



Vae Victis!

Ein Abenteuer für Fate Core oder Turbo-Fate
von Azareon29

Vor einer wichtigen Schlacht werden römische Soldaten entsandt, um ein dem Mars gefälliges Opfertier zu fangen. Wird es ihnen wie einst Theseus gelingen, die gefürchtete Krommyonische Sau zu erlegen?

DISCLAIMER: Dieses Abenteuer ist Fiktion. Ähnlichkeiten mit lebenden Personen und Orten sind rein zufällig. Die im Text ausgedrückten Meinungen entsprechen nicht der des Autoren.

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition, German Version Turbo Fate (found at <http://www.faterpg.com/> or <http://www.faterpg.de> for the german translation), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>). © Uhrwerk Verlag 2015 Authorized translation of the english edition © 2015 Evil Hat. This translation is published and sold by permission of Evil Hat, the owner of all rights to publish and sell the game.

Großes und herzliches Dankeschön an **Eukaryot**

Vorwort:

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigt es das Grundregelwerk von Turbo-Fate oder Fate Core. Wer sich etwas mehr in die Darstellung der alten Römer einlesen möchte, dem sei ‚Eagle Eyes‘ ans Herz gelegt.

In diesem Abenteuer schlüpfen die Spieler in die Rolle von römischen Soldaten, die ausgesandt werden, ein Tier zu fangen, welches am Vorabend einer großen Schlacht dem Mars geopfert werden soll. Doch die Soldaten landen in einem seltsamen Wald, begegnen allerlei Gestalten aus ihrer Mythologie und dürfen sich am Ende mit einer legendären Kreatur, der Krommyonischen Sau, herumschlagen.

Für die Spielleitung: die Soldaten werden ausgesandt, um ein Opfertier für die Schlacht von Cannae einzufangen, eine der größten Niederlagen des römischen Reichs im Krieg gegen den Karthager Hannibal Barcas.

Eine realistische Darstellung des Lebens im römischen Reich würde den Rahmen dieses Abenteuers sprengen. Für weitere Informationen sei erneut auf Eagle Eyes verwiesen, bzw. die Adlerbanner-Reihe von Simon Scarrow.

Wichtig: Die Römer waren grundsätzlich ebenso abergläubisch und fatalistisch wie die Nordmänner, welche in unserer Popkultur als Wikinger bekannt sind. Wenn ein antiker Römer einer großen Kreatur mit nur einem Auge begegnet, stürzt ihn das nicht in eine Sinnkrise. Der antike Römer akzeptiert das als Zyklop und zerbricht sich nicht weiter den Kopf darüber, sondern überlegt sich, wie er verhindern kann, dass der Zyklop ihn auffrisst. Für die Römer der Antike waren ihre Götter ebenso real wie alles andere. Römische Priester waren weniger um das Seelenheil ihrer Gemeinde besorgt, sondern eine Mischung aus Anwalt und Gebrauchtwagenverkäufer, immer darauf bedacht, aus scheinbar arbiträren Ereignissen eine möglichst vorteilhafte Deutung zu lesen, ohne sich auf Details festzulegen. Wie viel sie davon wirklich geglaubt haben, sei mal dahin gestellt. Römer fühlten sich nicht zur Religion hingezogen, das Priesteramt war ein politischer Posten, auf den man gewählt werden oder einfach von Senat eingesetzt werden konnte.

Wer sich jetzt hier über den Mischmasch aus griechischen und römischen Elementen beschwert, dem sei gesagt, dass die Römer ihre Mythologie mehr oder weniger komplett von den Griechen abgeschrieben haben.

Die Vignetten im zweiten Akt sind nur eine Auswahl von mystischen Begegnungen mit der griechischen und römischen Mythologie. Nicht spricht dagegen, dass die Spielleitung eine Begegnung mit Harpien oder mit einer Gorgone improvisiert.

I.

Das Jahr ist 538 ab urbe condita, nach Gründung der Stadt (Rom), umgerechnet 216 vor unserer Zeitrechnung.

Nach einem langen Marsch haben die Soldaten endlich das Lager aufgeschlagen und wollen sich gerade mit einer Runde Knochenwürfel entspannen, als sie in das Zelt der Konsuln Lucius Aemilius Paullus und Gaius Terentius Varro zitiert werden. Die Aufgabe: da ist ein nahegelegenes Wäldchen, geht dorthin und fangt ein lebendes Tier, ein anständiges Opfer für den Gott Mars. Warum man gerade diese Gruppe ausgewählt hat, ist einerlei, entweder bringen sie die nötigen Fähigkeiten für die Jagd mit, oder es ist eine Strafaktion für unverschämtes Verhalten vom Vortag. Die Soldaten bekommen den Befehl von einem wichtiguerischen Adjutanten der Konsuln erteilt, während diese sich im Hintergrund in einem polierten Schild bewundern und Trauben futtern.

