

Map 1: Die Schuhe

Spieler: Römer

Gegner 2 - 4: Nubier

Spieler Einstellung: "sehr wenig"

Gegner Einstellung: "sehr viel"

Keine Spähtürme, keine Katapulte, kein Schlosser, kein Bierbrauer.

Hauptstory Event 1 sofort nach Beginn

Tagebuch des Quintus: 1. Eintrag am 3. März

Bis jetzt scheinen wir unentdeckt geblieben zu sein. Das ist hier aber auch ein verschwiegenes Plätzchen.

Gut, dass unser Steuermann hier die Gegend so gut zu kennen scheint. Dann richten wir uns erst einmal hier mit einem Sägewerk ein.

Es wurde uns vom Kapitän der "Markomannia" mitgeteilt, das in dieser Gegend das Schiff gesichtet worden ist, welches in Venedig vor Anker lag, als der Raub geschah. Unserem geliebten Konsul Tyrannus Rex wurde seine Rüstung aus der Schatzkammer entwendet.

Hauptstory Event 2 Sägewerk fertig

Tagebuch des Quintus: 2. Eintrag am 4. März

Als unser Konsul sich von seinem Schreck erholt hatte, befahl er mir, die Rüstung wieder zu beschaffen und all das daran beteiligte Diebesgesindel unschädlich zu machen. Als ob das so einfach wäre!

Zur Wiederherstellung seiner Handlungsfähigkeit brauche er den Siegelring. Das kostbarste Stück sei aber die dazugehörige Halskette. Über die würde er mir zur gelegenen Zeit Genaueres berichten.

Glücklicherweise gab er mir als seinem Verwalter sämtliche Vollmachten über seine Untertanen und seine Besitztümer. Ich kann mir also bei Bedarf Schiffe und geeignete Leute herausuchen, die mir bei der Verfolgung der Diebe und bei der Wiederbeschaffung dieser unersetzlichen Rüstung behilflich sein können.

Hauptstory Event 3 Erreichen von 57/57

Tagebuch des Quintus: 3. Eintrag am 6. März

Erreichen von 57/57

Gut, dass mein Spion so fix gearbeitet hat, als sich die Kunde von dem Raub verbreitet hat. Er hat nicht nur den Namen des Schiffes erfahren, dass nach dem Raub so schnell Richtung Südost abreiste, sondern auch in einer Hafenkneipe das vorläufige Ziel der Schifffahrt erlauscht. Deshalb waren wir innerhalb achtundvierzig Stunden reisefertig und sind mit der Dreimastbark "Gloria" unseres Konsuls ebenfalls in diese Richtung gesegelt.

Glücklicherweise trafen wir vor vier Tagen die "Markomannia", deren Kapitän uns auf diese Spur setzte. Dann fanden wir diese versteckte Anlegestelle und beschlossen, hier unsere Nachforschungen zu beginnen.

Hauptstory Event 4 Erreichen von 50/62

Tagebuch des Quintus: 4. Eintrag am 8. März

Mein Steuermann versicherte mir, nie mehr mit einer Dreimastbark solch eine Schiffsreise unternehmen zu wollen. Auch mir war nicht wohl zumute, als wir mit unserem Riesenschiff die letzten Meter bis zu diesem Platz manöviert sind. Eine Dreimastbark ist das richtige Schiff, wenn unser geliebter Konsul in Venezia vom Plaza San Marco zum Lido flanieren will. Da hat unsere "Gloria" richtig was hergemacht. Aber hier wäre sie zu auffällig und viel zu unbeweglich. Deshalb haben wir sie zerlegt und alles Brauchbare zur Wiederverwendung gelagert.

Auf dem Weg hierher sind uns die einheimischen Schaluppen begegnet, die mit einem Bruchteil der Besatzung einer Dreimastbark gesegelt werden können. Die sind hier richtig. Die eingesparten Leute können wir anderweitig gut gebrauchen.

Hauptstory Event 5 Erreichen von 42/52 (Zelt)

Hinzufügen eines Schlossers + jeweils 5 Äxte, Bögen und Spitzhacken + 30 Schinken

Tagebuch des Quintus: 5. Eintrag am 12. März

Wir haben das Zelt eines Einheimischen getroffen! Er lebt hier als Fallensteller und Schütze und hat eine außerordentliche Begabung, wenn es um das Herstellen von Werkzeug geht. Wir fanden bei ihm 5 Bögen, 5 Äxte und 5 Spitzhacken. Ausserdem hat er sich einen grösseren Vorrat von Schinken angelegt, den er aber gerne mit uns teilen möchte.

Er erzählte uns, dass in den letzten Monaten wiederholt nubische Räuberbanden die Gegend hier unsicher gemacht haben. Deshalb wäre er froh, wenn er sich uns anschliessen könnte.

Ausserdem habe er vor etwa zwei Wochen auf dem höchsten Berg in diesem Gebiet ein grosses Feuer brennen sehen, was stets ein Versammlungszeichen dieser Banden darstelle. Dieser Berg liegt im Südwesten, sei aber äusserst unzugänglich und von Höhlen durchzogen.

Hauptstory Event 6 Erreichen von 38/45 - 34/37

Tagebuch des Quintus: 6. Eintrag am 13. März

Jetzt haben wir genug erfahren, um zu wissen, was zu tun ist! Zuerst einmal werden wir unsere Wirtschaft auf Vordermann bringen, damit wir im Falle eines Zusammentreffens mit diesen Räuberbanden stets eine passende Antwort bereit haben. Dann werden wir uns diesen Berg einmal genauer ansehen, um dort die vorhandenen Spuren oder gar ein mögliches Versteck genauer zu besehen. Und Drittens werden wir die Gegend mit unseren neu gebauten Schiffen untersuchen, um uns ein genaues Bild machen zu können. Bei allem müssen wir sehr vorsichtig sein, weil wir nicht um die Anzahl und die Stärke dieser Räuberbanden wissen.

Hauptstory Event 7 Erreichen von Fläche 24/32 - 30/35

Tagebuch des Quintus: 7. Eintrag am 18. März

Pflugspuren im Boden deuten darauf hin, dass dieses Land schon einmal bebaut wurde. Unser Einheimischer berichtet von einer Anlegestelle im Nordwesten, die vor Jahren rege genutzt wurde. Nach seinen Beobachtungen wurde vor allem Gold umgeschlagen, was auf einen ergiebigen Fundort in der Nähe hinweisen könnte. Allerdings sei dieser Hafen in der letzten Zeit etwas in Vergessenheit geraten. Er habe in den letzten Jahren dort nur noch wenige Schiffe bemerkt.

Unsere Soldaten haben mir ihren Kummer geklagt. Sie sollen für uns alle ihren Kopf bei gleicher Bezahlung hinhalten. Ich habe ihnen daraufhin eine Extra-Zulage in Goldmünzen versprochen. Deshalb bin ich für jede Goldader dankbar, die mir diesen versprochenen Sold herzustellen hilft.

Hauptstory Event 8 Erreichen (Sichten) von Punkt 80/80

Tagebuch des Quintus: 8. Eintrag am 2. April

Das war eine Kletterei! Die Spuren hier lassen auf mehrere Räuberbanden schliessen, die hier ihre Zusammenkünfte abhalten. Ausserdem ist der Boden voller Goldstaub, wir müssen also genauer nachsehen, was es aus dem Berg zu holen gibt. Und hier ist tatsächlich eine Höhle und darin - Hurra! - die Schuhe unseres Konsuls. Ausserdem fanden wir noch einige Pläne und schriftliche Unterlagen. Leider ist unser "Schriftgelehrter" in unserem Stützpunkt zurückgeblieben, so dass wir die zweifellos nubischen Texte noch nicht entziffern können.

Bevor unser Auftrag hier vollständig erledigt ist, müssen wir die wahrscheinlich noch vorhandenen Stützpunkte der Diebe aufstöbern und zerstören. Aber inzwischen läuft unsere Wirtschaft ganz gut. Auch das Militär ist viel

schlagkräftiger geworden, als wir die Goldmünzen-Zulage für sie eingeführt haben. Hier sollten wir aber noch nachlegen.

Hauptstory Event 9 Alle Hauptquartiere, Lagerhäuser und Hafengebäude der Gegner zerstört.

Tagebuch des Quintus: 9. Eintrag am 10. Mai

Es ist geglückt, die Diebesbanden sind aus dieser Gegend vertrieben worden und unser geliebter Tyrannus hat zumindest seine Schuhe wieder. Es ist gut zu wissen, dass auf unsere Leute Verlass ist, wenn sie hier so richtig gefordert sind. Das stimmt mich hoffnungsvoll für all die Abenteuer, die noch auf uns zukommen werden.

Unser Schriftgelehrter hat die in der Höhle gefundenen Schriftstücke gesichtet, ist aber nicht aus Allem schlau geworden. Er weiss aber anhand eines dort vorgefundenen Planes, wo sich ein grösserer Stützpunkt befinden soll, den Nubier und auch Wikinger zu räuberischen Zwecken benutzen. Dort wollen wir mit einer unseren Schaluppen hinsegeln. Ausserdem geht ein zweites Schiff mit den Schuhen und einem Bericht von mir nach Venedig. Wir brauchen mehr Soldaten und Handwerker, damit wir schneller und effektiver vor Ort agieren können.

1.) Nebenevent 1 Erreichen (Sichten) von Fläche 58/37

Eine sumpfige Gegend ist das hier! Wir müssen uns in jeder Hinsicht hier vorsichtig bewegen. Aber Wild und Fische scheint es hier reichlich zu geben. Da ich um den guten Appetit unsrer Bergbauer weiss, sollten wir uns mit Nahrungsmittel reichlich versehen. Wer weiss, ob man hier überhaupt Getreide anpflanzen kann?

1.) Nebenevent 2 Erreichen (Sichten) von Fläche 63/25 - 59/13

Dieser Sumpf ist hier tatsächlich unpassierbar. Wir müssen umkehren und uns einen anderen Weg suchen. Aber vorher schauen wir uns noch die Berge an Ort und Stelle an, ob sie nichts Verwertbares für uns bereithalten.

2. Nebenevent 1 Erreichen (Sichten) von Punkt 60/105

Hier hat keine 48 Stunden vorher ein Lagerfeuer gebrannt. Dicht bei der Anlegestelle fanden wir eine Feuerstelle, deren Steine noch warm waren. Hier heisst es also aufpassen, damit wir keine unliebsamen Begegnungen erleben müssen. Von diesem Platz führt übrigens ein gut ausgetretener Pfad landeinwärts. Er könnte uns zu dem hohen Berg bringen, den unser Einheimischer uns näher beschrieben hat. Ausserdem hat es hier eine Menge Wild, das wir gleich an Ort und Stelle erlegen und braten werden. Unser Stützpunkt braucht Bodenschätze, und unsere Bergbauer, die sich darum kümmern, brauchen Nahrung.

3. Nebenevent 1 Erreichen (Sichten) von Fläche 51/1 - 48/9

Hinzufügen von je 20 Schwert und Schild, 30 Hämmer und 200 Fass Bier.

Die Bucht scheint voller Treibholz zu sein. Als sich unserer "Gloria" hier durchgezwängt hat, waren die Planken und Fässer auf dem See noch nicht vorhanden. Hier scheint ein nubisches Schiff verunglückt zu sein, wie wir anhand der Schiffstrümmer übereinstimmend festgestellt haben. Einige Fässer haben wir aufgefischt, sie enthielten 20 Schwerte, 20 Schilde und dreissig Hämmer. Auch etwa 200 kleine Fässer mit Flüssigkeit haben wir bergen können. Einer unserer Leute, der eine Zeit lang in Germanien stationiert war, meinte, anhand des Geruchs müsse es sich um Bier handeln. Die Nubier hier scheinen tatsächlich alles zu rauben, was ihnen unter die Finger kommt. Wir werden alles zu unserem Stützpunkt bringen, und dann schauen, wie wir die reichlich hier vorhandenen Steinvorkommen für uns nützen können.

