Leo Eisenring

s'Böögge-Gheimnis

Band 2

Vicus Vitudurum

Villa Rustica Seeb

2. Jahrhundert

LUDOLEU LTD.
GAMES & EDUTAINMENT
STETTFURT – SWITZERLAND

Eine Arbeit im Rahmen der IWB IP 17
«Individuelles Projekt realisieren»

Unterstützt und ermöglicht durch:

Kanton Zürich
Bildungsdirektion
Volksschulamt

PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE ZÜRICH

PRIMARSCHULE
8442 HETTLINGEN

© Bilder	Baudirektion Kanton Zürich, Kantonsarchäologie	21/28/34/54/61/72/82/93
	Kantonsarchäologie Zürich / Oculus Illustration	Titel / 66 / 73
	Kantonsarchäologie Zürich / bunterhund	50
	Kantonsarchäologie Aargau / bunterhund	37/45/48
	Volk Verlag	52
	Philip Corke / alamy.de	36
	andreamodesti-art.blogspot.com	10/12
CC	Javier Sanchez by O. Scarpelli	2/20/24/27/32/40/65/85
	legioxi.ch	3
	romeacrosseurope.com	6/9
	WikiHow	27
	Roland ZH	75/93
	Zaqarbal	97
	Claus Ableiter	92
	espumademar.de	55
	Perse/Najdul	66
	Juschki	8
	Ssolbergj	12
	Timothy Finch	74

Trotz intensiver Recherche gelang es mir nicht in jedem Fall, mit dem Inhaber des Urheberrechts Kontakt aufzunehmen. Sollten Sie im Urheberrechtsverzeichnis fehlen oder von mir eine falsche Quelle angegeben worden sein, nehmen Sie bitte Kontakt mit mir auf.

© 2017 Leo Eisenring by

LUDOLEU LTD.
GAMES & EDUTAINMENT
STETTFURT – SWITZERLAND

1 «Hoppla!», rufst du erschrocken, als du um dich blickst. Die Morgensonne brennt dir heiss auf den Buckel, während du am Rande eines lichten Wäldchens im Gras liegst und auf eine dir völlig fremde Landschaft blickst. Offenbar bist du in der vergangenen Nacht bei deiner Zeitreise so ungeschickt vorgegangen, dass du auch den Ort gewechselt hast. Nichts um dich herum sieht noch nach dem dir vertrauten Zürcherland aus.

«Zum Glück stehen da keine Palmen am Weg», atmest du erleichtert auf, denn die morgendliche Hitze lässt dich schon befürchten, irgendwo in Süditalien oder Nordafrika gestrandet zu sein. Dieser Eindruck wird in dir noch verstärkt, als du unten auf dem Weg, der an dem kleinen Buchenwäldchen entlang führt, einen dunkelgebräunten Mann entdeckst, der einen Karren mit allerlei Gerätschaften, in deinen Augen jedoch auch mit viel Gerümpel angefüllt, hinter sich herzieht.

Etwas weiter entfernt am Horizont erkennst du eine hoch aufsteigende Staubwolke näherkommen, die darauf hinweist, dass auf dieser staubigen Landstrasse jemand sehr schnell unterwegs ist.

Du möchtest dich gerade in die Büsche verdrücken, als eine impossante Reitergruppe, welche von der anderen Seite her auf der Landstrasse auf dich zugeritten kommt, deine Aufmerksamkeit erregt.

Zu allem Überfluss bemerkts du noch einen vierrädrigen Planwagen die Strasse entlang holpern. «Oh», stöhnst du auf, «der wird schon bald der Reitergruppe gehörig den Weg versperren.» ⇨ 4

2 «Platz für den Kurier des Kaisers!», schreit der Reiter, der auf seinem weissen Pferd wie ein Wahnsinniger auf der Landstrasse dahergeprescht kommt. Er wirkt auf dich wie ein Tornado, denn genau so sieht die Staubwolke aus, die von den wirbelnden Hufen des schäumenden und bestimmt atemlosen Pferdes aufgewirbelt wird. «Zur Seite! Die Strasse gehört mir!», schreit der Reiter nun ziemlich erbost. Doch sein Schreien und Befehlen nützt nichts, zu dicht ist heute der Verkehr! «Limax, musca, pulex!», schreit er wütend, als er sein edles Reitpferd vor dem Planwagen und dem Handkarren, die auf der schmalen Strasse kaum zu kreuzen vermögen, anhalten muss.

Auch wenn du die Ausdrucksweise des Mannes: Schnecke, Fliege, Floh, die er den Leuten auf der Strasse entgegenschleudert, gar nicht nett findest, nützt du die Chance für ein Gespräch mit ihm. Wer weiss, wann du das nächste Mal einen Eilreiter des "cursus publicus" vor dir haben wirst. Doch um ihn in ein Gespräch verwickeln zu können, benötigst du deinen ganzen Charme. Du kannst auf zusätzliche 8 Punkte zählen, der Reiter startet mit 21 Punkten ins nun folgende Duell.

- Du gestaltest dieses Duell siegreich. ⇨ 9
- Ohne Charme, ohne Chance! Du gehst unter. ⇨ 13

3 «Als Legionäre sind wir oft sehr lange unterwegs. Auch wenn wir beritten sind, übernachten wir nur selten in einem Heerlager. Das Feldlager müssen wir uns dann selber organisieren», erklärt der Mann vor dir etwas unwirsch. Du ahnst, dass dieses Leben nicht immer sehr angenehm ist. Diese Ahnung bestätigt sich, als du hörst, was eine Legionär nebst seinen Waffen und der Schutzausrüstung auch noch mitzuschleppen hat. Die Reiterei hat es ja gut, sie kann die Gegenstände ans Pferd binden, aber die Römische Infanterie, die oft hunderte von Meilen zu Fuss unterwegs ist, was machen sie?

«Dieses Gepäckbündel, das "sarcina", binden wir ans Pferd. Die Fusssoldaten jedoch tragen alles an einer kreuzförmigen Tragestange aus Eschenholz, der "furca", mit sich mit», erklärt dir der Reiter und beginnt dann aufzuzählen: «Darin befinden sich eine Reservetunika, ein Fell zum Schlafen und ein Mantelsack, dem "mantica". In dieser metallenen Feldflasche, der "ampulla", führen wir Wasser, lieber noch Essigwasser, unser beliebtes "posca" mit. Den Bronzeeimer, die "situla", verwenden wir zum Wasserholen oder als Kochtopf. Diese Bronzekasserolle, die "patera", ist ein Mehrzweckgeschirr, das wir zum Schöpfen von Flüssigkeiten, als Trinkgefäß, als Kochtopf, Pfanne oder Backform verwenden können. Magst du noch zuhören?», fragt dich dein Lehrmeister, ohne jedoch deine Antwort abzuwarten.

«In dieser Ledertasche, der "pera", führen wir Kleingeräte und einige wenige persönliche Gegenstände mit, zum Beispiel Löffel "ligula", Messer "cultellus", Hämmerchen "malleus", Holzkamm "pecten", Riemen, eine Öl-Lampe aus Ton, die "lucerna", Olivenöl "oleum" und etwas Geld, denn schliesslich erhalten wir für unseren Militärdienst auch Sold ausbezahlt. Die Lebensmittel führen wir hier in diesem Proviantnetz, dem "reticulum" mit. So, das wär schon alles!», schliesst der Reitersoldat seine Aufzählung. Doch du fühlst dich alleine schon vom Zuhören ganz müde. Wie wäre es dann, wenn du alle diese Gegenstände zu Fuss nach Mainz am Rhein, der Hauptstadt der Provinz Germania superior tragen müsstest?

⇨ 5

4 Dein Interesse an dieser Szene ist nun endgültig geweckt und du möchtest wissen, wen du da alles vor dir hast. Vielleicht kannst du auch ausfindig machen, wo du dich befindest und ob dein Wunsch, in die Zeit der Römer zu reisen, aufgegangen ist. Deshalb beschliesst du, einige kleine Erkundungen zu unternehmen. Wo willst du beginnen?

- Der Mann mit dem Karren interessiert dich. ➪ 11
- Der Planwagen weckt dein Interesse. ➪ 6
- Du willst wissen, wer da in einer Staubwolke herangeprescht kommt. ➪ 2
- Du willst die Reitergruppe erkunden. ➪ 17
- Du hast nun genügend Fragen gestellt und Informationen gesammelt. ➪ 20

5 Du kannst gar nicht so schnell rennen, wie es jetzt nötig gewesen wäre. So kommt es, dass einer der Reiter aus dem Schwarm ausschert und dir den Weg abschneidet. Zu deiner Überraschung lächelt der etwas dickliche Herr dir freundlich zu und verwickelt dich in ein Gespräch. Schliesslich schöpfst du genügend Vertrauen und willst einiges von ihm wissen.

- «Wie genau sieht Ihre Ausrüstung aus?» ⇨ 10
- «Sind Sie bewaffnet?» ⇨ 15
- «Benötigen Sie nur Kleidung und Waffen?» ⇨ 3
- «Was ist genau ihre Aufgabe?» ⇨ 19
- «Wie ist ihre Einheit organisiert?» ⇨ 22
- «Wer ist der Anführer dieser Gruppe?» ⇨ 12
- «Wo leben Sie, wenn Sie nicht unterwegs sind?» ⇨ 8
- Du hast genug Informationen von diesem freundlichen Herrn erhalten. ⇨ 4

6 Du staunst nicht schlecht, als der klobige Wagen auf dich zugeholpert kommt. Vier dicke Räder aus gebogenem Eichenholz sind an zwei Achsen unterhalb eines sehr dicken Brettes befestigt, das als Wagenbrücke dient. Dieser einfache Wagen wird von einem gewaltigen Ochsen gezogen, der von einem nur mit einer kurzen, beigen Tunika bekleideten Mann geführt wird. Über die Ladefläche des Wagens ist im grossen Bogen ein festes Tuch gespannt, so dass du nicht sehen kannst, was sich im Wagen befindet. Mutig begibst du dich zum Wagenführer und sprichst ihn an.

Für einmal zeigt sich ein Römer dir gegenüber sehr gesprächig und du kannst den freundlich dreinblickenden Herrn direkt in ein Gespräch verwickeln. Dabei erfährst du, dass er Januarius heisst und unterwegs von Tasgetium, das am Übergang über den Rhenus am Ausfluss aus dem Lacus Acronius liegt, nach Vitudurum ist. «So», denkst du dir, «also befinde ich mich irgendwo zwischen Eschenz am Untersee und Oberwinterthur.»

«Im dortigen Vicus will ich für einige Zeit meine Töpferwerkstatt errichten», unterbricht der Mann deine Gedanken und lacht dir hoffnungsvoll zu. «Aha! Dann sind Sie ein Wanderhandwerker!», gibst du ebenfalls sehr freundlich zurück.

«Wenn du mich so nennen willst, gerne!» Dann ringt der Mann offensichtlich sehr mit der nächsten Frage, bis er endlich mit der Sprache herausrückt. «Kind, du siehst so speziell aus in deinen farbigen und ganz und gar unkonventionellen Kleidern. Du hast bestimmt auch Ideen, wie ich mit farbigen, ganz und gar unkonventionellen Töpferarbeiten in Vitudurum besonderes Aufsehen erregen kann. Willst du nicht mit uns mitkommen?» Und ob du willst!

Doch leider wird euer Gespräch durch das riesige Verkehrschaos auf der engen römischen Landstrasse unterbrochen und deine Aufmerksamkeit gilt vorerst anderen Ereignissen.

