

Proben richtig würfeln



Ein guter Teil der Spannung und Genugtuung, die ein Regelwerk in die Spielrunde einbringen kann, hängt davon ab, wie die SL es zu interpretieren weiß. So sind sehr starke Widersacher in vorsichtiger Dosierung ein Faktor, der das Spiel interessanter macht. Wenn aber jeder betrunkene Wegelagerer die

Mindestwürfe	Situation	Chance
6	Routine	6/6
9	Einfach	5/6
12	Fordernd	1/2
15	Schwer	1/3
18	Heikel	1/6

Fertigkeitswerte	Wert	Können
6	Armsellig	
7	Lausig	
8	Dürrtig	
9	Schwach	
10	Mäßig	
11	Unterdurchschn.	
12	Durchschnitt	
13	Überdurchschn.	
14	Routiniert/Gut	
15	Erfahren/Sgt	
16	Extrem Gut	
17	Ausgezeichnet	
18	Überragend	

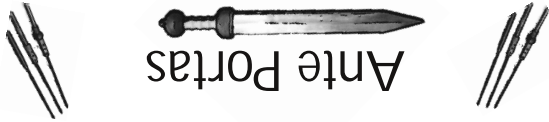
Spielercharaktere in die Pfanne haut, vermittelt das den Spielern irgendwann das Gefühl, machtlos und ausgeliefert zu sein. Im Umkehrschluss begünstigen permanent zu schwache Herausforderungen die Entstehung von aufgeplusterten Kampfhähnen, denen der Nervenkitzel abhanden kommt. Deshalb ist es wichtig, beim 1w6-System auf die Verteilung von Wahrscheinlichkeiten zu achten. So wird ein Spielercharakter mit Faustkampf 12 eine Schlägerei gegen einen gleichstarken Gegner nur in 50% aller Fälle gewinnen. Den Jungspund mit Faustkampf 9 steckt er in 5 von 6 Fällen in die Tasche, und gegen einen Profiboxer mit einem Wert von 15 müssen meist mehrere "Normalos" antreten. Entscheide du, welche Situation wann angebracht ist, und Sorge für genug Abwechslung.

Zuerst hier fällen, Das Teilblatt muss danach noch sichtbar sein

Ante Portas ist ein einfaches, schnelles Pen&Paper-Rollenspiel. Zum spielen benötigt du nur dieses Heft und das Spielerhandbuch. Fertige Szenarien und Charaktere ermöglichen einen direkten Einstieg.
 Bastelanleitung: Zuerst Blatt entlang der gestrichelten Linie längs falten, sodass diese Seite außen ist. Dann Blatt entlang der gestrichelten Linie quer falten, sodass diese Seite außen ist.

7	Menschen und Mäße
6	Geld und Götter
5	Schaden und Wunden
4	Verfeinerte Kampfregeln
3	Besondere Proben
2	Proben richtig würfeln

SL-Handbuch



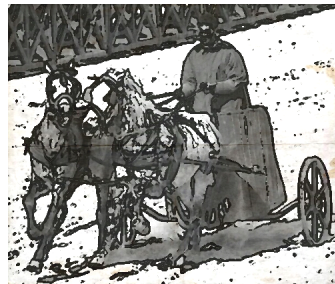
Dann hier fällen, Das Teilblatt muss danach immer noch sichtbar sein

