenig besitzen wie wir und im schlimmsten Fall die verdammten Iren an der Küste lauern.“

„Wo du es grad sagst. Ich traue diesem Bündnis nicht. Die skotischen Clanne sind verschlagene Schlangen. Ich sage euch: Wenn wir wieder daheim sind, ist das Bündnis vorbei und es gibt Krieg im Westen.“

„Hoffen wir, dass Aodh auf die Römer trifft, dann nehmen die uns die Arbeit ab...“

Offiziersquartiere: Das Offizierquartier wird von Kriegeren in Gambeson, Helm und großen Schwertern bewacht. Wenn man sich zwischen den Gebäuden entlang schleicht, kann man aber eine Unterhaltung mit anhören:

Weibliche Stimme: „... wenn wir in zwei Tagen noch nichts gehört haben.“

Männliche Stimme: „Vorausgesetzt die Späher sind zuverlässig. Wenn wir unbedacht vorgehen, ist der ganze Zug für die Katz und du verlierst den Rückhalt. Noch ist Roarke nicht vergessen.“

Weibliche Stimme: „Ich weiß, aber wir sollten das Bündnis auch nicht leichtfertig aufs Spiel setzen, solange es uns noch nutzt. Wenn alles gut läuft und Brutus aus dem Weg ist, steht uns das Zentrum Britanniens offen und wir holen uns alles zurück. Macht ist eine Sache, aber ich möchte als die Frau besungen werden, die die Römer von der Insel vertrieb.“

Männliche Stimme: „Fiona – ist gut. Ich sag es den Rigs. Bis übermorgen sollten wir alle versammelt haben. Sollten aber welche fehlen...“

Weibliche Stimme: „Wenn wir mindestens zweihundert Krieger zusammen bekommen, ziehen wir los. Die anderen können dann aufschließen. Was ist eigentlich mit Dorchadas – hatte er Erfolg?“

Männliche Stimme: „Wie man es nimmt. Hat nur 32 Freiwillige bekommen.“

Weibliche Stimme: „Jeder ist wichtig. Wenn wir hierbleiben wollen, brauchen wir die Briten.“

Epilog

Mit diesen Informationen könnt ihr den Rückzug antreten. Eure Offiziere sind zufrieden mit eurem Können, wirken gleichzeitig jedoch sehr entmutigt. Euer neues Ziel liegt hinter den hohen Bergen, den dunklen Wäldern und Sümpfen im Westen und es ist ungewiss ob und wer die Armee in der Provinz Valentia erreichen wird. Und noch etwas beunruhigt euch – ein unbestimmtes Gefühl, dass hinter diesem Krieg mehr steckt als einfache Listen und das Verlangen nach Beute. Etwas lauert in den Schatten und ihr steckt mitten drin...

FATA MUNDI im 18. Jahrhundert**God's own Country**

Viele der oben beschriebenen Regeln und Werte bleiben auch über die Jahrhunderte hinweg gleich. Die Menschen verändern sich nicht von Grund auf, erlangen jedoch scheinbare oder tatsächliche Erkenntnisse, entwickeln neue Technologien und orientieren sich an anderen Ideen. Daher können neue *Talente* wie Biologie, Chemie, Sprengstoff und dergleichen eingepflegt werden. Zwei Aspekte müssen jedoch stärker angepasst werden: Die Kontextualisierung und das Kampfsystem.

Je nach Verortung im beispielhaften Kontext eines (vor-)revolutionären Nordamerika muss der Kontext ein je eigener sein. Befindet man sich im francophonen, katholischen Kanada oder dem puritanischen Neuengland? Erleben die Charaktere Abenteuer in den bewaldeten Bergen der Appalachen oder auf den Plantagen Virginias? Je nach Ort und Jahr werden die NPCs unterschiedlich agieren müssen. Sowohl religiöse als auch politische Einstellungen ändern sich in dieser Phase des Umbruchs stark und es wäre müßig alle Eventualitäten und kulturellen, religiösen und regionalen Merkmale aufzählen zu wollen. Daher sei vor allem darauf verwiesen, dass eine gute Vorbereitung stets unter dem Zeichen einer differenzierten und fachwissenschaftlich fundierten Darstellung stehen sollte. So sollte beispielsweise eine Verengung in Bezug auf die Gründe des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges vermieden werden. Zweifelsohne gab es unter den ‚Rebellen‘ überzeugte Demokrat:innen. Viele schlossen sich der Revolution jedoch an, weil die britische Regierung aus ihrer Sicht eine zu ‚indianerfreundliche‘ Politik verfolgte. Man zögerte ebenfalls, sich von der Monarchie zu lösen, was die demokratische Grundstimmung infrage stellt. Hinzu kommt, dass nur knapp die Hälfte der Kolonisten bereit war, zu den Waffen zu greifen. Es wäre daher wichtig, die jeweiligen Kontexte ganzheitlich zu betrachten und eine Tradierung geschichtskultureller Topoi zu vermeiden. Stereotype sollten abgebaut und nicht weiter gepflegt werden.