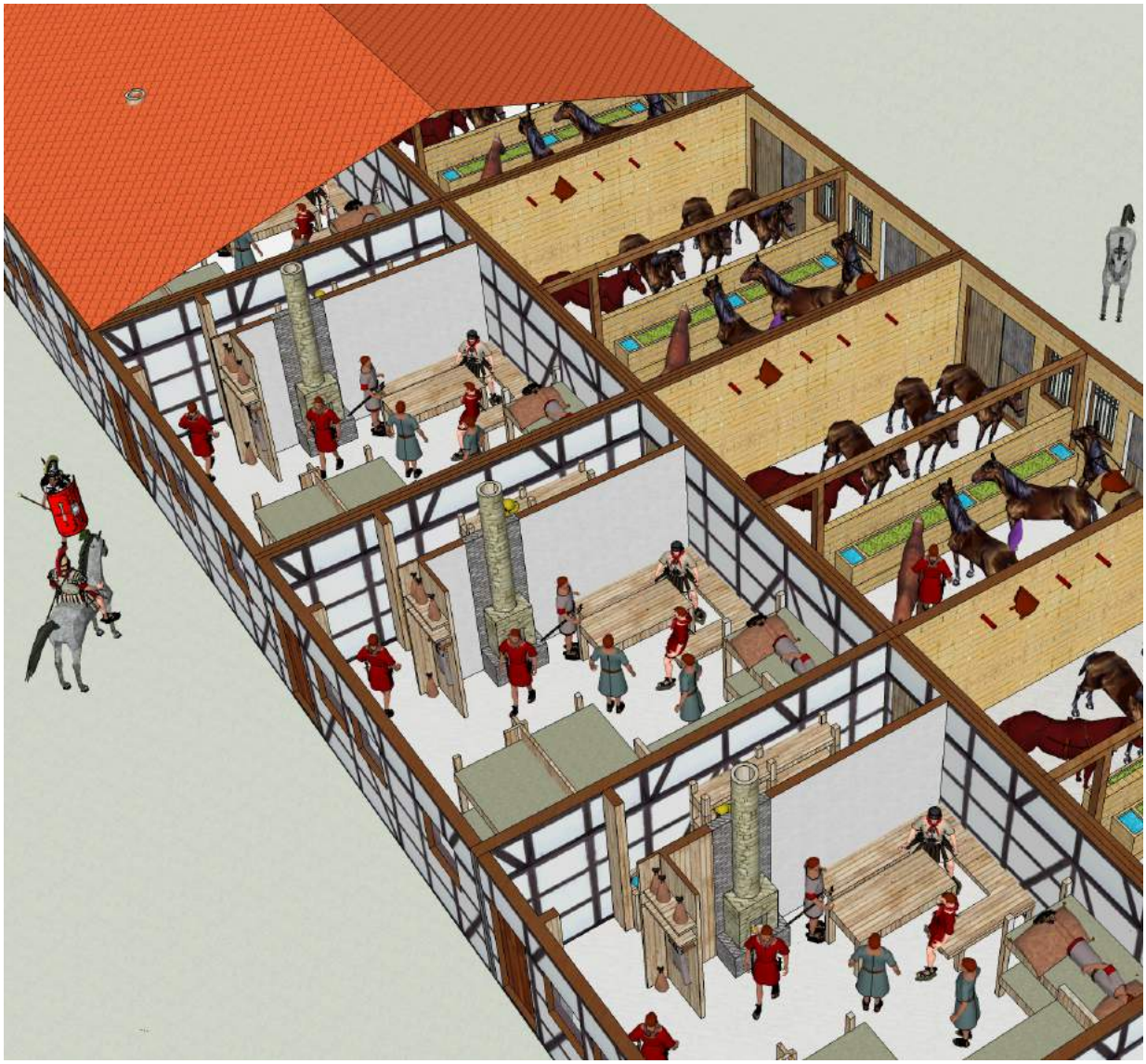
➪ 4

7 «Blattero!», murrt der Mann verärgert, hört dir dann aber doch sehr interessiert zu. Er nennt dich zwar einen Schwätzer, scheint aber deine Ausführungen über modernes Marketing im Detailhandel doch sehr interessant zu finden. Schliesslich schnappt er das eine oder andere Detail auf und scheint es gleich in die Tat umzusetzen, denn er beginnt in seinem Gerümpelwagen herumzuwuseln, räumt alles sorgfältig auf und erstellt eine richtig präsentable Ausstellung. Dabei will er dir auch das eine oder andere Stück zeigen.

- «Nein danke!», erwiderst du jedoch. «Ich habe jetzt keine Zeit für einen Einkaufsbummel bei einem römischen Wanderkrämer.» ➪ 4
- «Oh, das ist ja wunderschön!», staunst du über ein besonders exquisites Stück, welches der Mann aus den Tiefen seiner Unordnung zu Tage befördert. Du beschliesst, gleich einige Zeit hier zu verweilen. ➪ 21

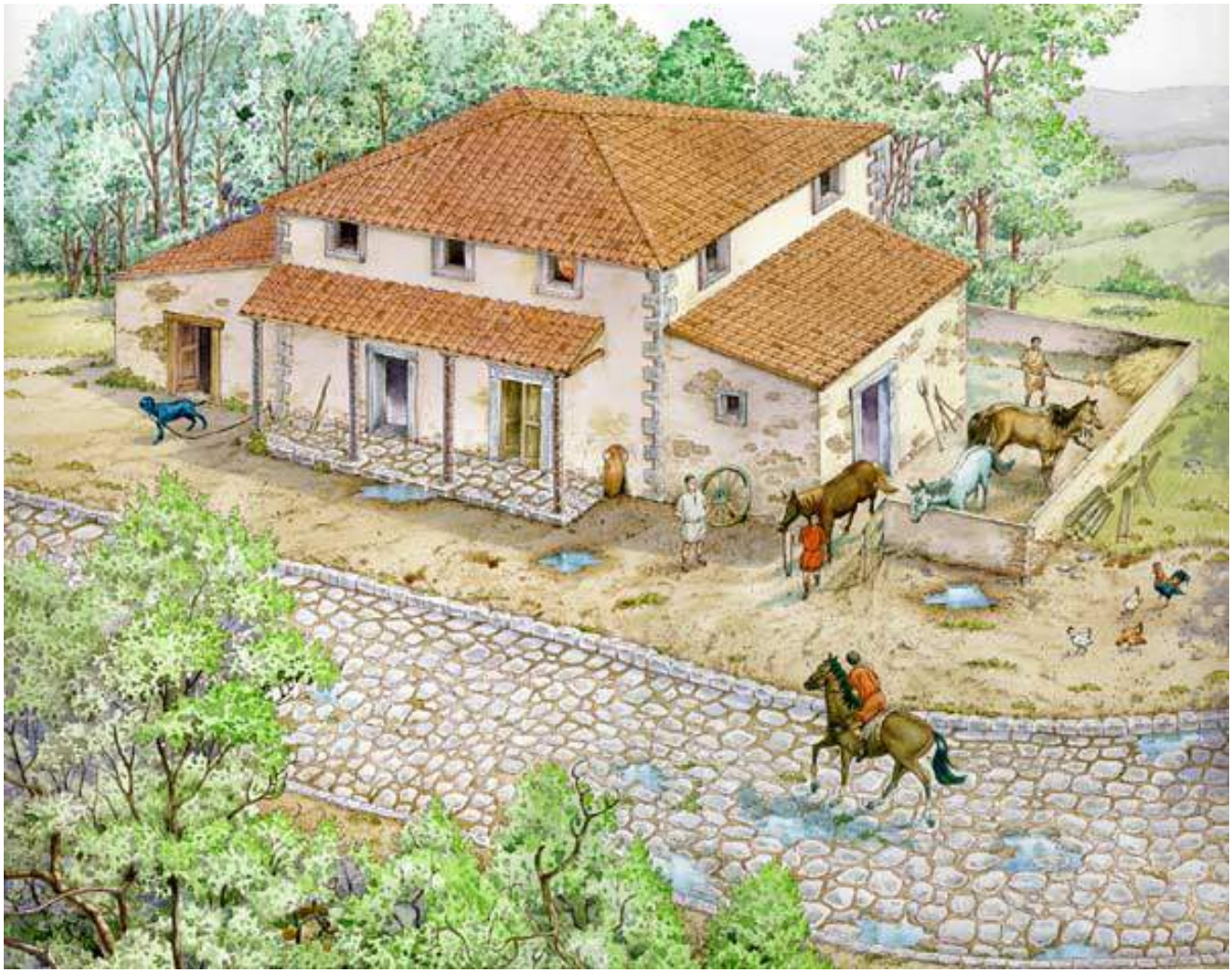
8 «Ja, das ist eine sehr angenehme Frage, denn gerne denke ich an unsere Kaserne im Legionärslager. Wir haben ein wunderbares Heim!», kommt der Mann vor dir kaum mehr aus dem Schwärmen heraus. «Wir bewohnen zu acht eine Soldatenstube und gleich dahinter liegen die Ställe für unsere Pferde. Eine Türe in der Wand erlaubt es uns, direkt von der Stube zu unseren Tieren zu gelangen. Das ist ungemein praktisch.»

Traurig fügt der Mann noch an: «Nur leider sind wir viel zu selten in der Kaserne stationiert. Und hier draussen im Feld ist es viel ungemütlicher, vor allem wenn es regnet. Und das tut es oft, in diesem feuchten und kalten Germania superior!» ➪ 5



9 «Wow! Dieses Pferd!», himmelst du den Reiter an und gewinnst damit sein Interesse. «Ja, bestätigt er dir. Ich habe schon lange kein so gutes Reittier mehr erhalten. Schade, erreiche ich bald die nächste Wechselstation und muss es wieder abgeben.» «Behalten Sie es doch einfach!», erteilst du dem Mann einen gutgemeinten Ratschlag. Doch der schüttelt nur belustigt den Kopf.

«A puero puer! Weisst du denn nicht, dass wir Eilreiter nur sehr selten Pausen machen können? Und da das Pferd ja nicht immer galoppieren kann, wechseln wir von Zeit zu Zeit die Pferde. Dazu gibt es spezielle Wechselstationen, an denen uns neue und ausgeruhte Tiere zur Verfügung stehen.» Nein, das hast du bisher nicht gewusst. Dass du jedoch kein "a puero puer", also ein kleines Kind mehr bist, das weisst du schon länger.



Im weiteren Verlauf des Gesprächs erfährst du, dass der Eilreiter eine wichtige Mitteilung aus Arbor Felix und, wie er dir flüsternd verrät, einen schweren Sack Steuergelder aus Ad Fines nach Augusta Raurica in die dortige Römerstadt zu bringen hat. Zudem erklärt er auch, dass das System "cursus publicus" keineswegs nur Eilboten unterhält, sondern ein System für alle Transporte ist. Auch Marmor, Getreide und andere Güter werden auf schweren Lastkarren so transportiert. «Nur ist niemand so schnell wie ich!», lacht der Eilreiter dir zu und gibt seinem Pferd die Sporen, als die Strasse endlich wieder frei ist.

⇨ 4

10 «Das kannst du ja selber sehen!», lacht dich der Reiter schamlos aus. Dennoch gibt er dir bereitwillig Auskunft: «Das Auffälligste ist wohl unser Legionärshelm. Er ist aus Eisen geformt und besitzt hier an beiden Seiten über den Wangen und über dem Nacken eine bewegliche Schutzklappe.

So sind wir beinahe unverletzlich», strahlt er eine sorglose Zufriedenheit über seine Ausrüstung aus. «Die Crista, unsere Helmzier aus gefärbten Pferdehaaren, stecken wir jedoch nur bei Paraden und zu besonderen Anlässen auf», erklärt er dann etwas wehmütig.

«Unter dem Schienenpanzer tragen wir eine leinerne Untertunica, die sehr angenehm auf unserem Körper liegt und wunderbar den Schweiss aufnimmt, wenn es mal sehr anstrengend wird. Darüber tragen wir die Obertunika aus dicker Wolle, die unseren Körper vor starken Schlägen, aber auch vor Verletzungen schützt, wenn der Panzer mal von einem Gegner aufgerissen wird. Mit seinen scharfen Kanten würde er sonst auf unserer Haut kratzen oder sie sogar aufschlitzen.»

Du hörst fasziniert zu und erkundigst dich auch nach dem Gehänge vorne an seinem Gürtel. Der Reiter errötet leicht und erklärt dann: «Diese Metallplättchen sind auf Ledergürtel aufgenäht und sollen unseren Unterleib vor Verletzungen schützen. Cingulum heisst das Stück und ist ein ganz besonderer Stolz von uns Soldaten, weshalb wir auch besonders schön verzierte Metallplättchen dafür verwenden. ➪ 23

11 «Geh weg, du kleines Kind!», empfängt dich der braungebrannte Mann wütend und spuckt dir scheinbar verächtlich vor die Füsse. «Du siehst nicht aus, wie wenn du mir etwas von meinen erlesenen Gütern abkaufen würdest.»

So eine Behandlung lässt du dir natürlich nicht gefallen und zeigst diesem rohen Kerl gleich einmal, mit wem er sich hier eingelassen hat. Du nimmst deine ganze Intelligenz zusammen und stellst den Herrn auf eine Probe. Du kannst mit 7 zusätzlichen Punkten ins Duell starten, der Händler beginnt mit 12 Punkten.

- Du gewinnst das Duell. ⇨ 7
- Der Händler trickst dich aus. ⇨ 21

12 «Unser Anführer?», schaut dich der Mann mit fragendem Gesichtsausdruck an. «Siehst du dort den Reiter mit dem eigentümlich quer auf seinem Helm thronenden Schmuck, der “crista transversa"? Das ist unser Decurio, der Anführer. Er führt zwar nur den Befehl über 33 Reiter, ist aber einem Centurio der Infanterie gleichgesetzt. Deshalb trägt er auch wie dieser das Schwert auf der linken Seite, schützt seine Beine durch metallene Beinschienen und trägt den "vitis", den Weinstock mit sich.» Bei diesen Worten zieht der Mann vor dir ein ganz betrübtes Gesicht und jammert: «Wenn der Decurio dann diesen Stock aus Rebenholz einsetzt, um jemanden von uns zu bestrafen, ojeh ojeh!»

Doch der Reiter findet schnell ein gefälligeres Thema und zeigt auf einen Reiter an der Seite des Decurio: «Siehst du dort unseren Vexillier? Er trägt unser Feldzeichen, das Vexillum immer mit sich mit. Stolz flattert bei unseren Ritten das Tuch dieses Abzeichens und zeigt allen schon von weitem an, mit wem sie es zu tun bekommen. Ich selbst fühle mich tief ergriffen, wenn ich diese wunderschönen Buchstaben ansehe», verrät dir der Mann mit vor Ehrfurcht bebender Stimme: «S.P.Q.R. – Senatus Populusque Romanus, Senat und Volk von Rom!»

➪ 5

13 Der Eilreiter putzt dich mit einer vernichtenden Handbewegung ab. Irgendwie verständlich, denn der arme Kerl reitet stunden-, tage-, wochenlang unter höchsten Anstrengungen, um der schnellste Bote der damaligen Zeit zu sein. An den Wechselstationen, an denen ihm gratis ein frisches Pferd zur Verfügung gestellt werden muss, wechselt er beinahe fliegend von Pferd zu Pferd und bleibt auch zum Essen, fliegend wie der Wind über die römischen Landstrassen hetzend, im Sattel.

