

# INHALT

Präludium: Die Rede des Caesar ..... 6

## TEIL I: EINLEITUNG

Prolog..... 10  
    Zum Einstieg ..... 10  
    Was ist ein Rollenspiel?..... 10  
  
Abenteuer in der antiken Welt..... 11  
    Das Jahr 476 n.Chr.: Unsere Welt ..... 11  
    *Kasten: Spielbeispiel*..... 11  
    1229 Ab Urbe Condita: Eine andere Welt ..... 12  
    *Kasten: Die Welt von Lex Arcana*..... 12

## TEIL II: DIE CUSTODES

Die Cohors Auxiliaria Arcana..... 16  
    Das Contubernium ..... 16  
Der Charakterbogen..... 16  
    Hintergrund..... 16  
    Attribute ..... 17  
    *Kasten: Neue Spezialisierungen erschaffen* ..... 18  
    Lebenspunkte und Pietas..... 19  
    Erfahrung..... 19  
    Ausrüstung..... 19  
    *Kasten: Beispielcharakter: Gaius Valerius*..... 20  
  
Es kann losgehen!..... 20

## TEIL III: SPIELABLAUF

Würfel ..... 24  
  
Würfelproben ..... 24  
    Schicksalswürfe ..... 24  
  
Würfelpunkte ..... 24  
    *Kasten: Die richtige Würfelkombination*..... 25  
    Spezialisierungen Einsetzen ..... 25  
    *Kasten: Beschreibung der Spezialisierungen* ..... 26  
  
Aktionen Auflösen..... 28  
    I. Wählt das richtige Attribut..... 28  
    II. Legt den Schwierigkeitsgrad (SG) fest..... 28  
    *Tabelle: Schwierigkeiten und Schwierigkeitsgrade*..... 29  
    III. Würfelt..... 29  
  
Vergleichende Aktionen..... 29  
Erfolgsgrade ..... 29  
    *Tabelle: Erfolgsgrade*..... 29

## TEIL IV: CHARAKTERERSCHAFFUNG

Übersicht: So erschafft ihr eine\*n Custos..... 32  
  
Auf dem Arbeitsblatt ..... 32  
    Schritt 1: Grundvirtutes festlegen ..... 32  
    *Kasten: Geschlecht der Custodes* ..... 32  
    *Tabelle: Officia und Virtutes* ..... 33  
    *Kasten: Die Sprachen der Custodes*..... 33  
  
    Schritt 2: Provinz wählen..... 33  
    *Tabelle: Heimatprovinz*..... 34  
  
    Schritt 3: Peritiae bestimmen..... 35  
  
    Schritt 4: Alter und endgültige Virtutes festlegen ..... 36  
  
    Schritt 5: Charakterbogen zusammenstellen ..... 36  
    *Tabelle: Altersmodifikatoren* ..... 36  
  
Auf dem Charakterbogen ..... 36  
    Schritt 1: Herkunftsspezialisierungen auswählen ..... 36  
    *Tabelle: Spezialisierungen*..... 37  
  
    Schritt 2: Officium auswählen..... 37  
    Kampfstile..... 37  
    *Tabelle: Cursus und Peritiae*..... 38  
    Göttlicher Schutz ..... 39  
  
    Schritt 3: Das Tirocinium..... 40  
  
    Schritt 4: Lebenspunkte und Pietas ausrechnen ..... 40  
    *Tabelle: Officiummodifikatoren*..... 40  
  
    Schritt 5: Erfahrungsmultiplikatoren ..... 40  
    *Kasten: Erfahrung und Curriculum* ..... 41  
  
    Schritt 6: Ausrüstung wählen..... 41  
    Standardausrüstung..... 41  
    Kampfausrüstung ..... 41  
    *Kasten: Belastung*..... 42  
    *Kasten: Waffenspezialisierungen (De Bello)*..... 43  
    *Tabelle: Nahkampfwaffen* ..... 44  
    *Tabelle: Fernkampfwaffen* ..... 44  
    *Tabelle: Rüstung* ..... 44  
    *Tabelle: Schilde*..... 45  
  
Alternativregel: Hintergrundspezialisierungen Erschaffen ..... 45  
    *Tabelle: Geburtsort* ..... 46  
    Liste der Geburtsorte..... 47  
  