Diskussionen werden erst gar nicht erlaubt, bei sturem Verhalten der Spieler setzen die Zenturionen schnell mal ihre Schlagstöcke ein. Gnädig werden ihnen Tagesrationen und einige Waffen überlassen, für deren Verlust sie aber haften müssen. All zu viel Zeit dürfen sich die Spieler nicht lassen, da man nur noch einen Tagesmarsch vom Fluss Aufidus entfernt sei und die Konsuln schnell weitermarschieren wollen.

Ganz wichtig: ein anständiges Opfertier bedeutet immer groß und möglichst viel Fleisch auf den Rippen. Wenn die Spieler denken, sie könnten mit einem mageren Hasen ankommen, muss ihnen klar werden, dass sie alle mit einer Decimatio¹ rechnen können. Nach einer kurzen Nacht brechen die Spieler in den Wald auf. Hier dürfen sie einige anfängliche Jagderfolge vorweisen, damit es nicht ganz hoffnungslos aussieht, doch nichts davon hat die richtige Größe. Schließlich finden die Spieler um die Mittagszeit die Fährte von etwas verdammt Großem, das hier durch den Wald gewalzt ist. Das dürfte sich doch als Opfertier eignen.

Folgen die Spieler der Fährte tiefer in den Wald gelangen sie zum Lager einiger Holzfäller und Jäger. Wie auch immer es angestellt wird, die Spieler sollen etwas von dem Pilzfusel trinken, welchen diese Leute dabei haben. Über die Fährte wissen sie auch nichts genaues, aber sie kennen die Legende einer großen Wildsau, welche in diesen Wäldern leben soll. Diese Legende ist völlig falsch, hier kann sich die Spielleitung irgendwas total übertriebenes einfallen lassen, oder eine andere Legende einfügen.

I Eine Decimatio ist eine Strafaktion für römische Legionäre, bei der jeder Zehnte, nach Losentscheid, von seinen Kameraden oder anderen Henkern mit Knüppeln totgeprügelt wird.

II.

Als die Spieler erwachen, sind die Holzfäller und Jäger verschwunden. Alles um sie herum scheint heller und farbenfroher zu sein. Was ihnen auch nicht aufgefallen ist, das Lager befand sich offenbar auf einem Hang, vor dem ein großes Tal liegt. Vom Lager aus können die Spieler einige Orte in dem Tal ausmachen, welche zu diversen Vignetten führen.

Aspekte: Alles ist größer und farbiger und heller; Gaius Totus Canis, ich glaube, wir sind nicht mehr in Italia ...

Der Obst- und Gemüsegarten

Ein natürlich gewachsener Garten mit Trauben, Granatäpfeln, Oliven, Salat, Birnen, Weizen, Bohnen, Fenchel, Pfeffer und Kichererbsen. Etwas scheint hier große Verwüstungen angerichtet zu haben. Kurz nach dem Eintreffen der Römer werden sie von Penaten angegriffen, die sich aus den Pflanzen herausformen. Die Penaten sind äußerst aggressiv und lassen nicht mit sich reden.

Aspekte: Gemüse und Obst, soweit das Auge reicht; passt auf, wo ihr hintretet!

Das Zyklopenhaus

Was aus der Ferne wie ein großer Hügel wirkt, stellt sich beim Näherkommen als in den Hügel gebautes Haus heraus, was wie eine überdimensionale Ausgabe eines einfachen römischen Hauses aussieht. Hier wurden große Zerstörungen angerichtet. Wagen sich die Römer in das Haus, werden sie von dem Zyklopen überrascht. Der Zyklop ist anfangs feindselig, kann aber beruhigt werden und erzählt von einem großen Untier, das hier gewütet hat. Er lässt sich auch dazu überreden, wenn die Römer vorsichtig genug sind, ihnen eine spezielle Keule für den Kampf gegen das Untier anzufertigen. Die Keule funktioniert als +2 Extra.

Aspekte: Das sieht ja aus wie das Atrium und das Tablinium zuhause; habt ihr das auch gehört?