Einige Namen

Vornamen m/w	Beinamen m/w	Familiennamen m/w
Appius/Appia	Acacius/Acacia	Aedinius/Aedinia
Aulus/Aula	Agricola	Ailius/Ailia
Decimus/Decima	Agrippa	Aemilius/Aemilia
Gaius/Gaia	Albanus/Albana	Anicius/Anicia
Gnaeus	Amandus/Amanda	Antonius/Antonia
Lucius/Lucia	Ambrosius/Ambrosia	Atilius/Atilia
Mamercus	Aurelianus/Aureliana	Baebius/Baebia
Manius	Balduinus/Balduina	Calvisius/Calvisia
Marcus	Belenus/Belena	Cassius/Cassia
Numerius/Numeria	Caelestius/Caelestia	Cornelius/Cornelia
Paulus/Paula	Calenus/Calena	Domitius/Domitia
Quintus/Quinta	Carbo	Erucius/Erucia
Servius/Servia	Cato	Fabius/Fabia
Sextus/Sexta	Corvinus/Corvina	Flavius/Flavia
Tiberius	Dio	Geminus/Gemina
Titus	Ennius/Ennia	Iulius/Iulia
Prima, Secunda, Tertia...	Fabianus/Fabiana	Iunius/Iunia
Agrippa	Fortunatus/Fortunata	Licinius/Licinia
Ancus	Galenus/Galena	Livius/Livia
Faustus/Fausta	Germanicus/Germanica	Matius/Matia
Hostus/Hosta	Gregorius/Gregoria	Nonius/Nonia
Postumus/Postuma	Iulianus/Iuliana	Numerius/Numeria
Staius/Statia	Lupinus/Lupina	Octavius/Octavia
Tullus/Tulla	Marius/Maria	Pompeius/Pompeia
Volero/Volera	Nerva	Pontius/Pontia
Numa	Patricius/Patricia	Quintilius/Quintilla
Vibius/Vibia	Rufus/Rufa	Scribonius/Scribonia
Novius/Novia	Silvanus/Silvana	Tiburtius/Tiburtia
Occius/Occia	Tacitus/Tacita	Tullius/Tullia
Salvius/Salvia	Tarquinius/Tarquinia	Varius/Varia
Drusus/Drusa	Valerianus/Valeriana	Valerius/Valeria
Nero/Nera	Vitus/Vita	Vitellius/Vitellia

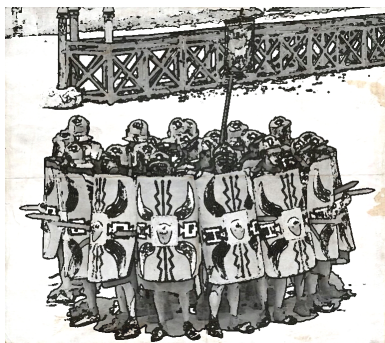
Im Rom der Kaiserzeit existierten Vornamen hauptsächlich auf dem Papier. Nur wer etwas auf sich hielt, bestand auf seinem dreiteiligen Namen. Der Beiname wurde immer zuletzt genannt, z.B. Publius (Vorname) Quinctilius (Familie) Varus (Beiname). Die meisten gewöhnlichen Personen hatten nur einfache Rufnamen.

Besondere Proben



An dieser Stelle möchte ich ein paar Möglichkeiten vorstellen, das Proben würfeln interessanter für die Spieler und der Situation angemessener zu gestalten. Die erste wäre wohl die verdeckte Probe. Die Option, als SL dem Spieler das Würfeln der Probe abzunehmen und ihn über das genaue Würfelerggebnis im Unklaren zu lassen, ist vor allem dann angebracht, wenn der Spielercharakter in einer Situation ist, in der er keine unmittelbare Reaktion seiner Umwelt auf Erfolg oder Misserfolg erwarten kann. Er ist eben nicht in den Abgrund gestürzt, sondern hat ein Wort falsch übersetzt oder wurde bei seinem Einbruch von einem Dritten beobachtet. Erst später merkt er, dass die geheime Botschaft keinen Sinn ergibt, oder dass er von seinem Mitwisser nun erpresst wird. Die zweite Variante ist der sogenannte Wettstreit, hierbei stehen zwei Personen in direkter Konkurrenz. Gewürfelt wird entweder frei oder gegen einen MW, wer das höhere Ergebnis bzw. die größere Differenz erreicht, geht als Sieger hervor. Die dritte Option ist die Sammelprobe. Sie wird dann verwendet, wenn mehrere Personen zusammenarbeiten. Es wird ein MW und die Höhe der benötigten Differenzpunkte festgelegt, dann würfeln alle reihum auf eine Fertigkeit, ihre übrigen Differenzpunkte werden gesammelt und mit den Anforderungen verglichen.