Und du, was sagst du zu ihm? «Viel zu langsam und zu umständlich, was Sie da machen. Wählen Sie Wireless und alles geht ruck-zuck, zack-zack!» Als die Strasse endlich frei ist und der Eilreiter davonstiebt, hörst du ihn ärgerlich brummen: «Wenn ich diesen Wireless erwische, mache ich "tritum cibum" aus ihm!» Du lachst bei der Vorstellung über kabelloses Hackfleisch und versuchst dann ein neues Gespräch. ⇨ 4

14 Du bleibst mutig im Weg stehen und versuchst den auf dich zureitenden Legionär mit einem bösen Blick tief in seine Augen zu verwirren. Doch der Kerl ist kaltblütiger und kriegserprobter als du gedacht hast. Wie Bumerangs schmeisst er zwei Wurfspeere auf dich los, die schwirrend durch die Luft wirbeln. An beiden Enden mit einer Spitze versehen, erweisen sich diese Waffen für dich als tödliches Verhängnis.

Hier endet dein Abenteuer. Bei aller Unbekümmertheit und Abenteuerlust musst du einsehen, dass es in diesem Buch weder Zaubertränke gibt, noch dich das Buch der Druiden vor Verletzungen oder gar dem Tod schützen kann. Merke dir: Etwas mehr Zurückhaltung kann manchmal auch den Weg zum Erfolg ebnen.

15 «Als Hauptwaffe tragen wir mehrere Wurfspiesse mit Spitzen an beiden Seiten mit. Diese werfen wir in einer Drehbewegung auf unsere Feinde und können sie somit kaum verfehlen. Ganz wichtig ist für uns das "pilum", der Wurfspeer. Treffen wir auf Gegner mit einem Schutzschild, können wir ihn aus bis zu 20 Metern Entfernung auf die Schilder werfen. Dank der Widerhaken in der Speerspitze kann er nicht mehr aus dem Holz gerissen werden und macht dadurch den Schutzschild für den Gegner unbrauchbar.»

Stolz zeigt der Reiter vor dir auf seine rechte Seite, wo er eine Waffe an sein "cingulum" gehängt trägt. «Meine wichtigste Waffe ist jedoch die "spatha", ein Schwert, dass sich bestens für Hiebe eignet.» Nun zeigt er links an seiner Seite auf eine kleine, schön ausgestaltete und reich verzierte Waffe. «Und hier mein grösster Stolz, meine Lebensversicherung für den allergrösten Notfall, mein "pugio", mein Dolch.» ➪ 18

16 «Inanilogista, non nauci homo!», schimpft der Mann zwar weiter, lacht dich aber schamlos aus. Immerhin weisst du nun, dass du wirklich in der Zeit der Römer gelandet bist, denn nur hier wurde ein Phrasendrescher und eine taube Nuss, wie du in den Augen des Kerls offenbar eine bist, mit diesem Wortlaut bezeichnet.

Gut, dein Hinweis, er sehe aus wie ein Esel, wenn er den Wagen selber ziehe, statt sich ein eigenes Zugtier zu leisten, war nicht gerade sehr klug. Bevor noch weitere Schimpfwörter über dich hereinprasseln, machst du dich lieber aus dem Staub. «Imbellicus animo Idiota – schwachsinniger Idiot», ist das Letzte, was du noch über dich zu hören bekommst. ➪ 4

17 «Halt, halt!», erteilt der Anführer der römischen Reitergruppe, die auf dich zugeprescht kommt, schneidig einen Befehl. Doch nicht du bist Grund für den Unterbruch, sondern der Planwagen und der römische Handkarren, die sich beim Kreuzen auf der engen Landstrasse so ungeschickt anstellen, dass der ganze Verkehr zum Erliegen kommt.

Du packst die Gelegenheit beim Schopf und rennst voller Begeisterung auf die 33 berittenen römischen Soldaten zu. Doch dein Verhalten wird völlig falsch interpretiert. «Accesses ad spathe!», erteilt der Centurio den Befehl zum Angriff. Offenbar glaubt der Anführer dieser Reitergruppe, du planst einen Angriff auf die römische Reiterei.

- «So eine Rauferei kommt mir gerade gelegen!», spottest du im Stil von Obelix und greifst tatsächlich mutig die Legionärstruppe an. ⇨ 25
- «Oh, das war so nicht geplant!», stammelst du erschrocken und machst dich aus dem Staub. ⇨ 5

18 «Zu meinem Schutz und zur Verteidigung trage ich diesen flachen, ovalen Schild mit mir. Die "parma equestris" ist aus mehreren Schichten Holz aufgebaut. Hier in der Mitte findet sich ein Loch mit einem Stab, damit ich ihn gut fassen kann», erklärt der Mann und zeigt dir die Innenseite des Schildes. «Ihre Hand ist dann ja völlig ungeschützt», wunderst du dich. Doch der Reiter erklärt: «Natürlich nicht! Über das Loch legen wir einen metallenen Schildbuckel, das "umbo". Er schliesst den Schild perfekt ab.» Da du noch immer ungläubig auf deinen Lehrmeister starrst, führt er weiter aus: «Du siehst jetzt natürlich die Schutzhaut aus Ziegenleder, aber darunter steckt wirklich ein wunderbarer Schild, perfekt in den Farben unserer Legion bemalt. Doch den Schutz entfernen wir nur für Truppenparaden und natürlich vor einem Kampf. ⇨ 5

19 So erfährst du, dass du hier vor einer Turma stehst, einer von vieren, die jeder Legion zugeteilt sind. «Wir sind in friedlichen Zeiten, wie sie jetzt in unserer Provinz Germania superior herrschen, hauptsächlich als Befehlsübermittler und zur Aufklärung unterwegs. Gerade jetzt kommen wir vom Lacus Brigantinus zurück. Der See, in unserer Nachbarprovinz Raetia gelegen, liegt ruhig und friedlich zwischen den Hügeln. Die Grenze nach dem feindlichen Germania liegt weit weg im Norden und ist durch den Limes so gesichert, dass daran auch nie mehr etwas verändert wird», strahlt dich der Reitersoldat überzeugt an.

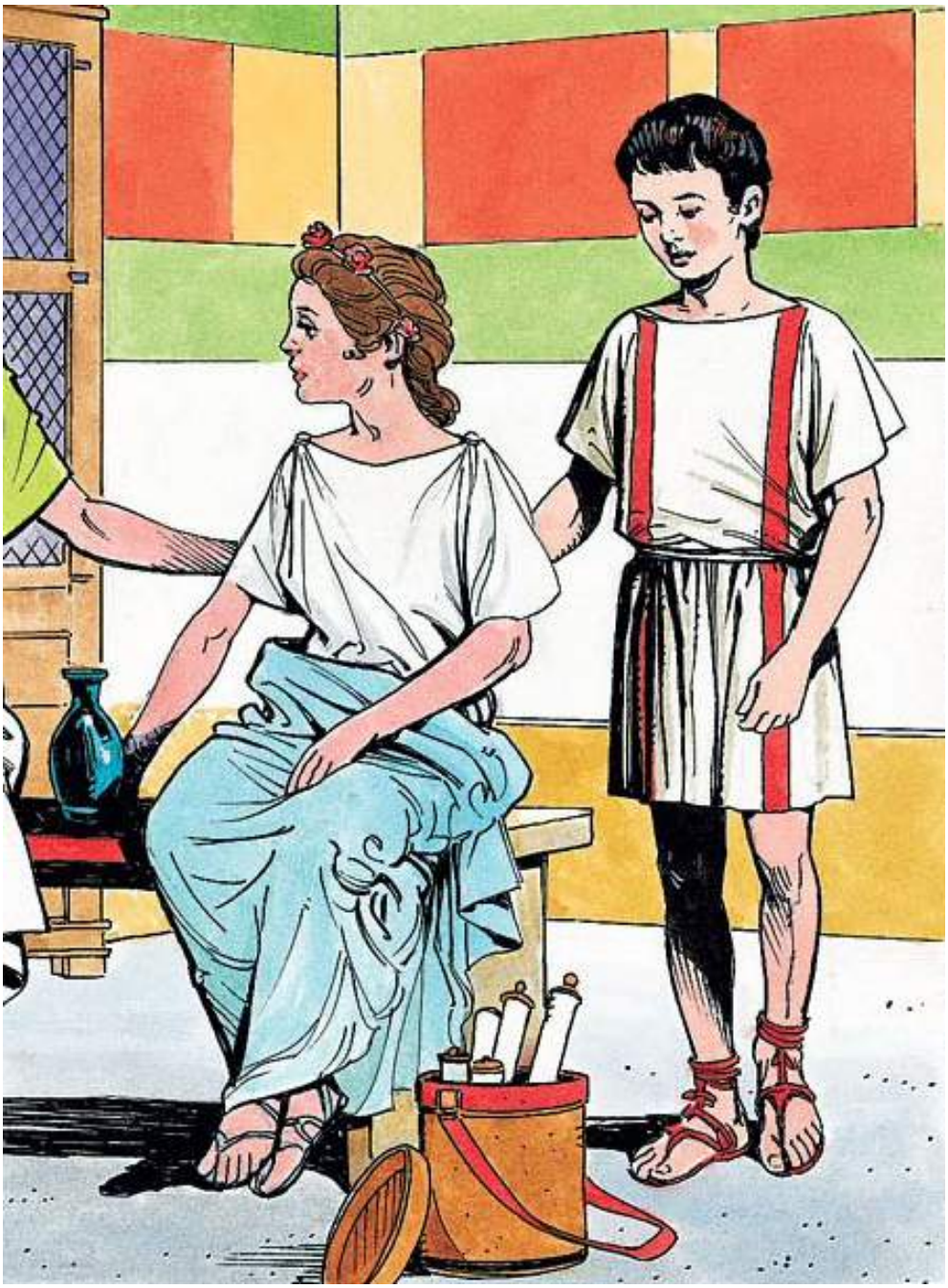
Weiter führt er aus, ohne dich zu Wort kommen zu lassen: «Wir sind nun unterwegs nach Aventicum, der Hauptstadt dieser Region, in der die Helvetier zuhause sind.» Dann schnalzt er anerkennend mit der Zunge. «Ein tolles Volk! Sie arbeiten sehr gut mit uns zusammen und wehren sich gar nicht gegen die Herrschaft von uns Römern über sie. Das ist auch gut so! Damit ist dieses Land sehr beliebt bei den Römern und viele ziehen es vor, hier zu leben statt südlich der Alpen in dem angestammten Land unseres Volkes.» Vertraulich beugt er sich vom Pferd zu dir hinunter und wispert dir zu: «Ich mach das genauso. Sobald ich meine Militärpflicht hier absolviert habe, werde ich mir ein Stück Land an einem dieser wunderbaren Seen zuteilen lassen, eine Villa Rustica bauen, eine Familie gründen und ein perfektes Leben in Friede und Gemütlichkeit führen.»

Abrupt setzt er sich plötzlich wieder stockgerade in den Sattel und salutiert: «Zuerst gehts aber weiter nach Aventicum und danach zurück in die Provinzhauptstadt Mogontiacum am Rhenus.» ➪ 5

20 Als sich der Tumult auf der Römischen Landstrasse endlich wieder lichtet und jeder im eigenen Tempo seines Weges ziehen kann, hetzt du dem Planwagen hinterher. Bereits nach der nächsten Wegbiegung siehst du ihn vor dir, wie er gemächlich in Richtung Vitudurum holpert.

Du rennst von hinten auf den Wagen des Wanderhandwerkers Januarius zu und kannst so auch unter die hinten hochgeschlagene Plane blicken. Und was du da entdeckst, lässt dir einen Jubelschrei entgleiten.

«Kinder!», jubelst du begeistert.



Schon bald sitzt du zwischen einem Mädchen und einem Jungen auf einem römischen Planwagen, lässt deine Beine über das hintere Wagenende hinunterbaumeln und schaust in die Landschaft, die langsam und sehr verwackelt an dir vorüberzieht. Denn obwohl du dich sehr über die Gesellschaft durch zwei Kinder freust, ist die Reise auf diesem Wagen über eine römische Landstrasse alles andere als angenehm; zu stark holpert der Wagen, zu heftig schlagen dir die vielen Löcher der Strasse in den Rücken und zu lästig brennt der aufgewirbelte Strassenstaub in deiner Nase und den schon empfindlich geröteten Augen. ⇨ 32

21 «Das hier ist eine Schale aus Glas», kommt der Händler ins Schwärmen, als du dich auf ein hellgrünes, transparentes Gefäss stürzen möchtest. «Siehst du hier diese Fische? Die hat ein mir bekannter Kunsthandwerker in Oberitalien hergestellt. Dazu hat er einen Glasmehlbrei auf das fertige Glas aufgebracht und die Schüssel nochmals erhitzt, bis alles miteinander verschmolzen ist. Stell dir vor!», erklärt er dir verträumt, «wenn du im Meer schwimmst, sieht es unter dem Wasser genau so aus wie auf dieser Glasschüssel!»

Dann hält er dir drei Lavezbecher unter die Nase. «Diese Prachtsexemplare habe ich bei meinem Übergang über die Alpen, auf der berühmten Via Claudia Augusta, einem Händler abgekauft. Siehst du hier», damit zeigt er auf die feinen Verzierungen auf den steinernen Bechern, «mit welcher Grazie die feinen Linien und Muster in das harte Gestein getrieben wurden?»

➪ 34

22 «Unsere Turma, was nichts anderes bedeutet als Schwarm, ist die kleinste Einheit der römischen Reiterei und besteht aus 33 Reitern.» Mit ernster Miene, die seinen offensichtlichen Stolz über seine Truppe verrät, erklärt der Mann weiter: «Wir sind direkt der Legion unserer Provinz Germania superior unterstellt. Jede Legion hat vier Turmae, so dass den 6000 Legionären der Infanterie unserer Legion 132 Reitersoldaten zur Verfügung stehen.»