Anhang: Assassinen ..... 56

TEIL V: KAMPF

*Kasten: Erste Salven*..... 60

Nahkampf..... 60

    Kampfaufstellung..... 60

    Aktionsreihenfolge..... 61

    Nahkampfabfolge..... 61

*Tabelle: Multiplikatoren*..... 61

    Kampf mit mehreren Gegner\*innen..... 62

Dem Kampf entfliehen..... 62

*Kasten: Größe*..... 62

Fernkampf..... 63

*Tabelle: SG nach Distanz*..... 63

    Modifikatoren für Fernkampfangriffe..... 63

*Kasten: Distanzen und Waffenreichweiten*..... 63

Unbewaffneter Kampf..... 64

*Kasten: Das Pancratium*..... 64

Überraschungsangriffe..... 64

    Einen Überraschungs-Angriff ausführen..... 65

    Hinterhalte erkennen..... 65

Die Gesundheit der Charaktere..... 66

    Lebenspunkte verlieren..... 66

    Erschöpft..... 66

    Sterbend..... 67

    Bewusstlos..... 67

Lebenspunkte zurückgewinnen..... 67

    Erste Hilfe..... 67

*Kasten: Tod eines\*einer Custos*..... 67

    Natürliche Heilung..... 68

Optionale Regeln: Berittener Kampf..... 68

    Pferde und die Cohors Arcana..... 68

*Kasten: Spezialwaffe für Berittenen Kampf: Der Contus*..... 69

    Berittener Kampf..... 69

TEIL VI: MAGIE

Weissagungsdisziplinen und -rituale..... 72

Ein Ritual durchführen..... 72

*Tabelle: Disziplinen und Schwierigkeitsgrade*..... 73

*Kasten: Passende und unpassende Fragen*..... 73

Weissagungsdisziplinen..... 74

    Hellsicht..... 74

    Rückschau..... 74

*Kasten: Die Gottheiten und ihre Gunst*..... 74

    Prophezeiung..... 75

    Omendeutung..... 75

    Traumdeutung..... 75

    Gunst der Götter..... 75

Weissagungsrituale..... 75

    Ars Fulguratoria (Die Kunst des Blitzschlags)..... 75

    Auspicious (Vogelschau)..... 76

    Haruspicina (Opferschau)..... 76

    Omen..... 76

    Oraculum (Orakel)..... 77

    Sideratio (Sterndeutung)..... 77

    Somnii Interpretatio (Deutung von Träumen)..... 77

*Kasten: Vollständiges Beispiel für Weissagung*..... 78

    Speculum (Spiegel)..... 78

Pietas verlieren und zurückgewinnen..... 79

    Pietas verlieren..... 79

*Tabelle: Römische Gottheiten beleidigen*..... 79

    Pietas zurückgewinnen..... 80

*Kasten: Kulte und Aberglaube*..... 80

TEIL VII:  
CHARAKTERENTWICKLUNG

Erfahrung und das Curriculum..... 84

    Curriculumpunkte verwenden..... 85

*Kasten: Multiplikatoren anpassen*..... 85

Peritiae und Spezialisierungen erhöhen..... 86

Fortschritt im Mos Arcanorum..... 86

    Vorteile..... 86

*Tabelle: Fortschritte im Mos Arcanorum*..... 86

*Tabelle: Spezialisierungen für Assistent\*innen*..... 87

Fortschritt in der Pax Deorum..... 87

*Tabelle: Fortschritt in der Pax Deorum*..... 87

Indigitamenta des offiziellen Pantheons..... 88

*Kasten: Alte und neue Indigitamenta*..... 88

*Tabelle: Indigitamenta und profitierende Officia*..... 89

*Kasten: Lynx (Das Rad der Hekate)*..... 90

Indigitamenta der Di Indigetes..... 92

    Virtusprobe..... 92

*Tabelle: Aufenthaltsort und Schwierigkeit*..... 92

*Tabelle: Di Indigetes und Virtus*..... 93

VORGEFERTIGTE CHARAKTERE

Aetius..... 96

Lix..... 97

Pendaran Mab Elad..... 98

Theodora Alexis..... 99

Cumar Nabateus..... 100

Zenobia Euergetes..... 101

Cloelia Jambale..... 102

Gaius Valerius..... 103

Elektra Ziais..... 104

Wulfgar..... 105

Aulos Antilochus..... 106

Julia Placidia..... 107

TEIL VIII: DER DEMIURGUS

Was tut der Demiurgus? ..... 110

Die Rollen des Demiurgus ..... 110

Die Aktionen der Custodes ..... 110

Anzahl der Aktionen und der Custodes ..... 110

Die Schwierigkeit von Aktionen ..... 111

Kasten: Optionale Regel: Vorherbestimmt ..... 112

Der Erfolgsgrad von Aktionen ..... 112

Tabelle: Erfolgsgrad ..... 112

Typische Aktionen ..... 113

Kasten: Folter ..... 113

Flucht / Verfolgungsjagd ..... 113

Informationen beschaffen ..... 113

Eine Rede halten ..... 113

Verstecken / Spuren verwischen ..... 113

Symbole interpretieren / entschlüsseln ..... 113

Befragung ..... 114

Öffnen / aufbrechen (Türen, Falltüren, Schatullen) ..... 114

Reiten ..... 114

Suchen / Spuren folgen ..... 114

Fallen / Geheimgänge suchen ..... 114

Schwimmen ..... 115

Wiederholbare Aktionen ..... 115

Gemeinsame Aktionen ..... 115

Längere Aktionen ..... 115

Besondere längere Aktionen ..... 116

Lager aufschlagen ..... 116

Audienz ..... 117

Kasten: Der Einsatz anderer Peritiae anstelle von De Societate ... 117

Kasten: Resultat der Audienz ..... 118

Gegend erkunden ..... 119

Kasten: Wenn man andere Peritiae als De Natura verwendet ... 120

Ermitteln ..... 120

Kasten: Wenn man andere Peritiae als De Scientia verwendet ... 120

Reisen ..... 121

Tabelle: Reisezeiten zwischen Rom und  
den Hauptstädten der Provinzen (in Tagen) ..... 122

Tabelle: Weitere Beispiele für Reisezeiten ..... 122

Ungünstige Wetterbedingungen ..... 123

Kasten: Klima und Ausrüstung ..... 123

Kasten: Gewaltmarsch unter ungünstigen Wetterbedingungen  
(und womöglich zur Neige gehenden Vorräten ...) ..... 124