Die Kinder Arachnes

Dieser Teil des Waldes ist dunkler und über und über von Spinnenweben behangen, von denen aber ein großer Teil zerrissen ist. Bald werden die Römer von kuhgroßen Spinnen umzingelt, von denen viele menschliche Züge aufweisen. Dies sind die Kinder Arachnes. Sie sind misstrauisch, aber man kann mit ihnen sprechen. Sie erzählen von einem großen Untier und können den Römern sogar ein Netz weben, mit dem das Untier gefangen werden kann. Dafür müssen die Römer aber lautstark, oder geradezu tollkühn, die Künste Arachnes preisen. Ebenso müssen sie verkünden, dass Minerva völlig im Unrecht war. Das Netz erschafft automatisch den Vorteil ‚Wir haben es eingewickelt‘ mit einer freien Anwendung.

Aspekte: Verflucht, ist das klebrig; Atterkopp, Atterkopp ...

Die Wölfin

Das ist kein Ort, aber irgendwann auf ihrem Streifzug durch den Wald bemerken die Römer, dass sie verfolgt werden. Was auch immer sie anstellen, sie können ihren Verfolger nicht stellen. Idealerweise wird ein Römer, der gerade irgendwo allein zurückbleibt, plötzlich heißen Atem in seinem Nacken spüren. Er hört die kryptische Warnung: „Die Beute werdet ihr erlegen, aber sie wird euch nicht nähren.“ Wenn sich der Römer umdreht, erkennt er gerade noch eine große Wölfin, die spurlos im Unterholz verschwindet. Der Römer weiß, dass er gerade Lupa erlebt hat, die Wölfin, welche Romulus und Remus säugte. Der Römer erhält für den Rest des Abenteuers den einmaligen Schub ‚Von Lupa bedacht‘.

Aspekte: Irgendwas folgt uns; wir haben es umzingelt ... was war das?

III.

Was auch immer die Römer herausfinden, die Hinweise führen sie zu einem kleinen See, welchen sie von ihrer anfänglichen Position nicht sehen konnten. Beim Näherkommen erkennen sie, dass jemand in dem See badet. Je weiter sie sich nähern, desto klarer wird ihnen, dass es eine wunderschöne, nackte Frau ist. Machen sich die Römer irgendwie bemerkbar, taucht die Frau blitzschnell unter. Während die Römer noch rätseln, bricht aus dem Wasser plötzlich ein von Pegasi gezogener Streitwagen hervor, auf dem die nunmehr bekleidete Frau steht, einen riesigen Bogen in der Hand. Den Römern wird klar, dass sie die Jagdgöttin Diana beim Baden beobachtet haben. Diese verlangt nun zornentbrannt, dass sich die Römer erklären. Wenn die Römer sich eine billige Ausrede einfallen lassen, jagt Diana ihnen Pfeile in die Extremitäten. Sind die Römer ehrlich, kommt diese Antwort: „Jäger? Ihr wagt es, euch Jäger zu nennen? Dann beweist mir euer Jagdgeschick. Dort, in dieser Senke, werdet ihr eine Beute finden, die euch angemessen ist.“ Mit diesen Worten fliegt Diana davon und hinter dem See öffnet sich der Wald zu einer Senke, an deren Boden es rumort. Gehen die Römer in die Senke, wird ihnen das Rumoren schnell offenbar. Es ist eine Wildsau von der Größe eines zweiachsigen Lastkarrens.

Hier ist die ultimative Beute für die Römer, die Krommyonische Sau, ein Untier, welches der Legende nach viele Landstriche unsicher gemacht hat. Die Sau wehrt sich mit all ihrer Kraft gegen die Römer, welche die Sau nur unter größten Anstrengungen besiegen können. Wenn möglich, dann sollen die Soldaten an ihre Grenzen getrieben werden, ohne dass einer sterben muss.

Als die Römer ihre Beute endlich gefangen und verschnürt haben, sinken sie ermattet zu Boden und wachen nach gefühlt kurzer Zeit wieder auf. Es ist später Nachmittag, sie liegen immer noch im Lager der Holzfäller und Jäger, von denen aber keine Spur mehr zu sehen ist. Außerdem ist da noch eine in ein simples Fischernetz gewickelte Wildsau von kapitaler Größe, nicht so groß wie ein zweiachsiger Karren, aber auch nicht mickrig. Im Lager werden die erfolgreichen Jäger mit Jubel empfangen und bekommen eine halbherzige Belobigung von den Konsuln Lucius Aemilius Paullus und Gaius Terentius Varro. Die Wildsau wird noch am gleichen Abend dem Gott Mars geopfert, bevor es am nächsten Morgen zur Schlacht bei Cannae kommt. Ob der niederschmetternde Ausgang jetzt an der Krommyonischen Sau lag oder einfach an der Unfähigkeit der Konsuln ... hm, wer weiß?