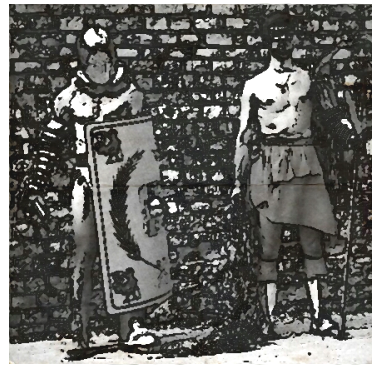
Verfeinerte Kampfregeln



Aus dem Spielerhandbuch wissen wir bereits, dass beim Kampf reihum nach der höchsten Initiative gehandelt wird. Noch konsequenter ist es, den Kampf in sogenannte Runden zu unterteilen, so kann man beispielsweise festlegen, dass ein

Kämpfer pro Runde seine Initiative geteilt durch 3 in Schritten zurücklegen kann. Wenn er rennt, schafft er seine Initiative in Schritten, kann aber nicht ausweichen oder sich verteidigen. Fernwaffen wie Bögen und Schleudern können nur alle 2 Runden abgefeuert werden, da man eine Runde zum Nachladen benötigt. Jeder Kämpfer kann pro Runde straffrei nur einmal abwehren und einmal ausweichen, alle weiteren Defensivaktionen werden kumulativ mit drei Strafpunkten belegt (also 3 für die erste Zusatzaktion, 6 für die zweite etc.). Dies macht es schwerer, gegen mehrere Feinde zu bestehen. Wenn ein Kämpfer zu Pferd sitzt, ist es um 3 Punkte schwerer, ihn im Nahkampf zu treffen, es sei denn man benutzt eine sehr lange Waffe. Der Reiter hingegen trifft aus seiner erhöhten Position heraus alles um 3 Punkte leichter. Wer sein Pferd auf den Gegner zustürmen lässt, verursacht pro Runde Anlauf 3 Schadenspunkte zusätzlich bei einem Treffer.

Schaden und Wunden



Wird ein Kampfteilnehmer angegriffen und entscheidet sich, abzuwehren statt auszuweichen, so findet ein Schlagabtausch zwischen Angreifer und Verteidiger statt: sie umkreisen sich, deuten Finten an, vielleicht stürmt auch nur plump einer auf den anderen zu. Jedenfalls ist das

ein, wenn man so will, zweischneidiges Schwert. Und auch der Angreifer kann Schaden nehmen, wenn er unbedacht in dasselbe seines Verteidigers rennt. Derjenige, der das höhere Ergebnis erzielt, teilt die Differenz, die ihn vom Ergebnis seines Gegners trennt, diesem als Schaden aus (plus Boni durch Waffe). Ist der Schaden gleich hoch oder höher wie seine Lebenskraft, trägt der Getroffene eine Wunde davon, die je nach Situation und Behandlung etwa eine Woche braucht, um zu verheilen, und sämtliche Proben mit 3 Strafpunkten belegt. Erhält ein Kämpfer Schaden in Höhe seiner doppelten Lebenskraft, ist er kampfunfähig und schwer getroffen oder tot. Ausweichen ist gegen Fernkampfangriffe oder als zweite Verteidigung ohne Schlagabtausch gedacht, Geschosse mit einem Schild abzufangen zählt auch als ausweichen, deshalb bringen Schilde auch AU+.

Geld und Götter



Das römische Währungssystem kennt mindestens vier verschiedene Münzen. Lästiges Umrechnen erspart man sich, wenn man nur in Sesterzen rechnet, so wie die historischen Römer das, zumindest in der Buchhaltung, sogar bei exorbitant hohen Summen getan haben.