Dir schwirrt schon der Kopf über so viele Erklärungen, dennoch plappert der Reiter vor dir unbeirrt weiter: «Geführt wird die Legion von einem Stab aus 11 Offizieren, das Kommando steht jedoch dem "legatus Augusti pro praetore", dem Statthalter der Provinz zu.» Nun stellt der Mann dir eine Frage: «Weisst du überhaupt, wie viele Legionen das Römische Reich führt?» Da du nichts zu sagen weisst, gibt der Mann nun kleinlaut zu: «So genau weiss ich das auch nicht. Unser Reich ist nämlich unendlich gross. Es reicht von Britannien und Gallien über Hispanien bis übers Mittelmeer nach Mauretanien und Ägypten, Judäa, Syrien, das Schwarze Meer und alle Länder entlang der Donau bis zum Rhein, alles Römisches Reich! Ich weiss nicht genau wie viele, aber 25 - 30 Legionen sind schon im ganzen Reich aufgestellt.» ⇨ 5

23 Besonders faszinieren dich die Schuhe, denn nicht dicke, währschafte Stiefel werden benützt, sondern einfache Sandalen. «Die "caliga", unsere sehr robuste Sandale, hat sich auserordentlich bewährt. Die Ledersohle, an der Unterseite mit 80 bis 90 Nägeln beschlagen, ist absolut rutschfest und die dicken Rindslederstreifen sind beinahe nicht zu zerstören. In einer Sandale sind unsere Füsse perfekt aufgehoben, schwitzen nicht und wir bekommen dadurch auch keine Blasen an den Füssen. Wenn wir mal durch einen Fluss waten müssen, trocknen Sandalen viel schneller als dicke, schwere Schuhe.» Du wunderst dich und fragst: «Aber im Winter, frieren Sie dann nicht in den Sandalen?» «Natürlich nicht, denn dann ziehen wir uns die "tibialia" unter die Sandale an. Die hält unsere Füsse schön warm.» ⇨ 5

24 Nun wendest du dich seiner kleinen Schwester zu, die sich dir einfach als Januaria vorstellt. «Weisst du, wir Mädchen erhalten häufig keinen eigenen Namen, wir werden einfach nach dem Vater gerufen. So war es schon früher bei unseren Vorfahren. Die Tochter des berühmten Dikatators Gaius Julius Cäsar hiess Julia und diejenige des Politikers und genialen Philosophen Marcus Tullius Cicero einfach nur Tullia. Ist doch hübsch, nicht wahr?», fragt dich Januaria keck und du nickst zustimmend mit dem Kopf. ➪ 38

25 Das nun folgende Duell wird ein wilder Kampf. Zum Glück kannst du auf 5 Zusatzpunkte zählen, als der Legionär auf dich zugeritten kommt. Er geht mit 19 Punkten, leider auch mit der Spatha, auf dich los.

- Du gewinnst diesen Kampf. ➪ 29
- Du gehst als Verlierer aus dem Duell. ➪ 14

26 Du brauchst nicht lange zu studieren, was dir am besten zusagt. Inmitten all dieser Kleinode und Kostbarkeiten hast du nämlich einen Bronzering entdeckt, der mit drei Stierköpfen und einigen Buckeln verziert ist. «Der keltische Stierkopfring!», jagt dir ein Schauer über den Rücken. «Diesen Ring hätte ich gerne», getraust du deinen Wunsch beinahe nicht auszusprechen. Doch dem Händler scheint das keine Probleme zu bereiten.

«Eine gute Wahl!», schnalzt er anerkennend. «Eine sehr gute Wahl sogar. Seit ich diesen Ring besitze, fühle ich mich auf einer Welle des Erfolgs getragen. Soll dir der Ring auch Glück bringen», lächelt der Mann aus dem Süden Europas dir zu. «Gleichfalls!», bedankst du dich artig und erklärst: «Das Glück wird bei Ihnen bleiben. In der nächsten Stadt werden Sie gute Verkäufe tätigen.»

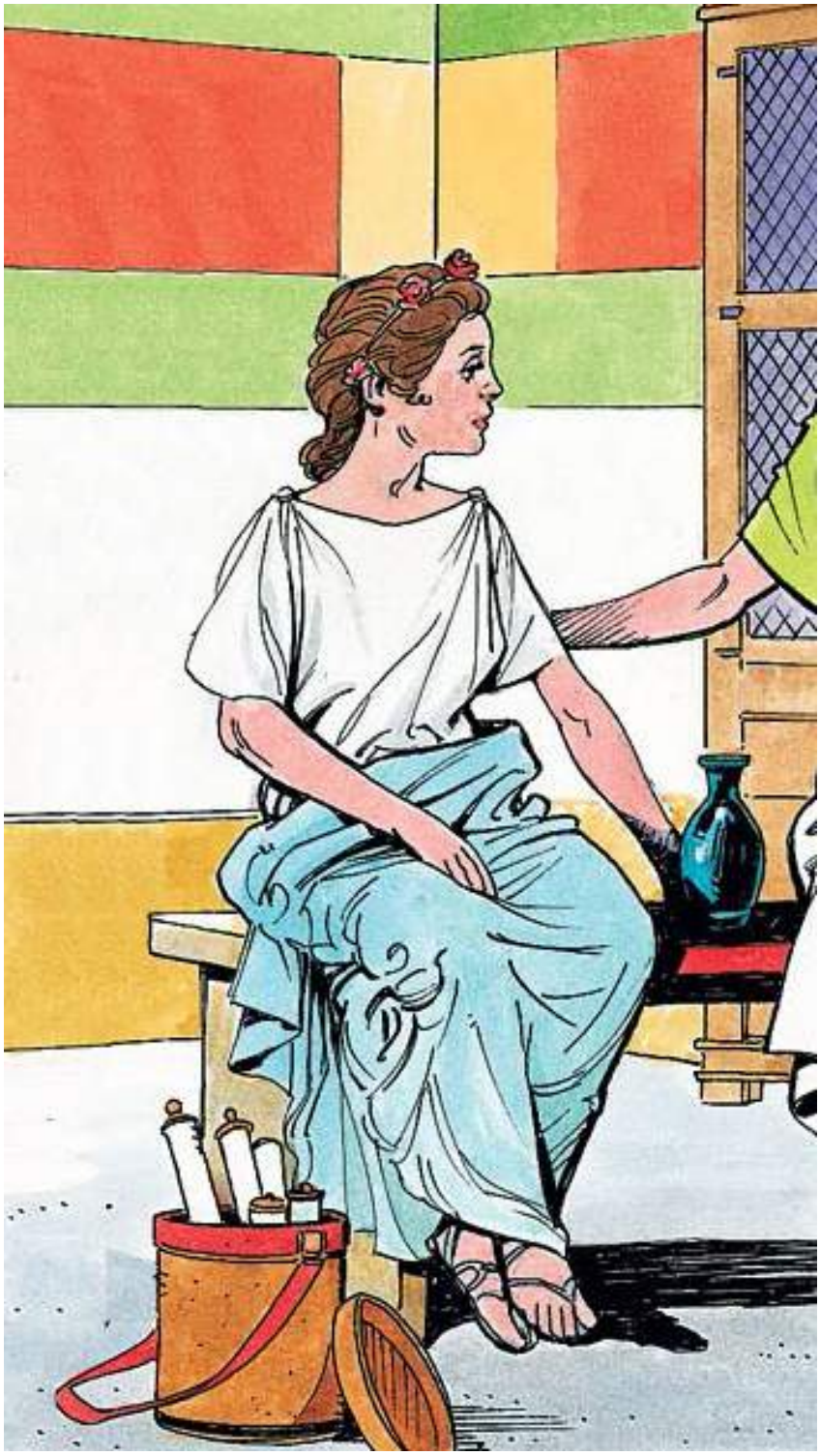
«Oh! Das höre ich gerne!», zeigt er sich zufrieden. «Im Vicus Vitudurum soll es ja ganz besonders schöne Töpferarbeiten geben. Ich werde dort einkaufen. Dann werden die Menschen sicherlich das eine oder andere Kunstwerk von mir erwerben.» «Das werden sie», lachst du mit Sicherheit, denn du weisst, dass viele dieser Kleinode hier im Karren für ewig in Winterthur bleiben werden. Dass du dieses Wissen aus einem Buch hast, in welchem Grabungsfunde aus Vitudurum aufgelistet sind, verschweigst du jedoch. Zu verwirrend wäre diese Aussage wohl für den Händler. ⇨ 4

27 «Was dieser Ring bedeutet, willst du wissen?» Da Januaria sich etwas um die Antwort drückt und leicht errötet, kannst du dir denken, dass es sich um etwas Delikates und sehr Persönliches handelt. Nach einer kurzen Phase, in der das Mädchen seinen ganzen Mut sammelt, gesteht sie dir im Flüsterton: «Das ist mein Verlobungsring, den trage ich schon, seit ich sieben Jahre alt bin.» Das noch nicht einmal 12-jährige Mädchen bemerkt gar nicht, wie dir der Mund bei ihrem Geständnis offenbleibt. Doch diese Sprachlosigkeit hättest du dir lieber für die Fortsetzung der Erklärung aufgespart.

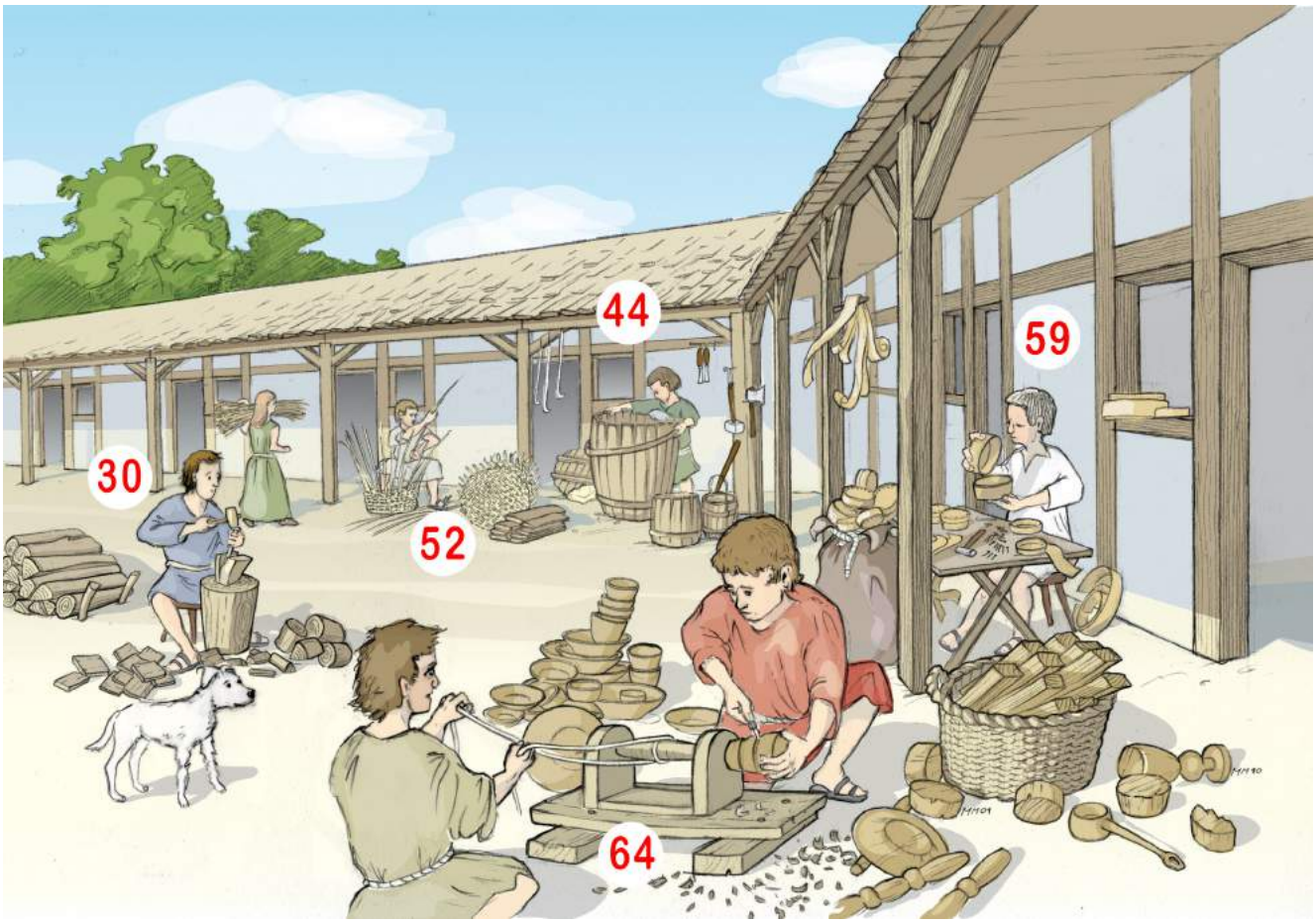
«Mein Vater hat für mich einen Mann ausgesucht, der hier in der Nähe auf einem riesigen Gutshof einmal einen einflussreichen Posten als Verwalter bekommen wird. Nächste Woche werde ich zwölf, dann werde ich ihn heiraten und als seine Frau und hoffentlich schon bald als Mutter zu meinem Gemahl in die Villa Rustica ziehen. Mit zwölf werde ich meine "lunula" und meine Kinderkleider ablegen und auch alles Spielzeug weggeben. Ich bin so froh, wohnen dann mein Vater und mein Bruder nicht weit von mir entfernt.»

Als du dich endlich wieder getraust, in Januarias traurige Augen zu blicken, entdeckst du, wie eine einzelne Träne über die Wange des so jungen Mädchens kullert. Offenbar ist ihr beim Gedanken, bald verheiratet zu werden, nicht so wohl, wie sie vorzugeben versucht. Doch welche Wahl der Selbstbestimmung hatte ein Mädchen zu Beginn des 2. Jahrhunderts wohl in diesem Land? Da du sprachlos bist über diese Aussage, stellst du lieber eine nächste Frage.