4. Nebenevent 1 Erreichen von 108/93

Hinzufügen von 30 Goldmünzen

Der Boden hier ist voller nubischer Goldmünzen! Wir müssen zuerst einmal den ganzen Platz hier nach Fundschätzen untersuchen. Es gibt also doch Diebesbanden, die nur deswegen hier sind, um vom Raub zu leben. Sie scheinen sehr gut organisiert zu sein und sich gut hier eingelebt zu haben. Mit unseren wenigen Leuten halte ich eine handstreichartige Vorgehensweise für wenig erfolgversprechend. Ausserdem besteht die Gefahr, dass diese Banden hier nicht für sich allein ihr Unwesen treiben. Wir bewegen uns also erst einmal so unauffällig wie möglich und schlagen nur dann zu, wo wirklich Aussicht auf Erfolg besteht. Deshalb wollen wir geeignete Anlegeplätze in der Nähe suchen, wo wir uns festsetzen und erfolgversprechende Fronten zu Land gegen dieses Volk aufbauen können. Wenn diese Gegend nur nicht so unübersichtlich wäre..

Map 2: Der Brustpanzer

Spieler: Römer

Gegner: Volk 2 = Wikinger
Volk 3-5 = Nubier

Spieler Einstellung: "wenig"
Nubier Einstellung: "normal"
Wikinger Einstellung: "sehr viel"
Keine Spähtürme, keine Katapulte, kein Bierbrauer

Hauptstory Event 1 sofort nach Beginn

Tagebuch des Quintus: 10. Eintrag am 8. Juli

Eine am Ende unübersichtliche Fahrt liegt hinter uns. Aber wenn unser Schriftgelehrter die Pläne richtig gelesen hat, dann sind wir hier richtig. Nicht weit von unserem Standort soll sich im Südosten ein grösserer Stützpunkt der Räuberbande befinden, der wir nachjagen. Ausserdem bin ich froh, wieder festen Boden unter den Füßen zu haben. Unsere Schaluppe war bis zum Mastkorb vollgeladen mit Waren, so dass wir uns an Deck kaum bewegen konnten.

Hauptstory Event 2 Hafengebäude fertig

Tagebuch des Quintus: 11. Eintrag am 10. Juli

Wir warten sehnsüchtig auf Unterstützung! Unser Bericht von den letzten Ereignissen samt den Schuhen des Konsuls werden längst in Venedig angekommen sein. Es geht ja nicht nur darum, die Rüstung unseres Tyrannus wieder vollständig zusammen zu bekommen, sondern auch dem Diebesgesindel einen empfindlichen Schlag zu versetzen. Daran müsste auch die Stadt Venedig ein Interesse haben. Deshalb bin ich gespannt, was uns per Schiff von dort alles zugeschickt werden wird.

Hauptstory Event 3 Erreichen von 37/40 - 33/34

Tagebuch des Quintus: 12. Eintrag am 13. Juli

Hier scheint es alles zu geben, was man braucht. Vor allem hat es Platz, um sich richtig auszubreiten, aber auch Rohstoffe gibt es mehr als genug. Wir können alles gebrauchen, was uns hier weiterhilft.

Unser Spion hat mir einen besorgniserregenden Bericht von den Zuständen im Südosten dieses Landes gebracht. Ein Gebirge riegelt den östlichen Landesteil bis auf einen schmalen Pass von unserer Seite ab. Dahinter scheint sich ein grosser Stützpunkt von wikingischem Diebesgesindel zu befinden, welcher die ganze Umgebung unsicher macht. Der Pass zu diesem Stützpunkt soll momentan fest in ihrer Hand sein.

Wir müssen uns überlegen, wie wir mit möglichst geringen Verlusten an Menschenleben und Material dorthin einmarschieren können. Allen Anschein hat es auch Nubier in dieser Gegend, aber die scheinen nicht unbesiegbar zu sein. Wenn nur das Schiff aus Venedig bald kommen würde. In militärischer Hinsicht sind wir momentan viel zu schwach, um irgend etwas Entscheidendes erreichen zu können.

Hauptstory Event 4 Erreichen von 53/29

Tagebuch des Quintus: 13. Eintrag am 15. Juli

Wir haben beschlossen, an dieser geschützten Stelle einen weiteren Hafen anzulegen. Auf den letzten Meilen hierher haben wir uns fast verfahren, weil die Gewässer hierzulande nicht sehr übersichtlich sind. Da ist jeder Hafen zusätzlich von Vorteil, der einem hilft, die Orientierung zu See nicht zu verlieren. Ausserdem erscheint es mir ratsam, die Gegend zu Schiff weiter auszuspähen, um eine Möglichkeit zu finden, von mehreren Seiten zu dem Wikingerstützpunkt gelangen zu können.

Hauptstory Event 5 Erreichen von 60/41 - 68/50

Hinzufügen von: 50 Schwerter, 50 Schilder, 300 Bierfässer, 100 Kohle, 50 Eisen, 20 Goldmünzen

Tagebuch des Quintus: 14. Eintrag am 19. Juli

Die Landschaft wirkt mit jedem Schritt trostloser. Das erschwert das Vorwärtkommen ungemein. Ausserdem ist im Osten das Gebirge sichtbar, hinter dem laut dem Bericht unseres Spähers der Stützpunkt der Wikingerbande liegen soll. Deshalb ist zu überlegen, wie wir ab diesem Punkt weiterhin vorgehen. Nach rechts und links zweigen hier verwunschene Pfade ab, im Moment würde ich aber denjenigen bevorzugen, der nicht zu dem vermuteten Stützpunkt der Räuber führt. Im Süden von hier scheint der schon erwähnte Pass zu liegen, aber ein Durchkommen momentan scheint mir kaum möglich

Gerade höre ich, dass das sehnlichst erwartete Schiff aus Venedig angekommen ist. Ich hätte den Überbringer dieser Nachricht am liebsten umarmt! Der Bote sagte mir, es sei noch ein weiteres Schiff unterwegs. Er konnte mir aber vom Inhalt beider Schiffe keine näheren Angaben machen.

Hauptstory Event 6 Vernichtung aller feindlichen Hauptquartiere, Lagerhäuser und Hafengebäude

Tagebuch des Quintus: 15. Eintrag am 2. August

Wir haben in dem zerstörten Hauptquartier der Wikinger den Brustpanzer unseres Konsuls gefunden. Ausserdem konnten wir Schwerter, Schilde und Werkzeuge plündern, die wir noch gut gebrauchen können. Momentan sortieren wir aus, was wir nach Venedig mit dem Schiff zusammen mit dem Brustpanzer schicken, und was nicht. Ausserdem haben wir einige Verwundete, die gesund gepflegt werden müssen.

Das war eine Schlacht! Das gab uns allen einen Vorgeschmack, was uns zukünftig noch erwarten könnte. Manchmal wünsche ich mir eine Bodenwaffe, die uns hilft, den Feind aus der Entfernung zu bekämpfen, ohne dass unsere Soldaten dabei unmittelbar in Gefahr geraten. Ich werde in Venedig nachfragen lassen, ob es so etwas gibt.

Die Pläne, die wir im vorhergehenden Abenteuer in der Höhle gefunden haben, haben uns einen weiteren Aufenthaltsort dieser räuberischen Banden verraten. Nach der Karte scheint es sich um eine Art Flussdelta zu handeln. Wir werden zu diesem Ort segeln, und das Schiff von Venedig dorthin umleiten lassen. Was wird dort auf uns zukommen?

1.) Nebenevent sofort nach Beginn:

Festung auf: 109/92, 105/85, 100/84; 95/87, 97/94, 100/99, 106/98

Lagerhaus auf: 96/90, 106/95, 103/84

Sägewerk auf: 97/85, 105/89, 109/97

2. Nebenvent nach Nebenevent 1

Festung auf: 97/104

Münzpräger auf: 95/101, 97/100

Eisengiesser auf: 100/81, 102/80

Schmiede auf: 96/79, 98/79

3. Nebenvent nach Nebenevent 2

Festung auf: 92/111

4. Nebenevent: Erreichen von 42/93

Frisch gefällte Bäume deuten darauf hin, dass sich hier bis vor kurzem noch Menschen aufgehalten haben. Wir haben überdies ein nubisches Beil gefunden. Es scheint ein Nubierlager in der Nähe zu geben. Wir müssen also vorsichtig sein!

Wenn die Angaben unseres Spähers stimmen, dann müsste das Wikingerlager genau westlich liegen. Momentan bleibt uns nichts übrig, als hier abzuwarten. Wir sind einfach militärisch noch zu schwach, um eine kriegerische Auseinandersetzung wagen zu können. Immerhin scheint es hier fruchtbares Land und etliche Bodenschätze zu geben. Behalten wir also die örtlichen Gegebenheiten im Auge und bauen eine Front auf, um den Wikingern und den Nubiern den Weg zu uns nach Norden zu verbauen.

4. Nebenevent: Erreichen von 12/133

Ein toller Anlegeplatz ist das hier: gut erreichbar und trotzdem geschützt. Wir haben beschlossen, von diesem Punkt aus unsere Erkundungen weiter zu führen. Ausserdem scheint das hier ein Anglerparadies zu sein. In dem glasklaren Wasser hier wimmelt es nur von Fischen. Auch Bodenschätze scheint es hier reichlich zu geben, die wir gut gebrauchen können.

5. Nebenevent: Erreichen von 163/108

Unser Steuermann hat anhand der vorhandenen Karten festgestellt, dass wir uns hier ziemlich genau östlich des Räuberlagers der Wikinger befinden. Das wäre ein geeigneter Platz, um dieser Bande in den Rücken fallen zu können.

Wir haben die dunklen Segel aufgezogen und richtig: auf der Fahrt hierher haben wir wiederholt Lagerfeuer am Ufer gesehen. So können wir sicher sein, nicht bemerkt worden zu sein. Und je länger wir unbemerkt bleiben, desto mehr können wir hier für die Stärkung unserer Soldaten tun. Wenn ich all dem Glauben schenke, was mir bisher über die Wikinger berichtet worden ist, dann waren alle andere Auseinandersetzungen bisher harmlos gegenüber der, die noch auf uns zukommen wird.

Map 3: Das Schwert

Spieler: Römer

Gegner: Volk 2 - 4 = Nubier

Volk 5 = Wikinger

Einstellung: Bitte alle Völker (bis auf Wikinger = "sehr viel") die "normale" Einstellung mit dementsprechenden Werkzeugen und Handwerker.

Keine Spähtürme, keine Katapulte, kein Bierbrauer

Hauptstory Event 1 sofort nach Beginn

Tagebuch des Quintus: 16. Eintrag am 5. September

Selten habe ich unseren Steuermann so wütend erlebt. Noch Stunden nach der Landung schimpfte er wie ein Rohrspatz über das Fahrwasser, das wir auf dem Weg hierher zurücklegen mussten. Ausserdem hat es hier unzählige Fliegen, die unseren Auftrag sicher nicht einfacher machen werden.

Die Gegend hier ist völlig unübersichtlich, also wie geschaffen für einen räuberischen Schlupfwinkel. Ohne Kompass ist man hier verloren. Wie uns das angekündigte Schiff aus Venedig hier erreichen soll, ist mir nicht ganz klar. Zur Sicherheit haben wir aber unsere Schaluppe, die uns hierhergebracht hat, ins offene Fahrwasser zurückgeschickt, um das erwartete Schiff aus Venedig an einer geeigneten Stelle abzuwarten.

Hauptstory Event 2 Erreichen von 23/202

Tagebuch des Quintus: 17. Eintrag am 8. September

Diesem Land muss man scheinbar alles abringen! Es hat kaum Bodenschätze und Ackerland, dafür viel Sumpf und unüberschaubare Wege zu Land und zu Wasser. Einerseits müssen wir unsere Wirtschaft in Gang bringen, andererseits müssen wir uns bei dem Mangel an Rohstoffen zweimal überlegen, was wir zuerst und zuletzt tun werden. Immerhin scheint es genug Fische zu geben und auch unsere Jäger haben sich bis jetzt noch nicht über Arbeitslosigkeit beklagt. Wenn nur das Schiff aus Venedig kommen würde, wir können alles gebrauchen, was uns hier weiterhelfen könnte.