Nahrung und Wasser suchen ..... 124

Abenteuer leiten ..... 125

Unerfahrene Spielende ..... 125

Die Spielenden und das Contubernium ..... 125

Zeit im Abenteuer ..... 125

Improvisation ..... 126

Wie man Lebenspunkte verliert ..... 127

Gesundheitszustände ..... 127

Vergabe von Erfahrungs- und Curriculumpunkten ..... 128

Wie man in der Cohors Arcana im Rang aufsteigt ..... 129

Abenteuer erstellen ..... 129

Elemente eines Abenteuers ..... 129

Abenteuerarten ..... 130

Neue magische Rituale ..... 132

Neue Rituale erschaffen ..... 133

Kasten: Anweisungen zur Erschaffung eines neuen Rituals ..... 133

Kasten: Der Schrei der Ereschkigal (Verbotener Kult) ..... 133

Das Erlernen neuer Rituale ..... 134

Anwendung neuer Rituale ..... 134

Optionale Regel: Die Sortes ..... 135

Ziehen der Sortes ..... 135

Verwenden der Sortes ..... 135

Kasten: Die Sortes ..... 136

Nichtspielercharaktere (NSC) ..... 137

Der Würfelwert ..... 137

NSC Verwalten ..... 137

Sonderfähigkeiten ..... 138

Magische Kräfte ..... 139

Kasten: Magische Heilung ..... 140

Liste der magischen Kräfte ..... 141

Kampfbalance ..... 144

Menschen ..... 145

Nicht-kämpferische NSC ..... 146

Kasten: Der Durchschnitt ..... 146

Kämpferische NSC ..... 151

Gladiator-NSC (Stadt) ..... 153

Barbarische NSC (Jenseits der Grenze) ..... 154

Tiere ..... 156

Fabelwesen ..... 160

Kasten: Techné (sg. Techné, Wissen) ..... 160

Kasten: Dämon\*innen und Daimones ..... 167

Kasten: Drach\*innen von Hyperborea ..... 175

Kasten: In der Gesellschaft von Faunen ..... 176

Kasten: Beispiel: Der heilige Stier ..... 182

Kasten: Beispiel: Das monströse Wildschwein ..... 188

Kasten: Einfache Ries\*innen ..... 192

Kasten: Arimaspen ..... 193

Kasten: Proklos von Athen ..... 196

Kasten: Beispiel: Der verlorene Adler ..... 199

Kasten: Beispiel: Lebende Statue der Hekate ..... 201

Vampir\*innen in der alten Welt ..... 210

Neue vampirische Kreaturen ..... 211

Kasten: Die Göttin Carna ..... 212

TEIL IX: DIE WELT VON LEX ARCANA

Eine magische Geschichte ..... 216

    Der fromme Aeneas..... 216

    Romulus und Remus..... 216

    Die Gründung Roms..... 216

    Die ersten Könige ..... 216

    Die Republik..... 217

    Das Imperium ..... 217

Custodes der Cohors Auxiliaria Arcana..... 217

    Die Geburt der Cohors Arcana..... 217

    Die Pflichten der Cohors Arcana..... 217

*Kasten: Die geheime Geschichte der Cohors Arcana* ..... 218

    Die Custodes..... 219

*Kasten: In den Castra*..... 219

    Frauen und die Cohors Auxiliaria Arcana ..... 220

Ausrüstung der Custodes..... 220

    Standardausrüstung ..... 220

    Nahkampfwaffen..... 221

    Fernkampfwaffen ..... 223

    Rüstungen..... 224

    Schilde ..... 225

Der Aufbau des Imperiums ..... 225