⇨ 38



28 «Hier werden die verschiedensten Hölzer verarbeitet», erklärt dir Januarius und zeigt in einen grossen Hof, in dem mehrere Männer intensiv mit ihrer Arbeit beschäftigt sind. «Kennst du alle Tätigkeiten, welche die Männer hier verrichten? Soll ich dir etwas erklären?», zeigt sich dir der Wanderhandwerker als geduldiger Lehrer. Klar willst du alles wissen! Wo beginnst du?



- Du hast alle Holzhandwerker im Hof kennengelernt. «Die Zimmerleute, die die Balken für unsere Streifenhäuser behauen, die Flechtwände erstellen und unsere Gruben und Wasserleitungen mit Holzbrettern ausbauen, arbeiten nicht hier. Willst du sie sehen?», erkundigt sich Januarius. Doch du hast nun genug Holz erlebt und willst nicht auch noch diese Werkstätten aufsuchen. ⇨ 73

29 Als der Reiter auf dich zuprescht, nimmst du deinen ganzen Mut zusammen und hechtest unter das galoppierende Pferd. So kannst du dich vor dem Hieb des breiten Schwertes, der Spatha, schützen. Die anderen Reitersoldaten lachen über die Ungeschicktheit ihres Kollegen, feuern ihn damit jedoch nur noch mehr an, dir deine Flausen auszutreiben. Doch dir gelingt es, ihm die Spatha mit einem Stock, den du am Strassenrand gefunden hast, aus den Händen zu schlagen.

Du wähnst dich bereits als grosser Sieger und schreist deine Triumphgefühle als wildes Siegesgeheul in die Welt hinaus. Auch die Reiterei setzt nun zu einem wilden Geheul an, als sich nämlich ein weiterer Legionär aus der Truppe löst und auf dich zugeprescht kommt.

⇨ 25

30 «Dieser Mann spaltet den Holzklotz in ganz dünne Scheiben. Dazu benützt er ein sehr scharfes Spaltmesser und einen kleinen Holzhammer», erklärt Januarius. «Nennt man diese Scheiben nicht Schindeln?», fragt Januaria neugierig. «Richtig, meine Tochter! Mit diesen Schindeln werden die Dächer der Häuser belegt und dann kann der Regen nicht mehr durchs Dach auf unsere Schlafstätten prasseln.» ➪ 28

31 «Wäh, wie das stinkt!», jammert Januaria und ihr hält euch alle die Nase zu, als ihr in das Quartier der Walker und Gerber kommt. «Damit aus Tierhäuten Leder wird, muss man sie eben lange in der Gerberlauge einlegen und danach unter viel Wasser säubern. Auch das Tuch muss oft gewalkt und gewässert werden, bis wir es als feines Leinen auf uns tragen können. Tja! Und das riecht eben nicht gerade sehr angenehm», stimmt Januarius eurem Naserümpfen zu. «Deshalb werden Gerber und Walker auch immer am Rand einer Siedlung platziert.»

Dann zeigt Januarius auf ein verzweigtes und mit Hölzern ausgebautes System von Kanälen, Holzkisten, Fassgruben und im Boden eingelassenen Bottichen und erklärt: «Beide Berufe, sowohl die "coriarii", also die Gerber, wie auch die Tuchwalker in ihrer "fullonica" benötigen viel Frischwasser. Deshalb wäre es einfacher, Vitudurum läge an einem Fluss wie der Vicus Turicum oder Tasgetium, wo wir früher gearbeitet haben.»

Diese Aussage interessiert dich und du möchtest wissen: «Weshalb haben die Römer dann genau hier eine Siedlung angelegt?» Auch auf diese Frage weiss Januarius eine Antwort: «Hier kreuzen sich zwei grosse Römerstrassen. Die Heerstrasse von Vindonissa nach Brigantium kreuzt sich mit der Handelsstrasse, die von Norden über Tasgetium nach Centum Prata zum grossen See im Süden führt. An so einer Kreuzung wird immer viel Handel betrieben und es lohnt sich für viele Handwerker, in diesem Vicus zu arbeiten. Zudem ist die Lage am Abhang des Lindbergs sehr gut gelegen. Also ich bin froh, gibts diesen Vicus!», lacht dir der Töpfer zu.

➪ 73

32 Du lässt dir durch diese Unannehmlichkeiten die Begeisterung an den neu gewonnenen Freunden nicht verderben. Schnell hast du dich nämlich mit den beiden Kindern angefreundet. Der Junge ist etwas älter als du, das Mädchen ist beinahe 12 und damit so alt wie du oder nur leicht älter. ⇨ 35

33 Traurig zieht Januaria bei dieser Frage ihre Schultern in die Höhe und erklärt mit verzogener Miene: «Leider nein, dafür fehlte uns immer das Geld. Und da meine Mutter als Lehrerin ausgefallen ist, kann ich auch nur sehr schlecht weben und sticken. Hoffentlich werde ich diese Fähigkeiten als Hausfrau und Mutter noch gut erlernen können, denn für die Familie und den eigenen Mann selber Kleider zu weben und zu nähen, ist eine grosse Leidenschaft von uns Römern.»

Dann schaut dir Januaria tief in die Augen und erklärt aus dem Brustton der Überzeugung: «Sogar unser erster Kaiser, Kaiser Augustus, trug Kleider, die ihm seine Frau hergestellt hat.» Etwas unangenehm wirken nun die Blicke des Mädchens, wie sie deine Kleidung von oben nach unten und wieder zurück einer kritischen Prüfung unterzieht. Als sie dann ein spöttisches Gesicht aufsetzt und frotzelt: «Gut, so wie deine Mutter krieg ich das auch noch hin!», prustet ihr beide ungezähmt und glücklich wie zwei unbeschwerte Kinder los. ➪ 38

34 Anschliessend bewunderst du Bernstein aus fernen Ländern an der Ostsee, Schmuck aus Perlen von der gallischen Küste und feinste Stoffe aus Persien. Besonders imponiert bist du von einer Kette, die aus Glasperlen besteht. «Schauen Sie mal hier!», jubelst du beglückt. «Diese Perlen sehen aus wie lachende Gesichter!» «So ist es!», freut sich nun auch der Händler. «So schöne Dinge verkaufe ich am liebsten. Diese Kette hier stammt übrigens aus dem fernen Ägypten.»

Dann überrascht dich der Händler mit einem tollen Vorschlag: «Kind, du hast mir mit deinen Tipps so viel Freude bereitet, dass ich dir etwas schenken möchte. Bitte! Wähl etwas aus!» Mit einer einladenden Armbewegung zeigt er über seinen nun sehr attraktiv wirkenden Krämerkarren. ➪ 26

35 Zuerst wendest du dich dem Jungen zu und erfährst, dass er Manius Januarius Figuli heisst. «Weisst du», erklärt er dir ganz stolz, «ich werde eines Tages wie mein Vater ein berühmter Töpfer sein. Vielleicht reise ich sogar in unsere Hauptstadt Rom und werde dort Kunstwerke erschaffen, die niemals mehr vergessen werden.» Nach einem scheuen Blick nach draussen fügt er noch an. «Mein Vater wird das nämlich nie erreichen. Seine Reibschüsseln sehen immer gleich aus und dienen nur dem Zerstossen von Kräutern und dem Anrühren von Saucen», rümpft er etwas überheblich die Nase.

«Was planst du denn für Töpfe?» «Ich?», staunt der Knabe über dein Interesse. «Ich werde dereinst Opferschalen für den Tempel des Mars, Weihrauchgefässe für die Venus und duftende Öllämpchen für Amor herstellen. Niemand im Römischen Reich kann sich jetzt schon vorstellen, was das einmal für Kunstwerke sein werden.» Der Junge gefällt dir, auch wenn er hier etwas gar zu übertrieben fantasiert, denn im Gegensatz zu den einfachen Reibschalen seines Vaters hat die Nachwelt bisher noch nichts von den auserlesenen Kunstwerken seines Sohnes erfahren. ➪ 24

36 «Oh nein!», stöhnt Januaria entsetzt auf, denn sie ist so überwältigt über dein kostbares Geschenk, dass sie den Ring fallen lässt. Natürlich rollt er genau in eine Ritze des Bodens in der grossen Halle der Villa und verschwindet in einem Heizkanal. «Liebste Januaria», tröstet Ollugniatus seine junge Frau, «die Sklaven werden deinen Ring schon wieder herbeischaffen.»

Du denkst dir bei dieser Szene, dass hier ein gutes Versteck wäre für den keltischen Stierkopfring. Du erzählst natürlich niemandem in der Festgesellschaft davon, doch aufschreiben willst du es. Dazu notierst du dir den genauen Ort auf deinem Abenteuer-Protokoll bei Band 2, Ring: _____. ➪ 48

Zum Glück landet der Stierkopfring im Heizkanal und nicht in einer der grossen öffentlichen Latrinen. So wird das Aufsuchen der 7 Fundorte bestimmt angenehmer.

37 Etwas ausserhalb des Vicus entdeckst du einen Handwerksbetrieb, der ein grosses Feuer unterhält. Nebst viel Holz, liegen auch viele Steine und Marmorabfälle auf dem Gelände bereit. Du erfährst, dass du hier einem Kalkbrenner zusehen kannst. «Den Kalk brennen wir aus Marmor. Der fällt in grossen Restenstücken an, wenn Marmor verbaut wird», erklärt dir Cinis Ignius, wie sich dir der Kalkbrenner vorstellt. Doch so freundlich wie angenommen, erweisst sich der Mann nicht. Mürrisch mault er: «Aber ich muss den Marmor importieren. Hier in Vitudurum ist man zu sparsam. Da wird kein Marmor verbaut so wie in Rom, Lutetia oder Augusta Treverorum.»

Immer heftiger ereifert sich Cinis Ignius: «Und meinen Kalk benötigt auch niemand. Weshalb bauen die keine Steinhäuser hier in Vitudurum? In jedem Vicus in der Region werden Steinhäuser gebaut. In Turicum, Petinesca, Vindonissa, Tasgetium, Iuliomagus oder in Centrum Prata gibts beinahe nur noch Steinhäuser. Aber hier in Vitudurum? Immer noch bauen sie lieber Fachwerkhäuser aus Holz!»

Du verabschiedest dich schnell und schmunzelst beim Weggehen. «Das wird wohl ewig so bleiben!», und denkst dabei an die wunderbaren Fachwerkhäuser im benachbarten Weinland oder die vielen Energiesparhäuser der modernen Zeit. ➪ 73

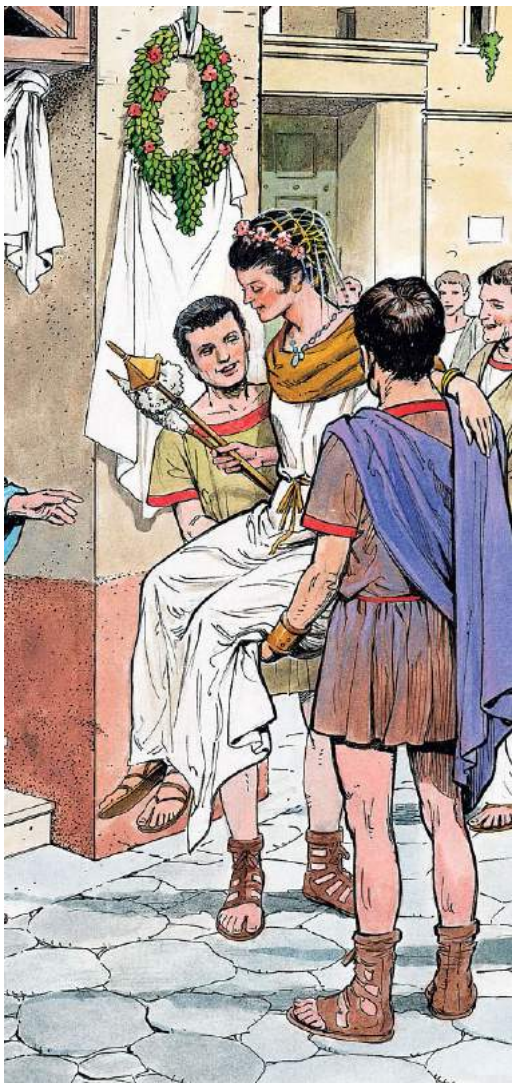
38 Doch etwas anderes zieht deine Aufmerksamkeit mehr auf sich. Neugierig fragst du Januaria:

- «Wo ist deine Mutter?» ➪ 51
- «Was ist das für ein Amulett, welches du an deinem Hals trägst?» ➪ 42
- «Hat der Ring an deinem Ringfinger der rechten Hand eine besondere Bedeutung?» ➪ 27
- «Gehst du auch zur Schule?» ➪ 33
- Du hast Januaria nun genug "ausgequetscht". ➪ 50

39 «Köpfchen, Köpfchen!», sagst du nochmals und tippst unterstützend mit dem Zeigefinger auf deine Stirne. Leider sind die Legionäre so dämlich, dass sie deine Handbewegung völlig falsch verstehen und etwa mit: «Die spinnen, die Römer!», übersetzen.

Was sie über diese Art "Kompliment" denken, erfährst du, als einer der Soldaten wutentbrannt auf dich losgestürmt kommt und dich am Schlafittchen zu packen versucht. ➪ 86

40 Von der Zeremonie und den Gelübten bekommst du gar nicht so viel mit, aber eines siehst du gut. Ollugniatus steckt seiner Frau den Ring der Verlobung von rechts nun an den vierten Finger der linken Hand. Der Ringfinger wird gewählt, weil die Römer glauben, dass von ihm aus ein Nerv direkt ins Herz führt.