Hauptstory Event 3 Erreichen von 13/189

Tagebuch des Quintus: 18. Eintrag am 12. September

Die Situation zu Lande ist unbefriedigend. Es ist kein richtiges Vorwärtkommen möglich, einzig mit dem Schiff sind schnelle Truppenbewegungen zu bewältigen. Deshalb sollten wir unser Augenmerk vorrangig auf den Schiffsverkehr richten. Geeignete Anlegestellen scheint es hier genügend zu haben, ausserdem können unsere Fischer und Jäger ihre Jagdgründe enorm erweitern.

Hauptstory Event 4 Erreichen von 16/165

Hinzufügen von: 200 Kohle, 100 Eisen, 200 Bierfässer, 20 Münzen, 10 Bögen, 10 Angeln

Tagebuch des Quintus: 19. Eintrag am 15. September

Das Schiff aus Venedig ist angekommen! Unsere Schaluppe hat die venezianische Barke abfangen können, als sie sich schon wieder auf der Heimfahrt befand. Der Kapitän der Barke gab an, sie hätten sieben Tage ohne Ergebnis nach unserer Anlegestelle geforscht, bevor sie sich zum Rückweg entschlossen hätten. Die örtlichen Gegebenheiten hier sind schon etwas ganz Besonderes.

Die Besatzung der Barke war sichtlich erleichtert, diese Gegend wieder verlassen zu können. Die Fliegen und das unsichere Fahrwasser hier haben ihnen zugesetzt. Ich gab ihnen eine Abschrift meines Tagebuchs mit und meine Versicherung, alles dankbar abzunehmen, was uns aus Venedig weiterhin zugeschickt werden würde.

Wenn wir nur wüssten, wie wir genau vorgehen sollen! Wir haben bis jetzt keinen konkreten Plan, nur herzlich wenig Ahnung, was uns erwartet.

Hauptstory Event 5 Erreichen eines Zeltes auf 16/165

Hinzufügen von: Spähturm

Tagebuch des Quintus: 20. Eintrag am 17. September

Wir haben einen Wikinger getroffen, der sich allen Anschein nach verirrt hat.

Er war völlig entkräftet und wir mussten ihn erst einmal ausgiebig zu essen und zu trinken geben, bevor er ansprechbar war.

Zuerst bat er uns um Verzeihung, weil er ein Mitglied der Räuberbande gewesen war. Wie er uns anfangs erklärte, hat er die Diebe vor allem logistisch unterstützt, aber den Raubzug nach Venedig und die Erbeutung der Rüstung unseres Konsuls nicht gutgeheissen. Er habe sich dann im Streit von den Räubern getrennt, fürchtet aber nun ihre Rache.

Wir haben uns zunächst ihm gegenüber reserviert verhalten, aber dann bemerkt, dass es ihm mit seiner Reue ernst ist. Daraufhin hat er damit begonnen, über Details dieser räuberischen Organisation zu erzählen, die er weiss. Zu unserer Überraschung sind dies nicht wenige!

Als erstes zeigte er uns Pläne über eine Art Beobachtungsturm, die den Dieben bei Gebrauch stets einen Informationsvorsprung eingebracht hätten. Daher also wussten die Räuber in der Regel mehr über uns, als wir über sie. Aber das wird sich ab jetzt ändern!

Hauptstory Event 6 Erreichen von 2/152

Tagebuch des Quintus: 21. Eintrag am 20. September

Unser neugewonnener Mitstreiter bestätigte, was wir schon vermuteten, dass die Wikinger die Oberhäupter dieser räuberischen Vereinigung stellten. Überall, wo es sich wirklich lohnen würde, hätten die Wikinger ihre Hand im Spiel. Und sie hätten es verstanden, aus jeder möglichen Situation ihre Vorteile auch gegenüber den mit ihnen befreundeten Banden zu ziehen. Wenn wir es mit ihnen zu tun bekommen würden, dann sind sie die gefährlichsten und stärksten Gegner. Das sei hier an Ort und Stelle vermutlich nicht anders.

Die Wikinger hätten ein Lager das im Nordosten von uns liegt, was aber zu Schiff unzugänglich sei. Die Lagerinsassen hätten alle Anlegestellen in der Nähe unbrauchbar gemacht, und nur einen Hafen für ihre alleinige Nutzung an Ort und Stelle übrig gelassen. Deshalb müsse ein ziemliches Stück zu Land bis zu ihrem Lager zurückgelegt werden.

Auch wusste er von einem kostbaren Schwert, welches etwa vor einem Monat in dieses Lager gebracht wurde. Es sei für ihn der Hauptgrund gewesen, das Räuberlager so schnell wie möglich zu verlassen. Er wolle nicht als Mittäter mit diesem Raub in Verbindung gebracht werden. Ausserdem sei ihm klar gewesen, dass die Römer dieses Schwert nicht kampfflos preisgeben werden.

Sieh einer an; unser militärischer Ruf scheint nicht der schlechteste zu sein.

Die Wikinger haben einen Goldvorrat, etliche befreundete Nubierbanden in der Nähe und etwas weiter weg zwei grössere Stützpunkte, die aber erst später gesucht und gefunden werden sollen.

Hauptstory Event 7 Zerstörung aller HQ's, Lagerhäuser und Hafengebäude

Tagebuch des Quintus: 22. Eintrag am 15. Oktober

Wir werden wohl über eine Woche brauchen, bis wir alles und alle wieder zusammengefunden haben und unsere Fahrt fortsetzen können. Endlich weg aus diesem Sumpf mit seinen Räubern, Untiefen und vor allem den Fliegen!

Jetzt wollen wir uns den zwei Stützpunkten widmen, die unser Wikingerfreund uns beschrieben hat. Er weiss von einem gut versteckten Anlegeplatz in unmittelbarer Nähe des Diebesgesindels. Soweit er sich erinnern kann, wird es von der Gegend her gesehen sicher einfacher, aber von der Gegenwehr her gesehen eher schwieriger.

Ein Schiff mit dem Schwert unseres geliebten Tyrannus und diesmal einem genauen Lageplan unserer nächsten Anlegestelle ist unterwegs nach Venedig. Es gibt noch viel zu tun, packen wir's also an.

Nebenevent 1 Erreichen des Gebietes 60/66 - 153/175

Hier riecht es nach Rauch - und zwar nach Rauch von einem Wikingerfeuer. Die Nubier verbrennen Kamelmist und alles, was ihnen irgendwie brennbar erscheint, deshalb stinken ihre Feuer geradezu bestialisch. Hier wurde aber nur Holz verbrannt.

Das Wikingerlager scheint also nicht mehr weit entfernt zu sein. Das ergibt für uns einen Anhaltspunkt, wo wir dieses Lager zu suchen haben. Leider wechselt die Windrichtung ständig, deshalb können wir die Himmelsrichtung nicht bestimmen, wo wir mit unseren Nachforschungen beginnen können.

Nebenevent 2 nach Nebenevent 1 Erreichen des Gebietes 97/159 - 120/187

Endlich haben wir eine konkrete Spur gefunden. Wir fanden mehrere aufgebrochene Tierkadaver und einige zerbrochene Pfeile, die eindeutig den Wikingern zuzuordnen sind. Hier wurde Jagd gemacht, aber danach nicht sorgfältig genug aufgeräumt.

Ein Trampelpfad führt von hier aus in nördliche Richtung. Wir werden ihm folgen und dabei Augen und Ohren offen halten.

Nebenevent 3 nach Nebenevent 2 Erreichen des Gebietes 90/138 - 99/145

Wikingers! Wir haben das Lager von ihnen im Westen erspäht. Unser Überläufer hat mit Bestimmtheit erklärt, dass es der von ihm verlassene Stützpunkt ist. Nach allem, was wir hier erlebt haben, kann ich verstehen, dass er den Weg nicht mehr zurückgefunden hat.

Wir werden versuchen, das Lager in einem Bogen zu umgehen und dann von Norden her anzugreifen. Zuvor müssen wir sicher sein, dass wir ihnen militärisch gewachsen sind. Ich werde genaue Erkundigungen einziehen müssen, bis ich weiss, wann der Zeitpunkt zum Angriff gekommen ist. Vorher ziehen wir hier alles zusammen, was wir anderswo an Männern und Material entbehren können.

Map 4: Der Siegelring

Spieler: Römer

Gegner: Volk 2 - 3 = Wikinger

Einstellung: Bitte alle Völker die "normale" Einstellung mit dementsprechenden Werkzeugen und Handwerker.
Keine Katapulte, kein Bierbrauer

Hauptstory Event 1 sofort nach Beginn

Tagebuch des Quintus: 23. Eintrag am 26. Oktober

Hier wird es nie völlig dunkel. Die Lava eines benachbarten Vulkanes erhellt sogar in der Nacht die Umgebung, so dass man selbst um Mitternacht noch Tagebuch schreiben kann. Dafür riecht es hier stets nach Schwefel.

Unser Überläufer hat uns sicher zu diesem verschwiegene Plätzchen gelotst. Dieser Mann ist für uns wirklich Gold wert! In Eilmärschen erreichten wir diesen Platz, der nach den Worten unseres Führers zumindest die nächste Zeit Sicherheit vor feindlichem Besuch bieten dürfte. Allerdings sind wir alle ziemlich erschöpft von diesem Gewaltmarsch hierher. Außerdem mußten wir mehrere Wasserläufe mit selbstgefertigten Hängebrücken überqueren, worüber vor allem unsere Soldaten nicht begeistert waren. Sie erklärten, in Zukunft lieber seekrank werden zu wollen, als mit Gepäck über diese schwankenden Seilkonstruktionen balancieren zu müssen.

Unterwegs marschierten wir in Sichtweite an diesem Vulkan vorbei. Nach allem, was unser Wikinger an Informationen über diesen Ort mitbekommen hat, ist er sich sicher, dass auf diesem Berg sich Höhlen befinden, die als Geheimverstecke dienen. Hier haben die Wikinger von den Nubiern gelernt, wie man Diebesbeute am sichersten aufbewahrt. Wir werden also nicht umhin kommen, diesem Berg einen Besuch abzustatten. Ein wenig graust es mir davor, mich in die Nähe dieser brodelnden Lava begeben zu müssen.

Hauptstory Event 2 Sägewerk errichtet

Tagebuch des Quintus: 24. Eintrag am 28. Oktober

Unser Wikingerfreund hat uns von der Existenz zweier größerer Stützpunkte in der weiteren Umgebung unseres Anlegeplatzes berichtet. Unsere Strafaktion hat sich längst unter den Räufern herumgesprochen, deshalb wird dieses Gesindel nicht lange fackeln, wenn sie uns entdeckt haben. Deshalb orientieren wir uns erst einmal in südöstliche Richtung.

Die Gegend hier ist zwar abgelegen, aber nicht sonderlich geräumig. Für unsere Wirtschaft brauchen wir Platz. Unsere Erkunder aus dem Süden haben einen insgesamt günstigen Bericht über die mögliche Erreichbarkeit benachbarter Inseln gebracht. Aber ohne Schiffe geht hier nichts, wenn wir nicht wieder auf unsere Hängebrücken zurückgreifen würden wollen. Aber da machen unsere Leute nicht mit, und mir ist auch ein Schiff lieber. Vor allem lassen sich damit Lasten bequemer transportieren.

Hauptstory Event 3 Fertigstellung des ersten Hafengebäudes

Tagebuch des Quintus: 25. Eintrag am 30. Oktober

Hier wird es in den Nächten bereits empfindlich kalt. Deshalb sollten wir auf den spärlich vorhandenen Ebenen Ebene unsere Wirtschaft leidlich in Schwung bringen. Besonders unsere Bauern benötigen Platz zum säen, Winterweizen wird hier sicher noch ergiebig wachsen.

Noch haben die Wikinger uns nicht aufgestöbert, aber das wird sich sicher bald ändern. Auch mit unseren Schiffen müssen wir vorsichtig sein. Die Steuermänner haben Anweisung, keine Flagge zu zeigen, wenn ihnen jemand begegnen sollte. Mal sehen, wie lange wir unsere Gegner damit täuschen können.

Hauptstory Event 4 Fertigstellung des zweiten Hafengebäudes

Tagebuch des Quintus: 25. Eintrag am 1. November

So sumpfige Stellen, wie hier manche Ufer aufweisen, habe ich selten erlebt. Zum Glück sind unsere Leute überwiegend trittsicher und bei guter Kondition.