Münzen

As: etwa 11g schwere Kupfermünze. Kleinste Münzeinheit, eher unwichtig fürs Spiel.
 Sesterz (S): eine 27g schwere Münze aus Aurichalkum, soviel wert wie 4 As.
 Denar (D): diese kleine, 4,5g schwere Silbermünze ist 4 Sesterzen wert.
 Aureus (A): ca. 8g schwere Goldmünze, die 25 Denare bzw. 100 Sesterzen wert ist.

Löhne und Preise

Tageslohn eines Legionärs	2,5 S	Essen inkl. Wein Landgasthof	0,75 S
Tageslohn eines Arbeiters	3-4 S	Zimmer Landgasthof	1 S
Schauspieler pro Vorstellung	20 S	Jahresmiete Stadthaus	2000 S
Prostituierte pro Kunde	4 S	gewöhnliche Tunika	15 S
Jahresgehalt hoher Beamter	1200 S	gutes Maultier	520 S
Jahressold Bogenschütze	748 S	durchschnittlicher Sklave	6000 S

Götter und ihre Zuständigkeit

Aeskulap	Heilkunde	Pluto	Unterwelt
Apollo	Sonne, Musik	Saturn	Zeit
Bacchus	Wein, Ekstase	Silvanus	Wald, Natur
Ceres	Erde, Fruchtbarkeit	Venus	Liebe, Schönheit
Diana	Jagd, Mond	Vesta	Häuslichkeit, Familie
Janus	Türen und Schlösser	Vulcanus	Feuer, Schmiede
Juno	Schutzgöttin Roms	Genien	beseelende Geister
Jupiter	Blitz und Donner	Laren	Schutzgeister
Mars	Kampf und Krieg	Penaten	kleine Hausgötter
Merkur	Boten und Diebe	Manen	gute Totengeister
Minerva	Handwerk, Kunst	Lemuren	böse Totengeister
Neptun	Meeresgott	Mithras	neuer Kultgott

Menschen und Maße



Zu guter Letzt wird diese Seite den Versuch unternommen, einen Überblick über die wichtigen zivilen und militärischen Ränge des römischen Alltagslebens zu geben. Anschließend werden hier die römischen Maßeinheiten vorgestellt, die für Ante Portas vereinfacht und zurechtgeschnitten wurden.

Begriffe des öffentlichen Lebens

Senat	u.A. Legislative	Militärtribun	Stabsoffizier
Senatores	erblicher Stand	Comitia	Volksversammlung
Equites	erblicher Stand	Plebs	Volk
Princeps, Caesar	Kaiser	Plebiszit	Volksentscheid
Kaiser Augustus	Gaius Julius Octavius	Legion	ca. 5500 Mann
Magistrat	hoher Beamter	Kohorte	ca. 400 Mann
Quaestor	hoher Richter	Ala	500-1000 Reiter
Aedil	Verwaltungsbeamter	Turma	ca. 40 Reiter
Praetor	oberster Richter	Decurio	Chef einer Turma
Konsul	höchster Beamter	Immunus	Gefreiter
Censor	Finanzbeamter	Centurio	Chef von 80 Mann
Volkstribun	Volksvertreter	Praetorianer	kaiserliche Leibgarde

Maßeinheiten

Pes	ca. 30 cm	Hemina	ca. 250 ml
Passus	ca. 1,50 m	Sextarius	ca. 550 ml
Milia	ca. 1,5 km	Modius	8,7 l
Scripulum	ca. 10 cm	Amphora	26 l
Pes constriatus	ca. 0,1 qm	Scripulum	ca. 1 g
Scripulum iugeri	ca. 9 qm	Uncia	27,3 g
Actus minimus	42 qm	Libra	ca. 330 g
Iugerum	2500 qm	Centenarium	ca. 33 kg

PS: auf der letzten Seite findest du noch eine kleine Auswahl verschiedener Namen, die das spontane Erschaffen von Nichtspielercharakteren leichter machen sollen.