Als Höhepunkt der Zeremonie trägt Ollugniatus seine ihm frisch angetraute Frau Januaria über die Schwelle ins Haus.

Hier in der grossen Villa des Gutshofes in Seeb erhält das Brautpaar dann die Geschenke von den Gästen: Eine Herkulesstatute und einen prächtigen Schlüssel in der Form eines wilden Panthers kannst du erkennen.

Auch du suchst in deinen Taschen nach einem passenden Geschenk und klaubst den keltischen Stierkopfring hervor: «Hier Januaria. Du bist reinen Herzens und wirst eine würdige Besitzerin dieses Ringes sein.

Wähle aber gut aus, wem du den Ring dereinst weitervererben willst», kannst du dir diesen ernsten Ratschlag auch am Tag ihrer Hochzeit nicht verkneifen.

➪ 36

41 «Kannst du mir auch sagen, weshalb der Küfer die Weidenruten schräg anschneidet?» Da Manius nun sprachlos bleibt, erklärt euch der Töpfer diese Technik gleich selber. «Das Fass ist ja rund und die runden Weidenruten würden immer wieder wegrutschen. Wenn sie aber angeschnitten sind, bleiben sie am vorgesehenen Ort und halten das Fass lange zusammen.»

«Wie lange?», möchte Januaria nun wissen. «Sehr lange», lacht ihr Vater. Aber genau kann er es auch nicht sagen. Du könntest jetzt helfen und erklären, dass man mehr als 1900 Jahre später in Vitudurum noch Holzfässer dieses Küfers finden wird. Aber du lässt es bleiben. Da die gebrauchten Fässer häufig für Wände in Gruben oder Brunnenschächten benützt wurden, konnte das Holz im feuchten Boden viele Jahrhunderte unbeschadet überstehen. ➪ 28

42 «Das ist doch meine "lunula"», erklärt dir Januaria und kann deine Frage gar nicht richtig verstehen. «Dieses Amulett erhielt ich gleich nach der Geburt um meinen Hals gelegt. Sie soll mich vor bösen Geistern schützen. Schau doch, wie schön regelmässig der Halbmond aus Ton geformt ist. Mein Bruder besitzt auch eine, aber als Junge trägt er eine "bulla" in Form eines hängenden Tropfens», plappert das Mädchen unbeschwert daher.

Doch plötzlich erstummt sie und starrt auf deinen Hals, an dem selbstverständlich keines dieser Amulette baumelt. «Aha, deshalb hast du gefragt», lächelt Januaria nun etwas scheu. «Natürlich tragen nur Kinder aus vornehmen Häusern diese Glücksbringer.» Nach einer kurzen Pause fügt sie dann noch schnell hinzu: «Aber du kannst trotzdem mit uns beiden befreundet sein. In Vitudurum werden wir ja alle Fremde sein.» ⇨ 38

43 «Vater, dürfen wir die Therme besuchen?», bestürmt Januaria ihren Vater. Doch dieser wimmelt ab und lacht: «Später, liebe Tochter. Wir wollen doch nicht alles am ersten Tag geniessen. Dazu haben wir doch noch viele Wochen Zeit!» Dich wurmt diese Aussage etwas, denn du magst nicht wochenlang in der Zeit der Römer warten. Da für dich Zeit keine Rolle spielt, machst du dich auf leisen Sohlen auf und davon und beschliesst, nach dem Besuch der Therme zurück zu deinen Begleitern zu schleichen, so dass sie deine Abwesenheit nicht bemerken werden. ➪ 47

44 «Ich weiss, was der Mann da macht!», ruft Manius begeistert. «So einen Küfer habe ich schon einmal angetroffen. Er schnitzt zuerst Bretter und legt sie dann ins Wasser, um sie leicht rund zu formen. Dann steckt er die Bretter, die jetzt Dauben heissen, auf einen kreisrunden Deckel. Anschliessend bindet er die Fassdauben mit zugeschnittenen Weidenruten oder Haselstecken zusammen und fertig ist das Fass. Stimmt das so, Vater?», wartet Manius ungeduldig auf das Lob über seine so zutreffende Erklärung. «Sehr gut mein Sohn!», lobt ihn Januarius dann auch entsprechend. ➪ 41

45 Schon von Weitem umwehen dich feine Düfte, als du auf das kleine Gebäude etwas ausserhalb von Vitudurum zugehst. Beim Näherkommen bemerkst du, dass ein kleines Häuschen, aus Trockenmauern gebaut, zirka 3 auf 3 Meter gross und mit einem Holzaufbau versehen, ausserhalb an der Ostwand eine halbrunde Erweiterung besitzt. «Schau!», jauchzt Januaria, «da drinn brennt ja ein Feuer!» «Genau!», zeigt ihr Vater auf einen Kamin, der ins Gebäude führt. «In der erhitzten Luft neben dem Ofen werden Früchte und Gemüse getrocknet und gedörrt. Und oben in den Rauch hängt man Fleisch und Würste. So bleiben Früchte, Gemüse und Fleisch, gedörrt oder geräuchert, länger haltbar.» «Und schmecken auch viel feiner!», lacht Manius, der doch tatsächlich so frech ist und von den Dörrfrüchten nascht, die fertig verarbeitet in grossen Körben zum Verkauf bereitstehen. ➪ 73

46 Gegen dieses Vorhaben hast du keine Idee und keinen Plan. Du findest es einfach nur scheusslich, einem so jungen Mädchen die Kindheit und Jugend zu stehlen. Das Einzige was dir bleibt, ist Januaria bei diesem schweren Gang beizustehen und ihr zu helfen, das Unvermeidliche ertragbar zu machen. «Das muss mir einfach gelingen!», machst du dir selber Mut und hilfst deshalb mit, die Reise auf den Gutshof, wo die Hochzeit stattfinden soll, vorzubereiten.

Am nächsten Morgen in aller Frühe begebt ihr euch wiederum mit dem schweren Ochsengespann auf die Landstrasse und holpert langsam und dennoch ungemütlich in Richtung Turicum. Bei der Siedlung Clavodunum, dem heutigen Kloten, trefft ihr auf eine Wegkreuzung. Hier biegt ihr von der Heerstrasse, die nach Vindonissa weiter führt, ab und reist auf einem schmalen Trampelpfad etwa 4 Kilometer weiter nach Norden. Der Weg schlängelt sich einem Hügelzug entlang, denn die Ebene im Tal ist ein riesiges Moorgebiet und nicht begehbar. Als sich das Sumpfgebiet zu einem flachen See weitet, könnt ihr am Abhang bereits den Gutshof, die "villa rustica" von Seeb-Winkel erkennen. Ihr habt euer Ziel vor Augen! ➪ 65

47 Da du schon viel über die öffentlichen Bäder der Römer gelesen hast, freust du dich auf diesen "Wellness-Plausch". Von Seneca, einem der berühmtesten Philosophen und Schriftsteller der Römer, weisst du nämlich, dass es in den Thermen oft so laut war wie in unseren heutigen Spassbädern. Also quitschst du vergnügt drauflos und schweigst nicht, wie von deinen Eltern im Wellness-Bereich deines Skiferienhotels gewünscht und verordnet.

Zuerst betrittst du das "apodyterium", den Umkleideraum, wo du dich deiner Kleider entledigst. Den bereitliegenden Schaber, das "strigilis", mit dem du den gröbsten Schmutz von deinem Körper schaben musst, benötigst du natürlich nicht. So ein Ferkel bist du nun wirklich nicht, dass du ganze Krusten an dir haften hast. Danach gehts eigentlich in die Ballspielhalle zum Sport. Doch du bist glücklich darüber, ist die Therme Vitudurum dafür zu klein und führt keine Sporthalle, denn die Römer betrieben nackt Sport, nur die Frauen trugen eine Art Bikini.

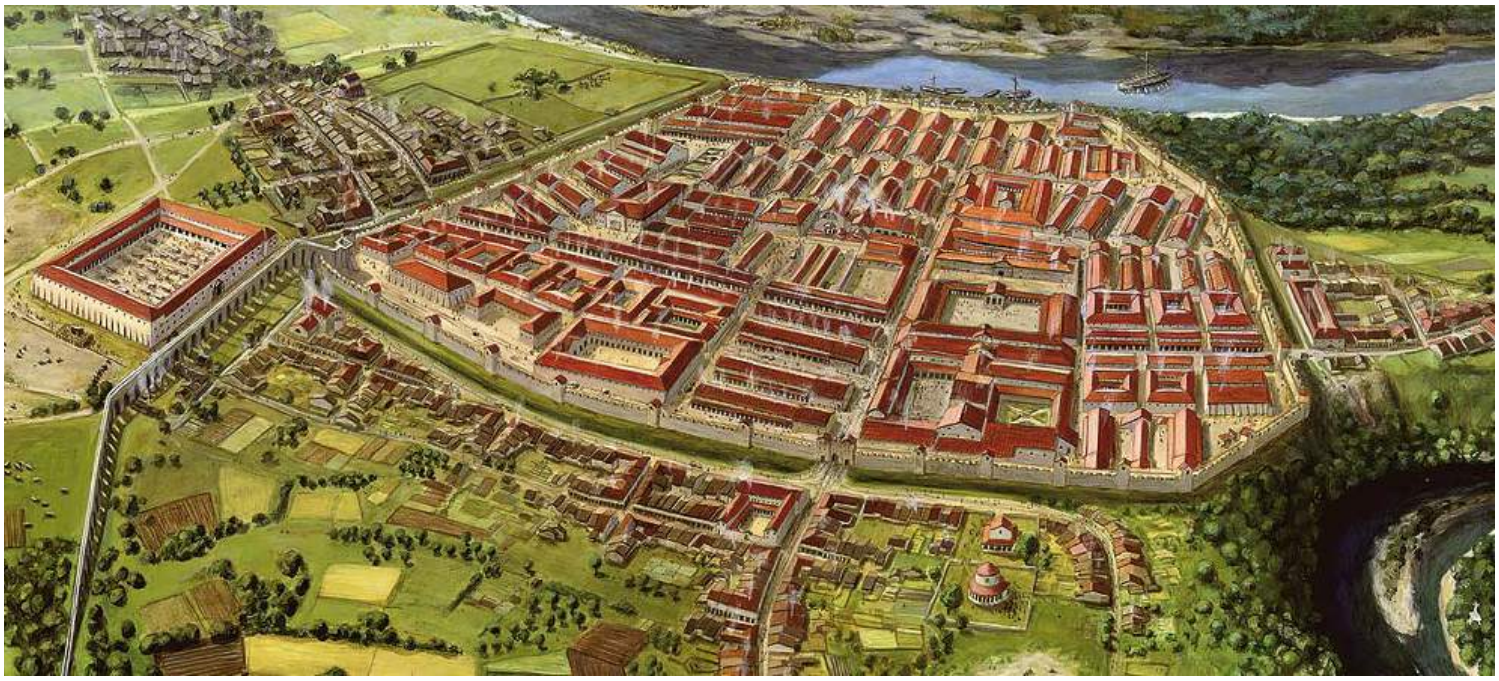
Als erstes betrittst du das "caldarium", den durch eine Hypokaust-Heizungen geheizten Heißbaderaum mit Heißwasserbecken. Die Bodentemperatur schätzt du auf über 50 °, «Autsch!» Schnell kehrst du um und verwendest nun die bereit stehenden Holzschuhe. In einer Ecke setzt du dich in eine Wanne mit 40 ° heissem Wasser und lässt dich einfach genüsslich treiben. Als ein Sklave dich mit warmen Güssen überschüttet, lässt du dir auch das gefallen.

⇨ 56

48 «Nun lasst uns die Speisen auftragen und mit dem Fest beginnen!», ruft der Hausherr fröhlich und klatscht zweimal in die Hände.

Doch wieder einmal kommt alles anders als geplant!

Nicht die Sklaven mit reich beladenen Tablaren, Schüsseln und Tellern betreten nun den Saal, sondern vier bewaffnete römische Legionäre, die einen Ädil begleiten. Dieser öffnet eine Schriftrolle und liest mit ernstem, zu allem entschlossenen Gesicht: «Hiermit wird verkündet, dass der Töpfer Januarius als verhaftet gilt und uns augenblicklich nach Vindonissa zu folgen hat.» Etwas weniger ernst, aber nicht minder vernichtend, fügt er noch an: «Mir wurde berichtet, dass er hier zu finden sei!» ➪ 69



Vindonissa

49 Du bist am nächsten Tag doch begeistert über die Aussicht, an einer Hochzeitsfeier zur Zeit der Römer teilnehmen zu können. «Eine Hochzeit als Gast erlebt man nicht so oft in seinem Leben», musst du dir sagen, «aber eine römische Hochzeit ist nun tatsächlich mal etwas ganz anderes.»

Januaria erscheint als Braut in einer schneeweissen Tunika, über die sie einen gelben Mantel trägt. Ihr Haar ist in sechs Zöpfe geflochten und hochgesteckt. Darüber trägt Januaria einen feuerroten Schleier.

Nun erblickst du auch Januarias Mann zum ersten Mal. In seiner weissen Toga eines erwachsenen Mannes, der "toga virilis", sieht auch er noch aus wie ein Kind. Du freust dich für das junge Mädchen, dass sie nicht mit einem alten Mann verheiratet wird. ➪ 40

50 «Da vorne kann ich Vitudurum erblicken!», unterbricht der Wanderhandwerker Januarius eure Gespräche. Augenblicklich schnellt ihr drei vom Wagen hoch und rennt nach vorne. Tatsächlich könnt ihr am Horizont vor euch ein langgezogenes Strassendorf entdecken.