Die Berge sind voll von Rohstoffen, leider haben wir noch keine Goldfunde gemacht. Überdies sollten wir uns vorsichtig erhalten, um so spät wie möglich von den Wikingern im Süden bemerkt zu werden.

Hauptstory Event 5 Fertigstellung des dritten Hafengebäudes

Dazufügen von: 20 Eisen, 40 Kohle, 10 Münzen, 150 Bierfässer

Tagebuch des Quintus: 26. Eintrag am 3. November

Das ist schon eine ganz spezielle Gegend, in die wir da reingeraten sind! Da geeignete Hafenplätze hier dünn gesät sind, müssen wir mit dem Vorlieb nehmen, was an Ort und Stelle vor zu finden ist. Von den erhöhten Standpunkten in unserer Nähe haben wir Blickkontakt mit unserem Hauptquartier, das erleichtert den Warentransport sehr. Allerdings leben unsere Bergwerker fast nur von Fischen, weil wir bisher nicht so viel Platz zum Wirtschaften haben, wie wir uns das wünschen würden.

Beim Bau unsers dritten Hafengebäudes entdeckten wir in einer teilweise verschütteten Höhle in der Nähe ein aufgegebenes Wikingerlager. Wir untersuchten es und siehe da, wir fanden eine Menge brauchbare Dinge für uns darin. Wo aber ein Lager ist, da können auch Feinde in der Nähe sein.

Hauptstory Event 6 Fertigstellung des vierten Hafengebäudes

Tagebuch des Quintus: 26. Eintrag am 5. November

Wir haben uns umgeschaut und tatsächlich Wikinger erspäht. Im Süden scheint sich ein Hauptquartier und ein Schiffsanlegeplatz zu befinden. Wirtschaftlich sind sie uns weit überlegen, militärisch wahrscheinlich auch, da wir bei ihnen zahlreiche Bergwerke entdeckt zu haben meinen. Wir müssen dringend schauen, wie wir zu noch mehr Münzen kommen können. Am besten teilen wir unser weiteres Vorgehen auf. Ein Teil schaut nach erfolgversprechenden Anlegeplätze und dort vor allem nach Rohstoffen und Nahrung und einen gangbaren Weg zu diesem Vulkan. Zu Land schauen wir, dass wir wirtschaftlich alles herausholen, was diese Inseln uns an Möglichkeiten lassen.

Hauptstory Event 7 Fertigstellung des fünften Hafengebäudes

Tagebuch des Quintus: 26. Eintrag am 7. November

Wir haben nicht mehr viel Zeit. Unser Spion hat berichtet, dass das Wikingerlager mobil gemacht wird. Wir sind offensichtlich bemerkt worden und müssen ab jetzt mit einem Angriff rechnen. Gleichzeitig haben wir goldhaltiges Gestein auf unserem Weg gefunden, das beim Abbau verlorengegangen zu sein scheint. Es muss sich um eine aufgegebene Fundstätte handeln, weil das Gelände hier einen unberührten Eindruck macht. Also: Äxte und Spitzhacken heraus und überall gründlich nachgeschaut.

Hauptstory Event 8 Fertigstellung des sechsten Hafengebäudes

Tagebuch des Quintus: 26. Eintrag am 8. November

Eine verwunschene Gegend ist das hier. Die Gegend ist unberührt, rohstoffreich und von mehreren Wasserfällen durchzogen. Wenn es nicht permanent nach Schwefel riechen würde, könnte man meinen, in einen Märchenwald geraten zu sein. Die Mineralien erglänzen hier unmittelbar an der Gebirgsoberfläche und spiegeln sich in der Sonne. Das sieht teilweise unwirklich aus. Aber unsere Bergarbeiter und unsere Bauern schauen recht zuversichtlich darein, was die vor uns liegende Landschaft anbetrifft.

Hauptstory Event 9 Zerstörung von allen HQ's, Lagerhäuser und Hafengebäude

Tagebuch des Quintus: 27. Eintrag am 10. Dezember

Der schwierigere Teil unseres Auftrages ist erfüllt: Die Stützpunkte der Räuberbanden hier sind komplett zerstört. Wir werden noch eine Weile mit der Abfahrt von hier warten müssen, weil unsere zahlreichen Verwundeten gepflegt werden sollten. Außerdem müssen wir noch alles zusammensammeln, was wir für unsere Weiterfahrt benötigen.

Nebenevent 1 Erreichen des Vulkans
Dazufügen von 10 Schilden, 10 Schwertern

Unser Überläufer hat recht, hier gibt es Höhlen zuhauf. Da hier die unmittelbare Nachbarschaft reichlich unheimlich wirkt, kommt kein gewöhnlicher Sterblicher auf den Gedanken, hier etwas suchen zu wollen. Allein schon der Schwefelgestank hält jeden vernünftigen Menschen davon ab, auf diesem Berg ohne Not herum zu klettern.

Wir haben nach kurzem Suchen das Räuber versteck gefunden. Es gab in der Höhle neben vielen geraubten Schilden, Schwertern und Papieren auch, gut versteckt, den Siegelring unseres Konsuls. Darüber wird er sich besonders freuen, denn endlich ist er wieder handlungsfähig. Ohne Siegelring war unser guter Tyrannus aufgeschmissen, weil er keine seiner Anordnungen mittels Siegel beglaubigen konnte.

Jetzt geht es erst einmal schnellstens wieder weg aus diesem Vorort der Unterwelt. Wir werden den Ring samt allen schriftlichen Unterlagen zu unserem Stützpunkt bringen. Danach werden wir noch die Dinge tun, die hier noch getan werden müssen, um die Sache insgesamt zu einem guten Ende zu bringen. Danach werden wir die erbeuteten Papiere sichten und uns gemeinsam entscheiden, wie wir weitermachen wollen.

Map 5: Der Helm

Spieler: Römer

Gegner: Volk 2 - 3 = Wikinger
Volk 4 = Nubier

Einstellung: Bitte Römer und Nubier die "normale" Einstellung mit dementsprechenden Werkzeugen und Handwerker.
Wikinger: "sehr viel". Keine Katapulte, kein Bierbrauer

Hauptstory Event 1 sofort nach Beginn

Tagebuch des Quintus: 28. Eintrag am 22. Dezember

Heute ist der erste Tag, an dem ich wieder an Deck konnte. Unterwegs war es so lausig kalt, dass ich mir eine Grippe geholt habe. Die Strecke bis hierher haben unser Wikingerüberläufer und unser Steuermann gemeinsam gesegelt. Jetzt liegen sie gemeinsam flach und brüten ihrerseits eine anständige Erkältung aus.

Nachdem wir unsere letzte Aufgabe erfüllt haben, und unser Konsul mittlerweile seinen Siegelring erhalten haben dürfte, haben wir die Papiere aus dem letzten Fundort gemeinsam ausgewertet. Einen Plan fanden wir besonders verheissungsvoll, allerdings erschien der Fahrweg dorthin geradezu abenteuerlich. Wenn unsere Steuerleute wieder vernehmungsfähig sind, werde ich sie mal fragen, wo wir jetzt eigentlich gelandet sind.

Hauptstory Event 2 nach dem Bau des Hafengebäudes

Tagebuch des Quintus: 29. Eintrag am 25. Dezember

Unsere Steuerleute wissen nicht viel mehr als ich. Am Schluss haben sie nur noch von Grippe geschwächt die Zähne zusammengebissen und nach einem Anlegeplatz gesucht. Sie können sich an einen Vulkan erinnern, der an der Luvseite der Schaluppe aufragte und an einen längeren engen Kanal, der ihnen beim Segeln alles abverlangte.

Eine Barke könne diesen Kanal unmöglich passieren. Ansonsten sind sie sich einigermassen sicher, den Hafen tatsächlich gefunden zu haben, den wir uns vorgenommen hätten.

Wir werden eine von unseren Schiffen ausserhalb stationieren, um eine mögliches Schiff von Venedig kommend abfangen zu können.

Einen besseren Ausgangspunkt hatten wir noch nicht bei unserer Expedition. Es ist angenehm warm, meistens windstill, und es ist reichlich Platz zum Wirtschaften da. Vom Nordosten grüsst ein schneebedeckter Vulkan herüber, ansonsten gleicht die Gegend hier einem gigantischen Becken. Unsere Besatzung berichtet übereinstimmend, bei unserer Anfahrt keine Menschenseele gesehen zu haben. Und doch wissen wir aus unseren erbeuteten Plänen, dass sich hier mehrere Räuberbanden herumtreiben sollen.

Hauptstory Event 3 Erreichen von 111/103

Tagebuch des Quintus: 31. Eintrag am 1. Januar

Vermutlich haben wir eine Sandbank gefunden, die unsere Halbinsel mit dem Festland verbindet. Da sie aus Treibsand und angeschwemmten Gesteinsbrocken besteht, ist das Vorwärtskommen mühsam und gefährlich.

Im Nordwesten ragt ein alles überragender schneebedeckter Vulkan empor. Da wir um die Vorliebe der Räuberbanden wissen, solche Berge als Versteck für ihr Diebesgut zu gebrauchen, werden wir diesem Berg einen Besuch abstatten müssen.

Hauptstory Event 4 Erreichen von 120/110

Tagebuch des Quintus: 32. Eintrag am 6. Januar

Bis jetzt sind wir hier noch Niemandem begegnet! Wir haben sowohl hier, als auch auf unserer Halbinsel keinerlei Spuren gefunden, die auf die Anwesenheit von Menschen hätten hindeuten können. Wenn der Plan uns nicht den Weg hierher gewiesen hätte, könnte man fast irre an sich und seinem Auftrag werden. Kein Feuer, kein Rauch, keine Fährten, nichts! Auch auf dem Festland, das jetzt horizontfüllend vor uns auftaucht, macht einen völlig unbewohnten Eindruck.

Hauptstory Event 5 Erreichen von 127/116

Tagebuch des Quintus: 33. Eintrag am 10. Januar

Das also scheint der Kanal zu sein, der uns mit der Welt draussen verbindet. Ein gewaltiges Naturschauspiel! Wie entstand es und wozu? Hat sich hier das überschüssige Regenwasser im Landesinneren einen Ausgang gesucht? Wir sind alle beeindruckt, genau wie unsere Seeleute, die diesen überdimensionalen Riss im Gebirge regelmässig durchfahren.

Da die Bodenschätze auf unserer Halbinsel zu Ende gehen, müssen wir uns hier nach Ersatz umschauen. Vielleicht ist es möglich, an der einen oder anderen Stelle über dieses Gebirge zu gelangen?

Hauptstory Event 6 Erreichen von 114/ 146 - 121/157

Tagebuch des Quintus: 34. Eintrag am 15. Januar

Die ganze Gegend hier erscheint mir wie ein nicht lösbares Rätsel! So, wie wir die Sache bis jetzt überschauen können, sind wir in diesem gewaltigen Becken allein. Dafür scheint ausserhalb dieser überdimensionalen Schüssel umso mehr geboten zu sein. Das Rätsel muss also ausserhalb dieser Riesenschüssel gelöst werden, der Schlüssel zu Lösung scheint mir aber in diesem Becken zu liegen.

Wir sollten versuchen, auch auf dem Landweg über dieses Gebirge gelangen zu können, damit wir nicht ausschliesslich auf den Erfolg unserer Schiffsaktionen angewiesen sind.

Hauptstory Event 7 Erreichen von 114/ 146 - 121/157

Tagebuch des Quintus: 35. Eintrag am 20. Januar

Es gibt hier genügend Platz und Bodenschätze, so dass wir unsere Wirtschaft weiter ankurbeln und unser Militär verstärken können.

Schliesslich sollten wir versuchen, diesen Vulkan zu erreichen, um die Bergspitze genau in Augenschein nehmen zu können. Über den Kanal ist zu Fuss kein Durchkommen möglich, deshalb sollten wir schauen, ob der Berg nicht um den See herum zu erreichen ist. Das wird einen Gewaltmarsch geben, aber es scheint keine andere Möglichkeit zu geben

Hauptstory Event 8 Zerstörung aller HQ's, Lagerhäuser und Hafengebäude

Tagebuch des Quintus: 36. Eintrag am 1. März

Endlich! Nach beachtlicher Gegenwehr haben wir auch den Widerstand des letzten Diebesvolkes gebrochen. Im letzten Hauptquartier fanden wir schriftliche Unterlagen, die wir später auswerten werden.