Natürlich bezahlten die Menschen im 18. Jahrhundert nicht mehr mit römischen Münzen. Im Folgenden ist das britische Münzsystem aufgeführt nebst einigen Angaben zur Kaufkraft:

1 Guinee/[Pf]und Sterling = 4 C/8 HC/21 S/60 G/240 P/960 F

1 [C]rown = 2 HC/5 S/15 G/60 P/240 F

1 [H]alf [C]rown = 3 S/8 G/30 P/120 F

1 [S]hillling = 3 G/11 P/45 F

1 [G]roat = 4 P/16 F

1 [P]enny = 4 [F]artings

Von einer [C]rown kann man sich ungefähr 6kg Fleisch, 12kg Brot, 0,25kg Tee, 1kg Tabak oder 2 Flaschen Champagner leisten. Die Jahreskost für Kinder beträgt ungefähr 35 C, die Miete einer einfachen Behausung 8 C im Jahr. Für Feuerholz und Licht sind jährlich 7 C zu entrichten und ein bürgerlicher Haushalt mit Bediensteten und dergleichen beansprucht 650 C im Jahr. Eine Übernachtung in einer Schenke kostet 2 [P]ence, in einem Gasthaus 10 P, eine einfache Mahlzeit 5 P, eine ausgewogene und reichhaltige Mahlzeit 15 P, eine Flasche Bier 4 P und eine Flasche guter Whiskey 350 P. Das geschätzte Jahreseinkommen eines Tagelöhners beträgt 15 C, einer Dienstmagd 100 C, eines Dienstmädchens 120 C und von Handwerkern und Soldaten 150 C. Diese Angaben sind allesamt Schätzungen und sollen der groben Orientierung für die Umsetzung von Abenteuern dienen. Insgesamt sollte jedoch deutlich geworden sein, dass das Einkommen vieler Menschen verglichen mit den Lebenshaltungskosten recht niedrig war. Dies führte dazu, dass viele auf die Mildtätigkeit der Sozialverbände und Kirchen angewiesen waren oder ihr Glück in der Neuen Welt suchten.

Im Laufe der Jahrhunderte veränderten sich Schwertformen, Bezeichnungen und Arten. So sollte man eher kein Sax antreffen, dafür schottische Breitschwerter, Säbel und Degen. Abgesehen davon ist vor allem die Einführung des Schießpulvers eine Neuerung im Vergleich zu den oben beschriebenen Regeln. Daher werden im Folgenden besondere Nahkampfwaffen, Regelungen für Schusswaffen und die Kampfwerte von NPCs erläutert.

Bajonette: Bajonette sollen Soldaten befähigen, die langsam nachzuladenden Musketen im Nahkampf effektiv einzusetzen. Sie werden dadurch zu Stangenwaffen mit der Mindestreichweite der Schusswaffe als Länge. Je nach Bajonetttyp kann die Muskete parallel abgefeuert werden oder nicht.

Name	Kampftalent	Voraussetzung	Schaden	Reichweite in Metern	Gewicht in Kilogramm	Bemerkung
Spundbajonett	Stangenwaffen	G 10	16	0,6	0,5	Verhindert Feuern
Tüllenbajonett	Stangenwaffen	G 10	16	0,8	0,5	

Kurzläufige Schusswaffen: Pistolen und andere kurzläufige Schusswaffen erhalten pro fünf Meter über dem Schwellenwert einen zusätzlichen Malus von eins auf den Trefferwurf. Pro fünf Meter unter dem Schwellenwert erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von eins auf den Trefferwurf. Kurzläufige Schusswaffen können Munition der Kaliber .45, .54, .60 und .65 laden.