NSCs:

Die NSCs erhalten nach der Idee von Ryan Macklin für die vier Fate-Aktionen (Aspekt erschaffen, Hindernis überwinden, Angreifen, Verteidigen) Werte.¹¹

- Die Konsuln Lucius Aemilius Paullus und Gaius Terentius Varro: zwei vollkommen unfähige Anführer, die sich lieber in Träumen an ihren späteren Ruhm ergehen, auf Aspekte und Werte wird bei ihnen bewusst verzichtet, da jeder Versuch der Spieler, hier irgendwelchen Schaden anzurichten, mit ihrer Decimatio endet.
- Die Kinder Arachnes: kuhgroße Spinnen mit menschlichen Zügen (wer eine Referenz braucht, der denke an die Drider aus den Forgotten Realms);
 - Aspekte: Pfui Spinne!; Ins Netz gegangen
 - Stressboxen: □□□
 - Konsequenzen:
 - □ Leicht:
 - □ Mittel:
 - □ Schwer:
 - Aspekt erschaffen + 3, Hindernis überwinden +2, Angreifen +1, Verteidigen +0
- *Dii Penates*: eigentlich mindere Hausgötter, welche die Vorräte beschützen; vom Aussehen her sind es kleine Homunkuli, welche aus Obst und Gemüse bestehen;
 - Aspekte: Manducare olera! (Esst euer Gemüse); Beschützer der Nahrung
 - Zwei Vierer Mobs, hier wird mit Mob-Regeln gearbeitet
- Der Zyklop: ein einäugiger Riese, der aber sehr geschickt im Bearbeiten von allerlei Material ist, die Zyklopen arbeiteten immerhin in der Schmiede von Vulcanus;
 - Aspekte: keine Tiefenschärfe; geschmeidige Finger
 - Stressboxen: □□□
 - Konsequenzen:
 - □ Leicht:
 - □ Mittel:
 - □ Schwer:
 - Aspekt erschaffen + 3, Hindernis überwinden +0, Angreifen +2, Verteidigen +2
- Lupa: die legendäre Wolfsmutter Roms. Der Legende nach unterwirft sie würdige Römer schweren Prüfungen oder erteilt Warnungen vor der Zukunft. Auf Aspekte und Werte wird hier auch verzichtet, da Lupa den Römern in jeder Hinsicht überlegen ist.
- Die Krommyonische Sau: ein riesiges Wildschwein, welches die Römer lebend fangen müssen. Sie terrorisierte das Dorf Krommyon. Ihr Tod war eine der Aufgaben von Theseus.
 - Aspekte: das ist mehr Schinken, als ich dachte; Singularis Porcis (lateinisch für Wildschwein)
 - Stressboxen: □□□
 - Konsequenzen:
 - □ Leicht:
 - □ Mittel:
 - □ Schwer:
 - Aspekt erschaffen + 1, Hindernis überwinden +2, Angreifen +4, Verteidigen +3

11 <http://ryanmacklin.com/2016/01/rating-the-four-fate-actions-themselves/>

Links:

https://de.wikipedia.org/wiki/Griechische_Mythologie
https://de.wikipedia.org/wiki/R%C3%B6mische_Mythologie
<https://de.wikipedia.org/wiki/Penaten>
<https://de.wikipedia.org/wiki/Kyklop>
<https://de.wikipedia.org/wiki/Arachne>
<https://de.wikipedia.org/wiki/Phaia>
<https://de.wikipedia.org/wiki/Diana>
<http://www.faterpg.com/>
<http://faterpg.de/downloads/>
<http://www.drivethrurpg.com/product/144754/Eagle-Eyes-o-A-World-of-Adventure-for-Fate-Core>
<http://ryanmacklin.com/2016/01/rating-the-four-fate-actions-themselves/>
https://de.wikipedia.org/wiki/Schlacht_von_Cannae
[https://en.wikipedia.org/wiki/She-wolf_\(Roman_mythology\)](https://en.wikipedia.org/wiki/She-wolf_(Roman_mythology))