Unser Konsul Tyrannus hat uns zu den Feierlichkeiten zum Jahresbeginn auf seine Barke eingeladen. Ehrensache, dass wir die Barke nicht ohne die wiedergefundene Beute betreten. Das wird ein Fest, wir freuen uns schon alle darauf.

Nebenevent 1 Erreichen von 77/140 - 72/139

Auf unserer Insel scheint es Bodenschätze zu geben. Wir sind schon an mehreren kleineren Gebirgen vorbeigefahren. Ansonsten scheinen wir hier allein zu sein. Ausser uns ist kein Mensch zu erblicken.

Nebenevent 2 folgt auf Nebenevent 1 Erreichen von 124/109

Das scheint der Beginn des Kanals zu sein, durch den wir hierher gelangt sind. Es macht den Eindruck, als habe ein Riese mit dem Schwert auf das Gebirge eingeschlagen! Uns allen ist nicht ganz wohl bei dem Gedanken, hier durchfahren zu müssen. Unser Schiff scheint von den Gebirgsmassen zu beiden Seiten erdrückt zu werden.

Nebenevent 3 folgt auf Nebenevent 2 Erreichen von 220/115 - 227/110

Hinzufügen von 50 Eisenerz, 50 Kohle, 300 Bier, 50 Fische, 50 Schinken, 50 Brot, 20 Spitzhacken, 20 Münzen

Die Barke aus Venedig ist da! Wir trafen sie, als unser Schiff gerade sich aus dem Gewirr von Inseln herausarbeiten wollte. Und - welche Überraschung - unser geliebter Konsul ist persönlich an Bord, um uns seine Anerkennung für unsere bisher geleisteten Dienste auszusprechen. Ausserdem wollte er bis zu den Iden des März bleiben, um das Neujahrsfest gemeinsam mit uns feiern zu können.

Die Stadt Venedig hat sich wieder sehr spendabel gezeigt. Sie wollen sich erkenntlich dafür zeigen, dass wir unter den Räuberbanden schon so aufgeräumt haben. Es sind viele nützliche Dinge an Bord, die wir sehr gut gebrauchen können. Wir werden die Sachen alle in unseren Stützpunkt bringen, da wir dort alles haben, um sie gut verwerten zu können.

Wir haben dem Kapitän der Barke geraten, einen Landeplatz im Osten aufzusuchen, weil die Insel im Westen unserer Ansicht nach bewohnt ist. Wir haben dort wiederholt Feuerschein des Nachts bemerkt.

Nebenevent 4 Erreichen von 195/109

Endlich ein Anlegeplatz! Ausserhalb des Beckens scheint es mit Häfen nicht ganz so schlecht bestellt zu sein. Ob sie etwas taugen, werden wir erst wissen, wenn wir die Umgebung jeweils genauer betrachten. Unser Steuermann meint, die Hafensuche hier gleiche einer Art Lotteriespiel.

Nebenevent 5 Erreichen von 151/75 - 153/79

Der Vulkan ist an seiner Spitze löchrig wie ein Käse aus Helvetia! Wir müssen aufpassen, dass uns aus einer der zahlreichen Höhlen nicht unvermittelt Lava entgegenkommt.

Der Lavagestank ist kaum auszuhalten, aber die Aussicht ist überwältigend. Im äussersten Norden ist eine bewohnte Insel sichtbar. Die dort angelegten Getreidefelder sind bis hierher zu erkennen.

Gerade kommt ein Soldat mit dem Helm des Tyrannus in der Hand. Er hat ihn in einer Höhle gefunden, die sonst nichts Erwähnenswertes erhielt. Welch ein Grund zum Jubeln! Jetzt aber nichts wie weg hier, sonst fliegt uns womöglich noch der ganze Berg um die Ohren.

Map 6: Der Schild

Spieler: Römer

Gegner: Volk 2 - 3 = Wikinger

Volk 4 - 5 = Nubier

Einstellung: Bitte Römer und Nubier die "normale" Einstellung mit dementsprechenden Werkzeugen und Handwerker.

Wikinger: "sehr viel" Keine Katapulte, kein Bierbrauer

Hauptstory Event 1 sofort nach Beginn

Tagebuch des Quintus: 37. Eintrag am 6. März

Am Horizont erkennt man noch die Barke unseres Konsuls, die mit ihm, seinem Helm und vielen guten Wünschen unsererseits Richtung Venedig unterwegs ist. Er hat uns zugesichert, alles an Unterstützung aufzutreiben und per Schiff zuzusenden, was momentan möglich ist.

Nachdem wir ausgiebig miteinander den Jahreswechsel gemeinsam gefeiert haben, machte unser Tyrannus den Vorschlag, uns die kurze Strecke bis zum nächsten Einsatzort mitzunehmen. Gesagt, getan!

In den Unterlagen, die wir im letzten Räuberhauptquartier erbeuten konnten, stand etwas drin von einem "bebenden Land" und mehreren vorgelagerten Inseln. Dieses "bebende Land" sei laut den vorgefundenen Schriften ein idealer Schlupfwinkel für Diebe, weil sich sonst niemand getrauen würde, dieses Land zu betreten. Die erwähnten vorgelagerten Inseln haben in den vorgefundenen Unterlagen originelle Namen bekommen: "Sumpfbucht", "Kohlenfelsen" und "Eisengold". Das alles klingt schon reichlich abenteuerlich!

Hauptstory Event 2 nach Fertigstellung des Sägewerks

Tagebuch des Quintus: 38. Eintrag am 9. März

Wir haben die Tragfähigkeit des Bodens überschätzt! An dem Ort, wo wir ausgebootet wurden, ist es nicht möglich, ein Hafengebäude zu bauen. Die Fundamente finden einfach keinen Halt in diesem Sumpf, und so haben wir beschlossen, uns nach einem geeigneteren Anlegeplatz umzuschauen.

Hauptstory Event 3 Erreichen von 242/24

Tagebuch des Quintus: 39. Eintrag am 11. März

Ich vermute, dass unsere Insel die "Sumpfbucht" sein könnte. Im Süden von uns breitet sich ein riesiges Schlammloch aus. Wehe dem, der da hineingerät! Eine Anlegestelle, die diesen Namen verdient ist weit und breit nicht in Sicht. Aber der Boden ist leidlich fruchtbar und auch Bodenschätze scheint es hier zu geben.

Hauptstory Event 4 Erreichen von 231/28 - 225/20

Tagebuch des Quintus: 40. Eintrag am 15. März

Klein ist die Insel nicht, dafür unübersichtlich. Wir bauen erst einmal unsere Wirtschaft auf, und sehen uns hier richtig um. Grosse Bauplätze scheinen hier dünn gesät zu sein, deshalb müssen wir uns gut überlegen, was wir wohin bauen. Vor allem unsere Bauern brauchen ebenes und fruchtbares Land. Beides zusammen scheint es hier nicht überreichlich zu geben.

Hauptstory Event 5 Erreichen von Zelt auf 241/41

Hinzufügen von 50 Fischen, 20 Schinken, 20 Bier und 5 Angeln

Freischalten von : Katapult + Bierbrauer

Tagebuch des Quintus: 41. Eintrag am 20. März

Wir haben das Zelt eines keltischen Barbaren getroffen! Der Mann hatte vor mehreren Monaten Schiffsbruch erlitten und konnte sich auf diese Insel retten. Der Kelte freute sich wie ein Kind über das Zusammentreffen mit uns. Er lud zu einem ausführlichen Fischessen ein, und erzählte dann seine Geschichte:

Er war Matrose auf einem keltischen Kaufmannsschiff. Als sie vor mehreren Monaten auf der Heimreise in diesen Gewässern kreuzten, brach in unmittelbarer Nähe ein Vulkan mit furchtbarer Gewalt aus. Vor ihren Augen sahen sie, wie eine grosse Insel durch die Eruption buchstäblich auseinandergerissen wurde und etwa die Hälfte davon im Meer unterging. Die riesige Flutwelle danach liess ihr Schiff kentern. Er wurde auf dieses sumpfige Stück Land gespült und sei vermutlich der einzige Überlebende dieser Katastrophe.

Der erwähnte Vulkan liegt auf einer Insel im Südwesten und ist vor allem nachts durch regelmässige Ausbrüche immer mal wieder sichtbar. Das erinnert mich an unsere Unterlagen und das dort beschriebene Vorhandensein einer "bebenden Insel". Ob diese zwei Inseln identisch sind?

In der Zeit bis zu unserer Begegnung lebte er ganz gut von erbeuteten Hasen und Fischen und Bier, welches er selbst gebraut hat. Nur sei er recht einsam gewesen. Auch seine Kleider sind eher schlecht als recht, aber auch hier konnten wir seine Not lindern.

Er weiss von einer brauchbaren Anlegestelle im Osten von hier. Ausserdem hat er von den Kelten die Herstellung einer Verteidigungswaffe gelernt. Sie ist aufwendig konstruiert, kann aber selbst auf grössere Entfernung wirkungsvoll eingesetzt werden. Das klingt sehr verheissungsvoll. Wir werden diese Waffe bauen und testen, wenn wir uns in Feindesnähe wissen.

Hauptstory Event 6 Erreichen von 253/37

Tagebuch des Quintus: 42. Eintrag am 23. März

In der nächsten Zeit kann ich keinen Fisch und kein Bier mehr sehen oder riechen. Das Fischessen war ausgezeichnet, aber viel zu reichlich. Das selbstgebraute Bier ist ausgezeichnet, aber stark. Nach dem Genuss von drei Fässern war ich bedient.

Der Kelte hat sich in Bezug auf das Gelände nicht getäuscht. Hier werden wir unser Hafengebäude bauen können. Wenn unsere Insel die "Sumpfbucht" ist - wovon ich mittlerweile überzeugt bin - , dann muss sich unser Augenmerk nun auch auf die drei anderen Inseln richten. Wir brauchen vor allem Rohstoffe, aber auch zuverlässige Information, was es mit jeder einzelnen dieser Inseln auf sich hat.

Hauptstory Event 7 Erreichen von 29/140

Tagebuch des Quintus: 43. Eintrag am 30. März

Diese Gegend lädt nicht zum Verweilen ein. Überall liegen Brocken von frisch erkalteter Lava herum. Ausserdem erzittert die Erde zwar unmerklich, aber beständig. Hier hat zweifellos vor noch nicht so langer Zeit ein Vulkanausbruch stattgefunden. Ausserdem ist dieser Vulkan weiterhin aktiv. Man riecht und spürt es beständig. Trotzdem müssen wir uns hier umsehen. Wäre ich ein Räuber, würde ich sofort hierher übersiedeln. Wer betritt sonst ein Stück Land, wo die ständige Bedrohung durch einen überaus aktiven Vulkan die einzig sichere Konstante ist?

Hauptstory Event 8 Erreichen von 32/124 - 37/140

Hinzufügen von: 40 Soldaten, 20 Münzen, 40 Broten, 40 Kohle, 20 Eisen

Tagebuch des Quintus: 44. Eintrag am 5. April

Unsere Hoffnungen sinken von Tag zu Tag, was die wirtschaftliche Verwertung dieser Öde hier anbetrifft. Es gibt keine nennenswerten Bodenschätze und einen bemerkenswert unfruchtbaren Boden hier. Deshalb müssen wir umsichtig planen, wie wir hier weiter vorgehen wollen.

Wir brauchen Bodenschätze, egal woher. Dann müssen wir ein effizientes Transportsystem zwischen den Anlegeplätzen in Gang bekommen, damit die jeweils notwendigen Dinge auch dorthin kommen, wo sie gebraucht werden. Und nicht zuletzt brauchen wir hier zahlreiches und schlagkräftiges Militär, um diesen Landstrich hier weiter erforschen zu können.

Gerade erreicht mich ein Bote mit der Nachricht, dass ein Schiff aus Venedig mit Soldaten an Bord die "Sumpfbucht" erreicht hat. Das ist eine gute Botschaft zur rechten Zeit!