Name	Kampftalent	Voraussetzung	Schaden	Reichweite in Metern	Gewicht in Kilogramm	Bemerkung
Pistole	Schusswaffen	G 4	40	Max. 75m Lang ab 50m -10 Mittel ab 10m -3 Kurz ab 5m +2 Min. 0m	1,6	Aktion: 5
Flinte	Schusswaffen	G 6	50	Max. 125m Lang ab 75m -10 Mittel ab 15m -3 Kurz ab 10m +2 Min. 2m	3,5	Aktion: 5

Langläufige Schusswaffen: Musketen und Gewehre erhalten pro zehn Meter über dem Schwellenwert einen zusätzlichen Malus von eins auf den Trefferwurf. Pro zehn Meter unter dem Schwellenwert erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von eins auf den Trefferwurf. Langläufige Schusswaffen können Munition der Kaliber .45, .50, .54, .60, .65, .70 und .75 laden.

Name	Kampftalent	Voraussetzung	Schaden	Reichweite in Metern	Gewicht in Kilogramm	Bemerkung
Muskete	Schusswaffen	G 8	60	Max. 150m Lang ab 90m -10 Mittel ab 75m -5 Kurz ab 25m +2 Min. 2m	4,3	Aktion: 5
Büchse	Schusswaffen	G 10	70	Max. 250m Lang ab 200m -8 Mittel ab 100m -3 Kurz ab 50m +2 Min. 2m	1	Aktion: 6

Kaliber: Die Kalibergrößen unterscheiden sich in Gewicht und dem Schadensverlust auf längere Reichweiten.

Kaliber	Gewicht in Kilogramm pro zehn Kugeln	Schadensmodifikation auf Meter in Prozent
.45	0,09	200m=10%; 150m=20%; 100m=30%; 75m=40%; 50m=50%; 40m=60%; 30m=70%; 20m=80%; 10m=90%; 5m=100%

.50	0,12	200m=25%; 150m=35%; 100m=45%; 75m=60%; 50m=75%; 40m=90%; 30m=100%; 20m=105%; 10m=110%; 5m=115%
.54	0,15	200m=30%; 150m=40%; 100m=50%; 75m=65%; 50m=80%; 40m=100%; 30m=105%; 20m=110%; 10m=115%; 5m=120%
.60	0,21	200m=50%; 150m=65%; 100m=80%; 75m=90%; 50m=100%; 40m=105%; 30m=110%; 20m=115%; 10m=120%; 5m=130%
.65	0,27	200m=60%; 150m=75%; 100m=90%; 75m=100%; 50m=105%; 40m=110%; 30m=115%; 20m=120%; 10m=125%; 5m=135%
.70	0,34	200m=70%; 150m=90%; 100m=100%; 75m=105%; 50m=110%; 40m=115%; 30m=120%; 20m=125%; 10m=130%; 5m=140%
.75	0,42	200m=80%; 150m=100%; 100m=105%; 75m=110%; 50m=115%; 40m=120%; 30m=125%; 20m=130%; 10m=135%; 5m=150%

Granaten: Granaten werden nicht wie Wurfaffen behandelt, sondern mit dem *Talent* Werfen geworfen, wobei der Wurf um jeden Meter über zehn um eins erschwert wird. Für die korrekte Handhabung benötigen Charaktere das *Talent* Schusswaffen, Waffenwartung oder Sprengstoff mit einem Mindestwert von drei. Unter diesem Mindestwert ist die Blindgänger- und Frühzündchance pro fehlendem Punkt um 25% erhöht. Die grundsätzliche Blindgängerchance (Bc) beträgt 10%, die Frühzündchance (Fc) 30%. Beim Einsatz von Granaten wird mit zwei W20 diese Chance geprüft (Bc 19-20, Fc 15-20). Zündet die Granate zu früh, so wird die Distanz ebenfalls mithilfe eines W20 ermittelt, wobei jeder Wert einem Meter entspricht. Die Reichweite beträgt 15m mit der Hälfte der *S* des Charakters addiert. Die Explosionswirkung (:) beträgt in der Regel 5m, die Splitterwirkung (+) 10m. Die Schadenswirkung nimmt ab, je weiter man vom Zentrum der Explosion entfernt ist: In einem Bereich von 3m um das Zentrum bleibt die Schadenswirkung bei 100%, ab 5m 80%, ab 8m 60% und ab 10m 50%. Bei Granaten können Füllung und Mantel modifiziert werden.

Name	Talent	Voraussetzung	Schaden	Reichweite in Metern	Gewicht in Kilogramm	Bemerkung
Metallgranate	Werfen	G 8	:100/ +50	15m+0,5S	1	Aktion: 2