Links und rechst der Landstrasse stehen Seite an Seite weissverputzte Fachwerkhäuser, die zum Strassenrand hin einen überdachten Säulengang aufweisen. «Das sind nun also die berühmten Portika der Streifenhäuser im Vicus Vitudurum!», lacht der Vater glücklich; berauscht vom Gefühl, das Ziel der langen Reise endlich vor sich zu sehen.

Über der Stadt auf einem kleinen Hügel kannst du einen mit einer Mauer eingefriedeten Platz erkennen, in dessen Mitte ein quadratisches Gebäude, rundum von schlanken Säulen umgeben, thront. Weitere grosse Häuser aus Stein lassen dich erahnen, dass sich dort auf dem Hügel der Tempel und weitere öffentliche Gebäude befinden.

«Ave!», «Salve!», «Salvum esse!», grüsst Januarius freundlich auf alle Seiten, als ihr mit eurem Ochsengespann durch die Häuser des Vicus Vitudurum rattert. Ganz am Ende der kleinen Stadt bleibt ihr vor einem leer stehenden Haus stehen. Als ein älterer Herr in weisser, bodenlanger Tunika auf euch zuschreitet und Januarius in seine Arme schliesst, weisst du, dass eure Ankunft hier erwartet und sehr gut vorbereitet ist. ➪ 55

51 «Unsere Mutter ist leider bei der Geburt unseres kleinen Bruders gestorben. Die "obstretix", die Hebamme, hat zwar alles versucht, aber sie konnte nur das Leben meines kleinen Bruders retten. Als meine Mutter bei der schweren Geburt starb, hat sie unseren Bruder kurzerhand aus ihrem Leib geschnitten. Ich glaube, Kaiserschnitt nennt man diese Art der Geburt. Vor drei Jahren ist dann auch unser Bruder, der den Namen Kaeso wegen seiner besonderen Geburt erhielt, von uns gegangen.»

Traurig führt das Mädchen dann an: «Kaeso wurde von Geisterwesen zum Fluss Styx geleitet. Wir haben ihm eine Münze mitgegeben, damit er Charon für die Überfahrt über den Fluss der Unterwelt bezahlen konnte. Danach ging seine Reise weiter, vorbei an Zerberus, dem dreiköpfigen Hund des Gottes der Unterwelt. Nun musste der verstorbene Kaeso vor drei Richtern Rechenschaft über seine Taten ablegen, als er noch unter den Lebenden weilte. Aber unser Bruder war ja noch so jung. Er hat sicherlich nichts falsch gemacht!», fleht dich Januaria an, wie wenn du einer der Richter in der Unterwelt wärst.

«Er war so voller Güte. Er hat sicher einen Platz in der Ebene von Asphodel erhalten und kann weiterhin ein gutes Dasein, wenn auch nur als Schatten, geniessen. Oder glaubst du, dass unser Kaeso im Tartarus von den Furien so lange bestraft wird, bis seine Schuld an der Menschheit beglichen ist?» Lange schweigt ihr beiden, denn darauf kannst du trotz deiner Möglichkeiten der Zeitreisen nichts sagen. Ins Elysium der Römischen Unterwelt verschafft dir auch das Buch der Druiden keinen Zutritt. ➪ 38

52 «Ah schau! Hier werden Körbe gewebt!», schwärmt das Mädchen aus eurer Gruppe. «Du bist so dumm! Bei Körben heisst das flechten!», hänselt Manius seine kleine Schwester. «Seid lieb miteinander», mahnt der Vater. «Ihr habt ja beide recht. Beim Flechten werden wirklich Weidenruten wie Fäden beim Weben umeinander gelegt, damit sie eine feste Fläche ergeben. Der Korbmacher hier flechtet übrigens die besten Körbe und Zainen in ganz Vitudurum. ➪ 28

53 Als ihr durch das südliche Tor der Villa Rustica in Seeb tritt, schaut ihr auf eine geradezu fantastische Landschaft. Vor euch breitet sich eine Moorlandschaft mit vereinzelten Büschen, riesigen Schilfhainen und braunen Rohrkolben aus, die sich sanft im leichten Wind wiegen. Mittendrin jedoch liegt ein lauschiger See. Dir entfährt ein Unbedachtes: «Hier hat es aber keinen See, ich kenn doch die Karte dieser Gegend!» Doch der grandiose Anblick in das verschneite Alpenpanorama am südlichen Horizont ist so überwältigend, dass deine beiden Begleiter diese Aussage überhören. Stattdessen lobt Manius anerkennend: «Ja, die einflussreichen Römer wissen schon, wo die schönsten Plätze für eine Villa liegen.» ➪ 93

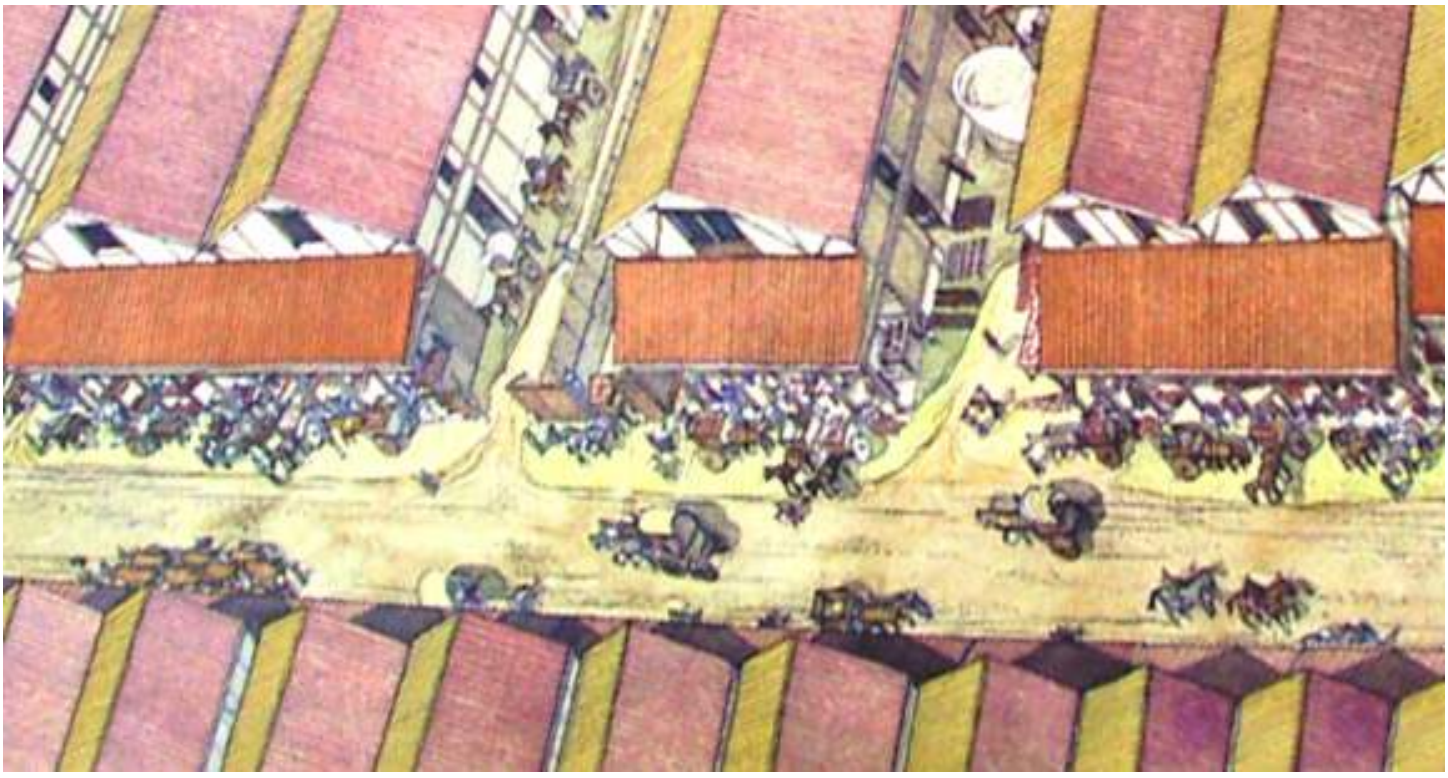
54 «Vitudurum besitzt sehr wenige Steinhäuser», erklärt euch der Vater. «Deshalb sind alle Gewerbe, die mit Feuer zu tun haben, am Rand des Vicus angesiedelt.» «Genau wie unsere Töpferei!», zeigt Manius, wie gut er aufpasst. Unbeirrt fährt Januarius mit seiner Erklärung weiter. «Hier seht ihr eine Ausnahme! Das Haus dieses Schmieds ist aus Stein gebaut. Deshalb kann er sein Feuer auch in der Nähe des Zentrums betreiben und Metalle schmelzen, giessen und zusammenklopfen. Er arbeitet jedoch nicht mit Eisen, wie die meisten Schmiede in den Werkstätten dort hinten am Bach, sondern mit Zinn, Kupfer und Zink. Diese Metalle muss er von weit her importieren, denn in der Nähe von Vitudurum hat man sie noch nie im Boden gefunden.»

«Was macht er mit den Metallen?», will Januaria nun wissen. «Er mischt daraus Bronze oder seltener Messing und giesst die noch heisse Metalllegierung in Töpfchen, Tiegel und sorgfältig ausgestaltete Gussformen.

Auf diese Weise kann er wunderschöne Schmucksachen, aber auch edle Gegenstände für den Haushalt oder den Hausaltar herstellen. Ein anderer Handwerker hier in der Nähe, ein "plumbarii", also ein Bleigiesser, hat sogar aus Blei die wunderschöne Statue einer Victoria mit Delphin gegossen.»

«So schöne Kunstwerke werden in Vitudurum hergestellt?», zeigt sich Manius ganz begeistert. «Können wir Töpfer das nicht auch tun?» Doch Januarius bremst die Begeisterung seines Sohnes. «Keramik ist mehr für den Alltag bestimmt. Unsere Reibschüsseln und Töpfe dürfen schon schön sein, aber sie müssen vor allem praktisch sein», mahnt der Wanderhandwerker. Mit Stolz in der Stimme fügt er dann doch an: «Ein bisschen Kunst werden wir schon nach Vitudurum bringen. Ich werde hier im Vicus auch Terra Sigillata brennen, damit diese edlen Töpferwaren und Statuetten nicht mehr aus fernen Ländern importiert werden müssen.» ➪ 73

55 Schnell geht es nun ans Auspacken des Planwagens. Die vielen Kisten und Säcke mit Januarius' Arbeitsgeräten sind schnell verstaut. Du wunderst dich, dass die Töpfer der Römerzeit bereits mit einer Drehscheibe arbeiteten. Als du dich jedoch nach einem Töpferofen, wie du ihn aus deinem Werkunterricht her kennst, erkundigst, lacht Manius laut über deine Unwissenheit und erklärt, dass ganz hinten im Hof ein Ofen steht: «Studier doch mal! Ein Ofen ist doch viel zu schwer für einen Transport. Zum Glück können wir den Brennofen unseres Vorgängers weiter benützen.» ➪ 61



56 Nun begibst du dich ins "tepidarium" mit milder Hitze. Auch hier spürst du am geheizten Boden den Hypokaust, jedoch angenehm warm. In diesem Raum findest du kein Badebecken vor, es erleichtert dir nur die Anpassung an das folgende Bad.

Schon bald betrittst du das "frigidarium", den Kaltbaderaum. Mit viel Mut und noch mehr Geschrei hechtest du in das Kaltwasserbecken. Du befindest dich nun im grössten Raum der Therme, doch verglichen mit den Caracalla-Thermen in Rom ist es immer noch ein kleiner Raum. In Rom befinden sich nämlich 1600 Marmorsessel im "frigidarium", auf denen man sich sitzend mit kaltem Wasser begießen lassen kann.

Als Abschluss deines Besuchs in der Therme lässt du dich von einem Sklaven massieren und einölen und verlässt danach beinahe wie neu geboren die Therme. Nachdem du um Mitternacht einen Tag zurückgereist bist und einen Tag lang eine kleine Erkundung in die Umgebung von Vitudurum unternommen hast, gesellst du dich wieder zu Januarius und seinen beiden Kindern. ➪ 73

57 Nach diesem aufregenden ersten Tag im Vicus Vitudurum beschliesst du, einige Tage hier zu bleiben und mit Manius und Januaria unbeschwerte Tage in der Römerzeit zu verbringen.

Dein fröhlicher Kultur-Urlaub, wie du deine Anwesenheit in Vitudurum scherzhaft nennst, wird eines Morgens abrupt beendet. Nach dem Frühstück verrät dir Januaria mit Tränen in den Augen: «In zwei Tagen werde ich zwölf!» «Hurra!», jubelst du deiner neugewonnenen Freundin aufmunternd zu. «Das ist doch wunderbar! Planst du eine Party mit den anderen Kindern hier im Töpferquartier?»

Die Antwort des Mädchens schockiert und empört dich gleichermassen, holt dich aber auch wieder zurück in die Realität deiner Zeitreise: Nicht alles ist hier so, wie du dir das wünschst und für gut befindest.