Hauptstory Event 9 Erreichen von 52/74 - 64/104

Tagebuch des Quintus: 45. Eintrag am 10. April

Die Gebirge um uns her weisen deutliche Spuren von bergmännischem Abbau in jüngster Zeit auf. Die Unterlagen, die von Schlupfwinkeln auf dieser "bebenden Insel" berichten, scheinen sich zu bewahrheiten. Wir müssen mit unseren weiteren Erkundigungen sehr vorsichtig sein. Das Gelände bessert sich in Richtung Osten zusehends. Dieser Teil der Insel scheint von dem Ausbruch nicht so stark betroffen zu sein, wie der Westen.

Hauptstory Event 10 Zerstörung aller HQ's und Lagerhäuser

Tagebuch des Quintus: 46. Eintrag am 19. Juni

Wir haben den Schild unseres Tyrannus im letzten zerstörten Hauptquartier gefunden. Wir sind alle froh, wenn wir diesen unheimlichen Platz so rasch wie möglich wieder verlassen können. Dieses ständige Zittern des Bodens hat allen an den Nerven gezehrt. Unser Kelte hat einige Tipps gegeben, wohin wir uns nun wenden können. Er hat vor seinem Schiffbruch gewisse Dinge beobachten können, die er mir nun mitgeteilt hat.

Irgendwie erscheint es mir, als ob unsere Aufgabe immer schwerer werden würde. Die Gegenwehr dieses Räubergesindels habe ich noch nie so intensiv empfunden, als hier. Aber vielleicht täusche ich mich da.

Zunächst segeln wir zurück zu unserer "Sumpfbucht". Dort übergeben wir den wertvollen Schild dem dort wartenden Schiff nach Venedig zur Weiterbeförderung. Dann setzen wir uns alle zusammen und tauschen uns mit dem Kelten und seinen gemachten Beobachtungen aus. Dann wissen wir, wie es weitergehen wird.

Nebenvent 1 Erreichen von 186/161

Nicht zu weit weg sind einzelne Lavastöme erkennbar, die sich ins Meer ergießen. Eine unwirtliche Insel ist das. Überall schimmert der Felsen in rostigen Rottönen. Zusammen mit der nächtlichen Beleuchtung durch die Lava fühlt man sich hier wie in einem Vorhof der Hölle. Aber wo rostige Rottöne sind, da ist auch Eisen. Und das namentlich versprochene Gold werden wir ebenfalls finden.

Nebenvent 2 Erreichen von 31/12

Selten haben wir einen unwirtlicheren Platz kennengelernt. Die Stürme brausen hier ungehindert über dieses karge Eiland, das so gar nichts Gemütliches an sich hat. Der ganze Berg ist schwarz vom Kot der Seevögel, die hier brüten, und von Kohle. Nun ja, mit den Vögeln selbst werden wir schon fertig werden...

Map 7: Das Beinkleid

Spieler: Römer

Gegner: Volk 2 - 3 = Nubier
Volk 4 = Chinesen
Volk 5 = Wikinger

Einstellung: Bitte alle Völker (bis auf Wikinger) die "normale" Einstellung mit dementsprechenden Werkzeugen und Handwerker. Wikinger die Einstellung "sehr viel"

Hauptstory Event 1 sofort nach Beginn

Tagebuch des Quintus: 47. Eintrag am 2. Juli

Das Gespräch in der "Sumpfbucht" verlief für alle daran Beteiligten spannend. Unser aufgefundener Kelte hat wirklich ein ausgezeichnetes Ortsgedächtnis. Wirklich überraschend aber für uns war die Tatsache, dass auch unser nubischer Überläufer viele Ortsbeschreibungen unseres Kelten mit seinen jeweils dort gemachten persönlichen Erlebnissen verbinden konnte. So entstanden Stück für Stück im Gespräch zwischen unserem Kelten und unserem Nubier die Fixpunkte der Reise hierher. Dem Schiff nach Venedig konnten wir bei seiner Abreise genaue Daten mitgeben, wo wir zu finden wären.

Der Kelte wusste um mehrere nubische Ansiedlungen in der Umgebung. Ausserdem konnte er sich noch an unseren Hafen hier erinnern, weil das keltische Kaufmannsschiff hier ebenfalls zum Handeln vor Anker gegangen sind. Unser Nubier wusste ausserdem um einen sehr starken Wikingerstützpunkt vor Ort und um eine chinesische Niederlassung der internationalen Diebesbande.

Unser nubischer Überläufer beschrieb die Chinesen als Menschen mit gelber Haut, Schlitzaugen und grosser körperlicher Gewandtheit. In ihrer freien Zeit beschäftigen sie sich gerne mit Walnüssen, die sie gegenseitig mit Holztafeln auf einem Tisch hin und her schlagen. Sie nennen es "Ping-Pong". Das sähe ungewöhnlich aus, aber die Chinesen hätten es darin zu wahrer Meisterschaft gebracht.

Gelbe Haut, Schlitzaugen und Walnussspiele? Sachen gibt es! Ich muss gestehen, dass ich schon sehr neugierig auf diese Chinesen bin!

Hauptstory Event 2 Hafengebäude fertig

Tagebuch des Quintus: 48. Eintrag am 4. Juli

Unseren Kelten habe ich gefragt, wieso seine Kaufleute ausgerechnet diesen Hafenplatz gewählt hätten. Er meinte, zur Verteidigung gäbe es kaum einen Besseren. Da mag er vielleicht recht haben, aber reichlich unzugänglich ist er ebenfalls. Sowohl zu Wasser, als leider auch zu Land. Unser Kelte meinte treuherzig, wir könnten hier doch alles mit dem Schiff erledigen, genau wie seine Kaufleute es getan hätten. Ich hielt vorsichtshalber meinen Mund. Ein Kaufmann denkt eben in anderen Kategorien als ein Feldherr!

Hauptstory Event 3 Erreichen von 13/83

Tagebuch des Quintus: 49. Eintrag am 8. Juli

Ich bin immer noch ausser mir! Heute nachmittag waren wir südwärts vorgedrungen, als sich in unserem Stützpunkt ein infernalischer Lärm erhob. Wir hetzten zurück zu unseren Leuten. Dort stellte sich heraus, dass ein Teil unsere Leute sich an diesem "Ping-Pong" versucht hatten. Die Köche hatten ihnen ihre Bratpfannen dazu geliehen und damit droschen sie paarweise auf unreife Kokosnüsse ein.

Meine Leute dürften mich noch niemals so wütend erlebt haben als in dem Moment, als ich ganz ausser Atem die Bescherung sah und vor allem hörte. Ich machte ihnen sehr deutlich klar, dass sie mit dieser kindischen Aktion uns alle in Lebensgefahr gebracht hatten. Jeder im Umkreis von mehreren Meilen weiss jetzt, dass hier Menschen sein müssen.

Es kann sein, dass wir unseren Stützpunkt verlegen müssen, weil der Feind aller Wahrscheinlichkeit jetzt weiss, wo wir uns aufhalten.

Hauptstory Event 4 Erreichen von 24/90 - 19/95

Tagebuch des Quintus: 50. Eintrag am 11. Juli

Es ist genau so gekommen, wie ich es befürchtet habe: Letzte Nacht wurden wir ausspioniert!

Wir fanden umweit des Hafengebäudes Fussspuren, die nicht von unseren Leuten stammen können. Die Spuren waren an den Rändern unscharf, als ob sich jemand Lappen um die Füße gewickelt hätte. Unser Kelte erklärte mit Bestimmtheit, dass diese Abdrücke im Sumpf nur von Chinesen stammen können. Diese Fußspuren führten zum Ufer, wo Abdrücke in den schlammigen Boden auf ein Ruderboot hindeuteten, welches letzte Nacht hier anlandete. Jetzt müssen wir schnell und überlegt handeln. Unsere Schaluppen müssen geeignete Anlegeplätze erkunden, wo wir notfalls alles hinverfrachten werden, was wir hier entbehren können. Je mehr gefundene Häfen, desto besser.

Hauptstory Event 5 Erreichen von 19/111 - 23/114

Hinzufügen von: 200 Kohle, 50 Eisen, 20 Gold, 20 Brot, 20 Fisch, 20 Schinken, 10 Äxten, 10 Spitzhacken

Tagebuch des Quintus: 51. Eintrag am 16. Juli

Zum geräumigen Wirtschaften ist dieses Land nicht ideal, aber zum Verteidigen scheint es gut geeignet. Wir sollten hier ein Lagerhaus erstellen und nur die notwendigsten Dinge im Haupt- und Hafengebäude zurücklassen. Ausserdem wäre es ratsam, eine grössere militärische Besatzung zumindest im Hafengebäude zurückzulassen, weil wir es momentan noch dringend brauchen. Kohle und Eisen gibt es hier reichlich, deshalb wollen wir diesen Landstrich mit Übersicht bebauen, damit wir die Bodenschätze auch verwerten können.

Gerade erreicht uns die Nachricht, dass ein Schiff aus Venedig angekommen ist. Wir nehmen mit Handkuss alles an, was kommt. Wir haben allerdings die Besatzung gewarnt, dass die Lage hier nicht ganz geheuer ist und ihnen geraten, schnellstmöglichst den Rückweg anzutreten. Das haben sie auch prompt getan.

Hauptstory Event 6 Erreichen von 38/116 - 39/119

Tagebuch des Quintus: 52. Eintrag am 21. Juli

Auch hier ist das Land durch ein Gebirge so gut wie unpassierbar. Dieser Teil ist nur von Norden her begehbar, deshalb muss er auf dieser Seite besonders gut geschützt werden. Der Weiterweg ist zumindest momentan nur auf dem Wasser möglich. Deshalb müssen wir unsere Anlegeplätze so schnell wie möglich militärisch und wirtschaftlich stärken und schauen, ob uns auf diese Weise ein entscheidender Schlag gegen die Räuberbanden gelingen kann.

Hauptstory Event 7 Zerstörung aller HQ's, Lagerhäuser und Hafengebäuden

Tagebuch des Quintus: 53. Eintrag am 11 August

War das eine Schlacht! Es ist aber schlussendlich alles gut gegangen. Allerdings hatten wir bei der kriegerischen Auseinandersetzung viele Tote und Verletzte und auch viel Material verloren. Unser Kelte weiss nicht weit von hier eine geeignete Stelle, wo wir uns erholen können und auch unsere Verletzten gesundpflegen können. Dahin wollen wir segeln und uns dann an Ort und Stelle überlegen, wie wir weiter verfahren wollen. Ein Schiff ist nach Venedig unterwegs mit den hier erbeuteten Beinkleidern unseres Tyrannus. Wir haben dem Steuermann die Stelle beschrieben, wo wir uns erst einmal ausruhen wollen. Dort werden wir dann sehen, was dann auf uns zukommen wird.

Nebenevent 1. Hafengebäude auf 76/75, Festung auf 78/67

Nebenevent 2 folgt auf Nebenevent 1 Festung auf 84/70 + 73/ 80 Münzprägerei auf 81/72

Nebenevent 3

Geräumige Ebenen scheinen hier dünn gesät zu sein. Aber der Reichtum an Eisen und Kohlen ist schon beeindruckend. Vielleicht ist es von hier aus möglich, eine Landverbindung nach Norden zu unserem Stützpunkt herzustellen? Dann könnte unsere dortige Anlegestelle auch mit Ruderbooten erreicht werden.

Nebenevent 4 Erreichen von 91/47

Gewitzt von unseren Erfahrungen haben wir einen Abstecher zu einem Vulkan umweit des Wikingerstützpunktes gemacht. Wir wussten, dass diese Berge von diesen Räubern gerne zum Verstecken von Diebesbeute benutzt werden. Nach kurzem Suchen fanden wir, was wir suchten. In einer Höhle in Kraternähe lagen gut verpackt die Beinkleider unseres Konsuls. Somit wäre dieser Teil unserer Aufgabe hier erfüllt.