    Ausbreitung und Sprachen ..... 225

    Präфекtur und Municipium..... 225

    Das imperiale Heer..... 225

Verkehrswege..... 226

    Haupt- und Nebenstrassen ..... 226

    Auf der Strasse..... 226

Wirtschaftliche und soziale Lage..... 227

    Landwirtschaft und Latifundia (sg. Latifundium; Landgut) ... 227

    Handel und Produktion ..... 227

    Heimstätten und Städte..... 227

*Kasten: Imperiale Währung* ..... 227

    Reich und Arm..... 228

    Nahrung..... 228

    Namen ..... 228

Der offizielle Kult..... 231

    Die wichtigsten Gottheiten des offiziellen Kultes..... 231

    Die wichtigsten Di Indigetes ..... 232

    Der Kult..... 232

Geduldete und verbotene Kulte..... 232

    Geduldete Kulte ..... 232

    Verbotene Kulte ..... 233

Magie..... 233

    Weh und Wonne..... 233

Die Provinzen des Imperiums..... 234

    Die Haupt-Präфекtur ..... 234

    Die westliche Präфекtur..... 237

    Die östliche Präфекtur ..... 239

    Die südliche Präфекtur ..... 243

TEIL X: DIE ABENTEUER

**Die langen Winternächte ..... 248**

    Einleitung für die Spielenden ..... 248

    Einleitung für den Demiurgus..... 248

*Kasten: Ausrüstungseinschränkungen*..... 248

    Zusammenfassung..... 249

Teil 1: Jenseits feindlicher Linien ..... 250

*Kasten: Sklavenhandel* ..... 250

*Kasten: Die Völker von Germania Magna* ..... 250

*Kasten: Welchem Zweck dient das alles?*..... 251

*Kasten: Magische Suche (I)*..... 252

Teil 2: In der Mördergrube..... 254

*Kasten: Eine verfluchte Lichtung*..... 254

*Kasten: Der Berserker auf der Lichtung*..... 256

*Kasten: Die Germani* ..... 258

Teil 3: Der lange Weg nach Hause..... 260

*Kasten: Magische Suche (Ii)*..... 260

*Kasten: Der Magistrat und die Legionäre* ..... 261

*Kasten: Den Gürtel enger schnallen*..... 262

*Kasten: Falsche Bauersleute*..... 268

*Kasten: Liosalfar (neues Fabelwesen)* ..... 269

**Die Mütter von Cenabum ..... 270**

    Einführung für die Spielenden ..... 270

*Kasten: Die Geschichte geht weiter ...* ..... 270

    Einführung für den Demiurgus..... 271

    Zusammenfassung..... 272

*Kasten: Urbs Aurelianorum*..... 272

Teil 1: Ankunft..... 273

Zwischenspiel: Die Aufmerksamkeit der Mütter..... 274

Teil 2: Ermittlungen in der Stadt..... 276

*Kasten: Die Aufzeichnungen von Maera Diodora* ..... 277

Teil 3: Ein Stoss ins Herz..... 286

*Kasten: Der Groll der Erde*..... 286

*Kasten: Totenwachen*..... 287

*Kasten: Hirsch mit riesigem Geweih*..... 288

*Kasten: Säbelzahn tiger*..... 290

*Kasten: Die Mütter von Cenabum (neue Fabelwesen)* ..... 292

*Kasten: Neue magische Kräfte* ..... 293

*Kasten: Alternativen zum Weiheritual*..... 294

**APPENDIX: SPIELMATERIALIEN**

    Arbeitsblatt ..... 296

    Charakterbogen ..... 297

Index..... 299

*Die Sortes*..... 301