Map 8: Der Gürtel

Spieler: Römer

Gegner: Volk 2-4 = Chinesen
Volk 5 = Nubier

Einstellung: Bitte alle Völker (außer Nubier) die "normale" Einstellung mit dementsprechenden Werkzeugen und Handwerker. Nubier: sehr viel Waren

Hauptstory Event 1 sofort nach Beginn

Tagebuch des Quintus: 54. Eintrag am 13. August

So ein lauschiges Plätzchen habe ich noch selten erlebt, wie wir sie hier haben. Die Schaluppe liegt geschützt, nur einen geeigneten Platz für ein Hafengebäude haben wir noch nicht gefunden. Die Gegend macht einen friedlichen Eindruck, wie geschaffen zur Erholung von den vergangenen Strapazen. Wir werden einige Tage unsere Füße hochlegen, und nur das Notwendigste tun.

Nur unser nubischer Überläufer macht ein nachdenkliches Gesicht. Er versucht sich an etwas zu erinnern, was ihm bis jetzt noch nicht einfallen will.

Hauptstory Event 2 Hafengebäude fertig

Tagebuch des Quintus: 55. Eintrag am 15. August

Im äussersten Südwesten schimmerte bei der Fahrt hierher eine scheinbar verlassene Insel zu uns herüber. Unser Kelte wusste zu berichten, dass er bei früheren Vorbeifahrten mit dem Schiff dort einige Male Bergarbeiter zu Gesicht bekommen hätte. Er erzählte, dass dort auch nach Gold gegraben wurde. Wir werden wahrscheinlich irgendwann dieser Insel einen Besuch abstatten. Unser Militär freut sich über jede Anerkennung, besonders was den pekuniären Bereich anbetrifft. Und verdient hätten sich unsere Leute diese Art von Anerkennung allemal.

Unser Nubier ist momentan reichlich einsilbig geworden. Seid gestern ist er auf einem Erkundungsgang unterwegs. In einem Gespräch unter vier Augen erklärte er mir, sich an manche Dinge hier erinnern zu können, die ihm bis jetzt noch nicht klar sind. Er weiss nur, dass es sich nicht um angenehme Erinnerungen handle.

Hauptstory Event 3 Erreichen von 18/58

Tagebuch des Quintus: 55. Eintrag am 17. August

Mit unserer Erholung ist es zu Ende! Unser Nubier kam mit einem entschlossenen Gesichtsausdruck zurück und bat mich sofort um ein Gespräch. Darin erklärte er mir Folgendes:

Diese Inselgruppe hier ist ein bedeutendes Revier von chinesischen Räuberbanden. Kontakt zu dem anderen Diebesgesindel hielten sie über einen nubischen Stützpunkt, der sich auch hier irgendwo befinden muss.

Die Gegend hier sei überaus tückisch, weil sie nur punktuell grössere Häuser tragen kann. Dass erschwert eine militärische Auseinandersetzung mit den Räubern hier ungemein. Ausserdem gibt es hier eine Unzahl von Gräben, die sich leicht und effektiv verteidigen lassen. Die einzige Chance sähe er nach seiner Meinung in einem schnellen Vorgehen unsererseits. Er meinte, man müsse die Diebe hier überrumpeln. In einer offenen Schlacht habe man hier vor allem aufgrund der zahlreichen Gräben ganz schlechte Karten.

Hauptstory Event 4 Erreichen von 12/49

Tagebuch des Quintus: 56. Eintrag am 19. August

Anscheinend ziehen wir das Abenteuer geradezu magnetisch an. Einerseits freut es mich, dass wir in unserem Auftrag wieder ein Stück weit vorwärts zu kommen scheinen. Andererseits hätte ich unseren Leuten gerne noch einige Ruhetage mehr gegönnt.

Der Boden hier wird immer lausiger. Wir müssen froh sein, dass er wenigstens Wachstuben und Barracken zu tragen vermag. Wenn unser Nubier recht hat, dann ist Eile hier oberstes Gebot.

Hauptstory Event 5 Erreichen von 23/42

Tagebuch des Quintus: 57. Eintrag am 22. August

Leider scheint unser Nubier recht zu haben! Im Norden sahen wir nachts zahlreiche stark qualmende Lagerfeuer, die eine Ansiedlung einer nubischen Räuberbanden vermuten lässt. Wenn nur diese Gräben nicht wären! Sie erschweren ein geordnetes militärisches Vorgehen ungemein.

Ein Schiff aus Venedig wird uns demnächst erreichen. Unser Spion sah eine Barke mit der entsprechenden Beflaggung im Westen vorbeisegeln.

Hauptstory Event 6 Erreichen von 34/35

Hinzufügen von: 50 Schinken, 50 Brot, 50 Fischen, 50 Gold, 50 Kohle, 50 Eisen

Tagebuch des Quintus: 58. Eintrag am 25. August

Probleme mit der Nahrung werden wir hier wohl nicht mehr bekommen. Das Schiff brachte eine Spende der venezianischen Bürger verbunden mit ihrem Dank, sie vor dem lästigen Diebesgesindel befreien zu wollen. Wir baten den Kapitän des Schiffes, zu bleiben, bis wir hier Genaueres wissen.

Im Süden unserer Front ist ein neues Grabensystem aufgetaucht; einfach, aber effektiv. Wir sollten versuchen, jede mögliche Furt über diese Gräben für uns zu gewinnen, solange dies noch möglich ist.

Hauptstory Event 7 Erreichen von 38/45

Tagebuch des Quintus: 59. Eintrag am 28. August

Im Süden ist ein chinesisches Räuberlager aufgetaucht. Es macht nicht gerade einen überwältigend starken Eindruck, aber die Gegend hier macht es uns sehr schwer, militärisch überzeugend gegen sie vorzugehen. Der Boden ist hier durchgängig unbrauchbar, was das Bauen von vernünftigen zivilen und militärischen Bauten angeht.

Hauptstory Event 8 Erreichen von 54/33

Tagebuch des Quintus: 60. Eintrag am 1. September

Wir haben noch einen chinesischen Räuberstützpunkt im Westen erspäht. Die Gräben scheinen ihn fast uneinnehmbar zu machen.

Hier kann man keine Schlachten im herkömmlichen Sinn schlagen und deshalb auch keinen ebensolchen Krieg gewinnen. Das Gelände lässt dies einfach nicht zu! Man kann nur hoffen, schneller als dein Gegner zu sein. Und diese Hoffnung schwindet von Tag zu Tag und von Stunde zu Stunde.

Hauptstory Event 9 Erreichen von 58/15

Tagebuch des Quintus: 61. Eintrag am 6. September

Der nordöstliche Punkt unseres Landstriches ist erreicht. Hier fanden wir den Lavaschlott vor, von dem unsere Goldsucher auf ihrer Insel berichtet haben. Umweit davon gruben wir ein deutlich sichtbar frisch verfülltes Loch wieder auf und fanden dort in einer eisernen Truhe neben vielen Schriftstücken und Plänen auch den kostbaren Gürtel unseres Konsuls.

Ich will lieber gar nicht daran denken, das wir diese Insel ursprünglich nur zum Zweck der Erholung aufgesucht haben. Wir haben gefunden, was wir hier gar nicht gesucht haben.

Hauptstory Event 10 Zerstörung aller HQ's und aller Lagerhäuser

Tagebuch des Quintus: 62. Eintrag am 25. September

Endlich! Nach zähem Ringen ist der letzte Räuberstützpunkt hier zerstört worden.

Ich werde einen meiner besten Feldherren mit der Barke nach Venedig zurückschicken. Er soll den Gürtel bei unserem geliebten Tyrannus abliefern und ihm auch etwas von diesem Grabensystem erzählen, welches wir hier vorgefunden haben. Diese Art Verteidigung ist gleichzeitig simpel und äusserst wirkungsvoll. Hier kann Venedig und auch Rom noch etwas dazulernen.

Dann wollen wir uns die gefundenen Pläne und Schriftstücke genauer anschauen. Unser Auftrag ist noch lange nicht zu Ende, und wir erhoffen uns konkrete Hinweise, wie es weiter zu gehen hat.

1.) Nebenvent Erreichen von: 90/10

Wenn es hier so viel Bodenschätze wie Seehunde hat, dann will ich das loben. Die Robben haben schnell das Weite gesucht, als wir hier aufgetaucht sind.

Wo es Seehunde hat, da hat es auch Fische. Mal sehen, wieviel davon uns die Robben übrig gelassen haben. Im Südwesten nicht weit von hier schimmert Lava auf einer unbewohnt aussehenden Landfläche. Ob das wieder einer der Räuberverstecke darstellt? Von hier aus ist dieses Landstück leider nicht zu erreichen, deshalb konzentrieren wir uns auf den Bergbau und den Fischfang.

Map 9: Das Zepter

Spieler: Römer

Gegner: Volk 2+3 = Chinesen

Volk 4 = Nubier

Volk 5 = Wikinger

Einstellung: Bitte Römer mit der "sehr wenig" Einstellung mit dementsprechenden Werkzeugen und Handwerker.

Chinesen + Nubier = "normal", Wikinger = "sehr viel"

Hauptstory Event 1 sofort nach Beginn

Tagebuch des Quintus: 63. Eintrag am 28. September

Wir sind froh, mit dem Leben davongekommen zu sein! Auf der Fahrt zu einem mutmasslichen Räuberstützpunkt gerieten wir in einen Herbststurm. Schliesslich mussten wir alle Segel reffen und unser Schiff treiben lassen. Gestern kurz vor Mitternacht zerschellte unsere Schaluppe an diesem Felsen.

Es kam aber glücklicherweise niemand von der Besatzung zu Schaden, nur der grösste Teil der Ladung und das Schiff gingen verloren. Wir bergen momentan an Treibgut, soviel wir in die Finger bekommen können.

Hauptstory Event 2 nach Errichtung des Hafengebäudes
Hinzufügen von: 2 Hämmer, 2 Äxte, 2 Spitzhacken

Tagebuch des Quintus: 64. Eintrag am 30. September

Wenn man einem Stück Land sein Leben zu verdanken hat, dann soll man über dieses Stück Land nicht meckern! Es trotz Wind und Wellen, und mit allem anderen werden wir schon fertig werden. Gerade berichtete ein Fischer, dass unsere Werkzeugkiste mit den darin enthaltenen erbeuteten Plänen und Schriftstücken angeschwemmt wurde. Damit haben wir nunmehr etwas Konkretes in der Hand, was uns bei unserem weiteren Vorgehen sehr helfen wird.

Hauptstory Event 3 Erreichen von 89/109

Tagebuch des Quintus: 65. Eintrag am 5. Oktober

Ohne das Schiff als Fortbewegungsmittel scheint man hier aufgeschmissen zu sein. Zu Land geht es hier äusserst mühsam voran. Unser Kelte meinte sich an eine ganze Anzahl von grossen und kleinen Seen hier erinnern zu können. Und unser Nubier brütete über die schriftlichen Unterlagen, die wir aus der feuchten Werkzeugkiste geborgen hatten und erst einmal trocknen mussten. Schliesslich setzten der Kelte, der Nubier und ich uns zusammen und berieten gemeinsam über die Erkenntnisse, die uns beim Durchlesen gekommen waren.

Es muss hier laut den Plänen einen grösseren Gebirgssee geben. Laut den Unterlagen ist er durch ständige Fallwinde aufgewühlt und nicht ohne Risiko zu befahren. Das gegenüberliegende Ufer dieses Gebirgsees lässt sich nur zu Schiff erreichen. Dort gibt es Gold im Gebirge und eine Höhle in einem nahegelegenen Vulkan, der oft und gerne als Beuteversteck genutzt wird. Diesen See müssen wir finden, koste es, was es wolle. Hoffentlich können wir ihn zweifelsfrei von allen anderen Seen unterscheiden. Ansonsten müssen wir uns überraschen lassen, was wir hier alles vorfinden werden.

Hauptstory Event 4 Erreichen von 99/63
Hinzufügen von: 200 Kohle, 100 Eisen, 30 Bier, 100 Brote

Tagebuch des Quintus: 66. Eintrag am 22. Oktober

So, wie es scheint, haben wir den gesuchten Gebirgssee erreicht. Er ist eingerahmt von Norden bis nach Osten von schneebedecktem Gebirge. Die durch diesen Schnee bedingten Temperaturunterschiede führen zu diesen Fallwinden, welche diesem See einen verhältnismässig starken Wellengang bescheren. Egal, wir müssen ein Schiff bauen, um diesen See zu überqueren. Unser Spion meldete mir die Ankunft einer venezianischen Barke. Wie gut zu wissen, dass wir den Kampf gegen dieses Räubergesindel nicht allein führen müssen.

Hauptstory Event 5 Erreichen von 111/49

Tagebuch des Quintus: 67. Eintrag am 25. Oktober

Wir haben jetzt noch weiche Knie von der Überfahrt! Ich könnte auf Anhieb nicht sagen, was schlimmer war, die Fahrt unmittelbar vor dem Schiffbruch, oder die Überfahrt über diesen tückischen See. Aber dieses Abenteuer hat sich gelohnt. Unsere Bergarbeiter haben glänzende Augen bekommen, als unsere Geologen das Gebirge hier an Ort und Stelle untersucht haben. Und unter dem nördlich gelegenen Lavaschlund haben wir die vorhergesagte Höhle gefunden und darin gut versteckt das kostbare Zepter unseres Tyrannus.

Neben seiner Halskette sei ihm das Zepter das Kostbarste an seine Rüstung. Dieses Eingeständnis hat mir unser Konsul bei unserer gemeinsamen Neujahrsfeier gemacht. Das Zepter sei das Zeichen seiner Macht und die Halskette beinhalte das Geheimnis seiner Beliebtheit. Wie wird er sich über dieses Zeichen seiner Macht freuen!

Hauptstory Event 6 Zerstörung aller HQ's, Lagerhäuser und Hafengebäude

Tagebuch des Quintus: 68. Eintrag am 16. November

Auch das letzte Rückzugsgebäude der Diebe ist zerstört worden. Es dürften nicht viele Seen übrigbleiben, die wir auf der Suche nach den Räubern nicht befahren haben. Die Sucherei war fast noch spannender als die Schlachten es waren.

Laut unseren schriftlichen Unterlagen aus der Werkzeugkiste sind wir nicht mehr weit vom zentralen Hauptquartier der Diebesbande entfernt. Es liegt eine gute Strecke im Süden von hier, unser Nubier war ebenfalls schon einmal dort gewesen.

Die Barke entliessen wir mit vielen Grüßen an die venezianische Bürgerschaft und dem beigegebenen Zepter unseres Konsuls in unsere Heimatstadt. Sie soll so schnell wie möglich an unserem vorgesehenen Landungsort wiederkommen. Auch wir werden diesen jetzt recht kalt gewordenen Ort Richtung Süden verlassen. Die Entscheidung naht, und wir wissen darum.

Nebenevent 1 Erreichen von 102/119

Unsere Bauern werden sich über das vorgefundene Land hier freuen. Hier müsste es auch in dieser vorgerückten Jahreszeit noch möglich sein, Getreide anzubauen und überdies eine Landverbindung zu unserem Stützpunkt herzustellen. Auch unsere Jäger und Fischer freuen sich schon darauf, sich so richtig betätigen zu können.

Weit im Norden gelegen schimmert eine gewaltige Gebirgskette über den See herüber, teilweise mit Schnee bedeckt. Sie überragt alles, was wir von unserem Standpunkt aus überblicken können. Ob sich der gesuchte Gebirgsee dort befindet?

Nebenevent 2 Erreichen von 69/104

Wir scheinen am westlichsten Punkt dieses Sees angekommen zu sein. Wir sollten versuchen, von hier aus unseren Strandungsfelsen über Land zu erreichen, damit wir unser Militär schnell zur Hand haben, wenn es brenzlich werden sollte. Ich traue dieser Gegend nicht, sie macht in meinen Augen einen fast zu friedlichen Eindruck

Nebenevent 3 Erreichen von 155/107

Hinzufügen von: 20 Münzen, 2 Spitzhacken, 2 Äxten, 2 Hammer, 2 Schmelzpfannen, 2 Sensen

Diese Anlegestelle wurde genutzt, und zwar vor nicht langer Zeit! Wir fanden das Wrack eines Wikingerschiffes, welches noch nicht lange hier liegen muss. Die Bruchstellen der Planken und des Mastes sind noch verhältnismässig frisch. Wahrscheinlich fiel dieses Schiff demselben Sturm zum Opfer wie Unseres!

Wir stöberten in dem Wrack nach Brauchbarem und fanden tatsächlich noch zwanzig Goldmünzen und etwas Handwerkszeug.

Jetzt heisst es wirklich vorsichtig zu sein. Ich selbst würde die Begegnung mit den Wikingerräubern liebend gerne hinauszögern, bis wir militärisch schlagkräftig genug sind.

Map 10: Die Halskette

Spieler: Römer

Gegner: Volk 5-6 = Chinesen
Volk 7 = Nubier

Volk 2-4 = Wikinger

Einstellung: Bitte Spieler die "sehr wenig" Einstellung mit dementsprechenden Werkzeugen und Handwerker.
Chinesen + Nubier = "normal", Wikinger = "sehr viel"

Hauptstory Event 1 sofort nach Beginn

Tagebuch des Quintus: 69. Eintrag am 26. November

Dieses Land hier ist in keiner offiziellen Landkarte verzeichnet! Nur den Plänen aus der Werkzeugkiste und dem Erinnerungsvermögen unseres Nubiers haben wir es zu verdanken, dass wir diesen Anlegeplatz überhaupt gefunden haben.

Im östlichen Germanien habe ich von einem untergegangenen Volk gehört, wo Ähnliches passiert sein soll. Der dortige Senat wollte eine Insel für sich allein haben, und tilgte sie deshalb aus allen Karten. Ich habe nie geglaubt, dass so etwas möglich sein kann, aber hier sehe und erlebe ich es gerade selbst.

Hauptstory Event 2 Errichtung des Sägewerks

Tagebuch des Quintus: 70. Eintrag am 30. November

Unser Kelte erinnerte sich, dass die Wikinger jedes Mal viel Gold an Bord hatten, wenn ihre Schiffe aus der Richtung unseres momentanen Standortes in die keltischen Handelshäfen einfuhren. Unter den keltischen Kaufleuten sei es ein offenes Geheimnis gewesen, dass die Wikinger ein ungewöhnlich ergiebiges Goldlager haben müssen.

Unser Nubier wiederum weiss hier um einen Versammlungsort der Wikinger. Dort befindet sich die Zentrale der gesamten Räuberbande. Hier werden die räuberischen Unternehmungen bestimmt, geplant und umgesetzt. Sowohl die Chinesen als auch die Nubier haben eigene Stützpunkte in der Nähe der Wikinger, mit denen sie hier verbindlich zusammenarbeiten.

Hauptstory Event 3 Errichtung des Hafengebäudes

Tagebuch des Quintus: 71. Eintrag am 2. Dezember

Ich habe unserem Nubier und unserem Kelten die Verleihung des römischen Bürgerrechtes versprochen, wenn wir unsere Aufgabe hier erfolgreich zu Ende bringen. Ohne diese Beiden wären wir nicht hier! Sie haben mir in die Hand versprochen, für den Erfolg unserer Mission alles Menschenmögliche zu tun. So, wie es aussieht, haben wir hier alles Wesentliche beieinander, was die Organisation dieser weitverbreiteten Diebesbande anbetrifft. Wenn unser militärische Schlag hier erfolgreich verläuft, dann ist dieser Schlange der Kopf abgeschlagen.

Hauptstory Event 4 Erreichen von 29/190

Tagebuch des Quintus: 72. Eintrag am 6. Dezember

Unsere Spion berichtet von einem undurchdringlichen Wald im Nordwesten. Im äussersten Norden hätte er Fusspuren und Tonscherben gefunden, die eindeutig Nubier zuzuordnen sind. Ob wir zuerst dieses Lager ausforschen und angreifen sollen? Die Entscheidung wäre einfacher, wenn wir militärisch stärker wären!

Hauptstory Event 5 Erreichen von 33/178

Tagebuch des Quintus: 73. Eintrag am 9. Dezember

Nördlich von unserem Ausgangspunkt zeichnen sich die Umriss einer grösseren Landmasse ab. Die werden wir gründlich auf Bodenschätze untersuchen. Ausserdem könnte das Land geeignet für die Landwirtschaft sein. Zuerst aber müssen wir die reichlich herumliegende Lava entfernen. Es sollte mich nicht wundern, wenn es auch auf diesem erspähten Stück Land aktive Vulkane hätte.

Hauptstory Event 6

Hinzufügen von: 300 Kohle, 300 Eisen, 300 Bier, 100 Brot, 100 Schinken, 100 Fische, 50 Münzen, 20 Spitzhacken, 10 Angeln, 10 Äxte, 10 Bogen, 20 Hammer

Tagebuch des Quintus: 74. Eintrag am 12. Dezember

Hurra, gleich zwei Barken aus Venedig sind angekommen. Unser Konsul Tyrannus will es sich nicht nehmen lassen, dem entscheidenden Schlag gegen Venedigs Feinde persönlich beizuwohnen. Da auf seinem Schiff nicht übermässig viel Platz für zusätzliches Gepäck ist, kam noch ein Schiff randvoll mit Gaben aus unserer Heimatstadt. Das erleichtert Vieles!

In einem persönlichen Gespräch mit unserem Tyrannus hat er mir das Geheimnis der Halskette offenbart. Sie ist etwa tausend Jahre alt, stammt aus der Zeit des jüdischen Königs Salomo, und sei von jenem persönlich mit einer Inschrift versehen worden. Der Konsul versicherte, dass der Inhalt dieser Inschrift sein Leben und seine Regierung geprägt habe. Er hat mir versprochen, im Falle eines glücklichen Ausgangs dieses Abenteuers die Kette mitsamt dem eingravierten Spruch genau betrachten zu dürfen.

Ich bin innerlich bewegt über das Vertrauen unseres Tyrannus Rex und werde meinerseits alles tun, damit diese Angelegenheit hier zu einem guten Ende kommt.

Hauptstory Event 7 Zerstörung aller HQ's, Lagerhäuser und Hafengebäude

Tagebuch des Quintus: 75. und letzter Eintrag am 8. Januar

Wir haben es geschafft! Nach einer beispiellosen Schlacht ist es uns gelungen, die Infrastruktur dieser weit verzweigten Diebesbande komplett zu zerstören. Im letzten besiegten Hauptquartier fanden wir nach längerem Suchen die Halskette unseres Konsuls gut versteckt in einem leinernen Beutel.

Unser Konsul nahm mich anschliessend beiseite und drückte mir diesen Beutel zur Besichtigung unter vier Augen in die Hand. Ich öffnete, nahm die schwere Goldkette in die Hand und las die eingravierte Inschrift:

„Der Lohn der Demut und der Gottesfurcht ist Reichtum, Ehre und Leben“

Ich gab ihm die Kette wortlos zurück. Das war also das Geheimnis seiner Beliebtheit! Ich nahm mir vor, seinem Beispiel zu folgen.

Anschliessend nahmen wir alle vorgefundenen Unterlagen und alle gefangene Räuber mit zu den Schiffen. Mit diesen schriftlichen und mündlichen Zeugen werden wir den Rest dieses Gesindels sicher aufspüren und unschädlich machen können.

Noch vor der Heimfahrt beförderte mich unser Tyrannus auch im Auftrag der Stadt Venedig zum Präfekten. Ich habe viel mehr auf diesem Feldzug gewonnen, als ich es mir je hätte vorstellen können.

Nebenevent 1 zu Beginn

Errichtung von Festungen auf: 123/150 140/121 122/113

Nebenevent 2 nach Nebenevent 1

Errichtung von Festungen auf: 117/111 122/103 119/153 124/153 137/115 145/125

Nebenevent 3 Erreichen von 233/103

Überall sind Stellnetze im Uferbereich angebracht. Hier scheinen also regelmässig Menschen zum Fischfang zu kommen. Mehrere Pfade mit frischen Fusspuren führen von unserer Anlegestelle und den Netzen weg.

Etwas landeinwärts bemerkten wir eine grössere erloschene Feuerstelle und einen beeindruckenden Haufen von Fischabfällen. Daneben fanden wir ein noch blankes Jagdmesser chinesischer Herkunft. Wo mögen die chinesischen Diebe stecken? Sicher ist nur, dass sie nicht allzuweit von hier ihr Lager aufgeschlagen haben.