Januaria stammelt leise und stockend: «Mein Fest ist schon geplant. Es wird mein Hochzeitsfest!» ➪ 46

58 «Das ist unser Zuhause!», erklärt dir Januaria, als du auf das grosse, zweistöckige Haus zeigst, dass sich noch auf der Parkanlage der "pars urbana", also auf der südlichen Seite der grossen Trennmauer, befindet. «Doch der Eingang zum Haus liegt auf der anderen Seite vom Wirtschaftshof aus. Im Park des Herrn habe ich nichts verloren!», erklärt das Mädchen und zukünftige Hausherrin in grösster Selbstverständlichkeit. Ebenso stolz führt sie euch durch dieses grosse Haus, zeigt die riesige zentrale Wohnhalle mit der Herdstelle, die vielen Nebenräume, den Kellerraum und schliesslich den Porticus, den Säulenvorbau, der wie eine Wohnlaube benützt wird. ➪ 93

59 «Was macht dieser Mann?», will Januaria von ihrem Vater wissen. «Schau, er schneidet hauchdünne Späne vom Holzklotz und formt daraus Schatullen, Dosen, Schachteln und andere kleine Aufbewahrungsgegenstände.» «Wie nennt man seinen Beruf?», zeigt sich nun auch Manius unwissend und auch der Vater hält für einma keine Antwort bereit. Deshalb fügst du hinzu: «Also bei unseren Appenzellern heissen diese Berufsleute Weissküfer. Aber wie ihr Römer sie nennt, weiss ich auch nicht.» Mit grossen Augen starren dich deine drei Begleiter an, doch bevor sie beginnen, dir schwierige Fragen zu stellen, lenkst du ab. «Schaut einmal, wie dünn und dennoch fest diese Holzspäne sind!»

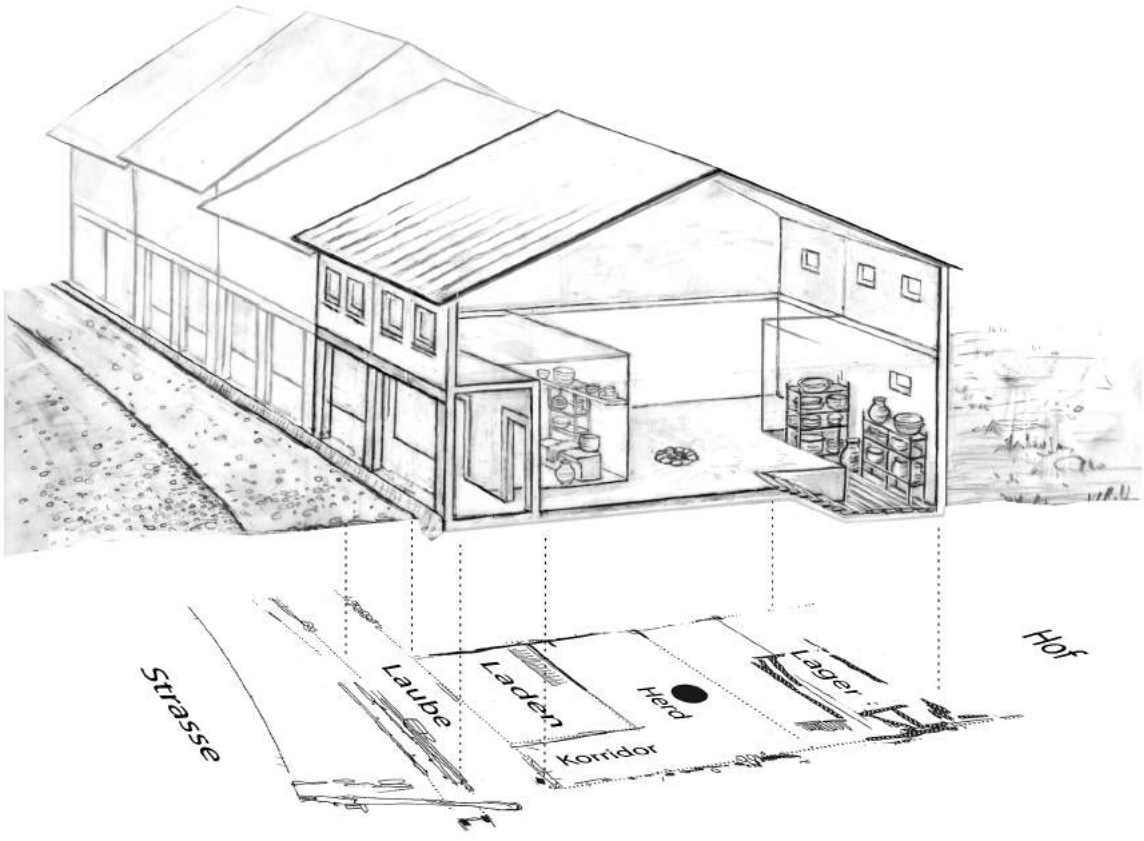
➪ 28

60 Dank deiner Hilfe und der frohen Botschaft schläft Januaria in dieser letzten Nacht als Mädchen gut und tief. Du findest zwar die Hochzeit eines 12-jährigen Mädchens noch immer grotesk, bist aber immerhin zufrieden, dass du morgen keine Tränen der Trauer und des Entsetzens erleben musst.

Wie man sich manchmal doch täuschen kann!

➪ 49

61 «Komm mit!», zeigt sich Manius dann aber doch sehr freundlich zu dir. «Ich zeig dir unser neues Heim.» Dann führt er dich an der Hand nach draussen auf die Strasse, von wo aus ihr den Portikus, den überdachten Laubengang vor eurem Haus, wunderbar betrachten könnt. Nun führt dich der grosse Junge des Januarius in den Laden. «Hier in der Wand können wir diese Klappe öffnen und unsere Schalen und Töpfe direkt auf die Strasse verkaufen. Vielleicht werden wir hier im Laden auch arbeiten, damit die vorbeischlendernden Leute auch sehen, was für auserlesene Waren wir herstellen und zum Verkauf anbieten.»



Neben dem Laden führt dich Manius durch einen schmalen Korridor in den Wohn- und Küchenbereich des einfachen Hauses. «Hinten an der Wand befindet sich unser Lager. Wir haben nicht sehr viel Ton mitgebracht. Man hat uns aber gesagt, dass wir an den Abhängen des Lindbergs genügend gute Tonerde und auch Holz für unser Handwerk finden werden.»

«Wohin führt diese Türe?», möchtest du von Manius erfahren und zeigst auf eine schmale Türe an der Rückwand des engen Hauses. «Hier geht es zum Hof. Dort hinten brennen wir unsere Töpferwaren und ganz hinten im Hof befindet sich die Latrine, für den Fall, dass du mal musst», kichert Manius verschämt. ⇨ 73

62 Übermütig wie wilde Rosse rennt ihr die lange Allee entlang bis zum nördlichen Ende des Gutshofes. Dort bestaunt ihr die beiden Eingangstore zur Anlage und plaudert etwas mit den Wachen, die dort immer Position beziehen. Diese sind froh um diese Abwechslung, denn in friedlichen Zeiten in dieser abgeschiedenen Lage kann sich so ein Wachdienst enorm in die Länge ziehen. ⇨ 93

63 Gewandt wie eine Katze duckst du dich unter dem ersten Stich des Messers weg und stellst dich dicht vor einen festen Balken. Schon holt der Einbrecher zum zweiten, dem todbringenden Stich gegen dich aus. Wieder gelingt es dir blitzschnell zur Seite zu hüpfen. Der Stoss des Kerls ist so heftig, dass er dich verfehlt und er sein Messer mit voller Wucht in den Holzbalken rammt. Dort bleibt es endgültig stecken.

Durch den Kampflärm angelockt, stürzen nun auch Januarius und seine beiden Kinder in die Schuhmacherwerkstatt. Erschrocken über diese unerwartete Wende im Kampf, jagt der Einbrecher ohne seine Beute in den Hof hinaus davon. Du spurtest ihm hinterher und kannst gerade noch erkennen, wie er die beiden Schuhleisten in die Latrine wirft, bevor er über den niederen Zaun verschwindet.

Als der Besitzer der Werkstatt sich kurze Zeit später überschwänglich für euren Einsatz dankt und mehrmals bestätigt, das nichts, aber auch gar nichts von seinen Sachen fehlt, gibst du deine Hinweise auf die Schuhleisten in der Latrine auf. Hier glaubt dir offenbar niemand! So kommt es, dass die edlen Hölzer dort beinahe 2000 Jahre liegen bleiben und erst in unserer Zeit wieder entdeckt werden. ➪ 57

64 «Hier vorne wird Holz gedrechselt. Siehst du, wie das geht?», erklärt dir nun auch Manius. «Einer hält das Schnitzmesser an das Holzstück, der andere dreht die Welle regelmässig. So bewegt sich auch das Holzstück rundum und gleichmässig wird das Holz weggeschnitzt. Auf diese Weise entstehen Schüsseln, Teller und Kerzenständer, aber auch Beine für Möbel und andere Alltagsgegenstände.» «Das ist ja so wundervoll!», jubelt Januaria und auch du kannst dich von dem faszinierenden Anblick beinahe nicht mehr loslösen. ➪ 28

65 In der Villa Rustica werdet ihr bereits erwartet und aufmerksam begrüsst. Sogar der Herr der ganzen Anlage, Aulus Fabius Verrucosus, lässt sich blicken und begrüsst euch aufs Herzlichste. Dir wird bewusst, dass Januaria's neue Familie nicht einfach irgendwer ist, sondern einen ganz wichtigen Posten in der Villa Rustica bekleidet. Crixos Deccus wirkt hier nämlich als "villicus", als Gutsverwalter. Er ist zwar kein Römer, sondern ein Kelte aus dem Stamm der Helvetier, doch er hat sich emporgearbeitet und kann nun mit seiner Familie ein eigenes Haus bewohnen. In diesem Haus bezieht ihr euer Quartier. ⇨ 84

66 «Beim Tempel hier in Vitudurum handelt es sich um ein sogenanntes "fanum", einen Umgangstempel», erklärt dir ein grauhaariger Mann, dessen dunkel gebräuntes, ledriges und von vielen Falten durchfurchte Gesicht auf sein hohes Alter schliessen lässt. «Dabei baut man um eine geschlossene turmartige Zelle, die "cella", einen Säulengang. Damit ermöglichen wir den vielen Kelten, die noch immer hier in Helvetien beheimatet sind, ihre kultigen Traditionen und Götterverehrungen auch auf die neue römische Weise zu pflegen und so ihre Gottheiten mit unseren Göttern verschmelzen zu lassen.»

Die Erklärungen des alten Mannes verwundern dich, doch nun verstehst du die Bezeichnung "gallo-römischer Tempel", die du schon so oft vernommen hast. «Siehst du diese Mauer?», holt dich dein Gesprächspartner zurück in die Gegenwart, die sich jetzt für dich im 2. Jahrhundert n. Chr. befindet. «Diese Mauer umschliesst das "temenos", den heilgen Bezirk.» ➪ 73

67 «Dieses Gebäude sieht aus wie ein Tempel», hauchst du deinen Begleitern ehrfurchtsvoll zu. «Darf man diesen Turm überhaupt betreten?», fragst du scheu und blickst auf das Tor, welches offen steht.

«Davon habe ich schon gehört!», erklärt euch Manius. «Diese Anlage ist ausserordentlich und einzigartig. Wisst ihr, das ist das Brunnenhaus. Am Ende dieser Rampe befindet sich ein Sodbrunnen, aus dem die ganze Anlage hier mit frischem Wasser versorgt wird. An anderen Orten befinden sich die Quellen weit weg und das Wasser muss mit Leitungen, zum Teil sogar über Brücken, den sogenannten Äquadukten, zu den Menschen geführt werden.»

«Deshalb stellen wir also auch Gottheiten in die Nischen dieses Brunnenhauses», versteht nun auch Januaria. «Sie sollen unseren Brunnen beschützen und vor dem Versiegen oder Vergiften bewahren.» «So ist es!», nickt ihr Bruder zustimmend. ➪ 93

68 «Köpfchen, Köpfchen!», lachst du den Legionären zu. Im nun folgenden Duell kannst du dank deinem Kulturvosprung von beinahe 2000 Jahren mit zusätzlichen 15 Punkten starten, die Legionäre starten mit nur 13 Punkten ins Duell.

- Du stehst schnell als Sieger fest. ⇨ 79
- Leider sind die Legionäre doch klüger als du. ⇨ 39

69 Du kannst kaum fassen, welch dramatische Szene sich vor dir abspielt. Auch magst du kaum zu erfassen, was dich mehr in Rage bringt: Die stoische Ruhe der Legionäre, das spöttische Grinsen des Ädils, die Fassungslosigkeit, jedoch auch Untätigkeit des Aulus Fabius Verrucosus, die Panik im Gesicht des Crixos Deccus, der seinen Sohn scheinbar in die Familie eines Verbrechers verheiratet hat, Januaria's vor Schock weit aufgerissene Augen oder die stille Ohnmacht des schwer beschuldigten Töpfers Januarius?

Doch eines weisst du ganz genau! So etwas lässt du nicht mit deinen Freunden geschehen. Mutig und ohne lange zu überlegen stellst du dich vor den Ädil und seine vier Begleiter hin und schreist ihnen deine ganze Wut ins Gesicht. ➪ 78

70 «Hier seht ihr etwas ganz Besonders!», erklärt Januaria. «Das ist ein Badehaus, wie es in den Thermen der Städte auch zu finden ist.» «Wow!», zeigst du dich ganz begeistert. «Wirst du dann hier baden und schwitzen?» «Das kann ich dir noch nicht sagen», antwortet das Mädchen. «In der Therme in der grossen Villa werde ich aber auf alle Fälle nie ein Bad geniessen.» ➪ 93

71 «Ich habe dir etwas unglaublich Wundervolles zu berichten!», kannst du deine Begeisterung Januaria gegenüber beinahe nicht mehr zurückhalten. «Dein Mann, Ollugniatus Deccus wird in einigen Jahren Ollugniatus Fabius Villicus heissen und der Herr oben in der Villa sein. Du lebst als glückliche Frau an seiner Seite und geniesst das luxuriöse und unbeschwerte Leben einer angesehenen Römerin. Deine beiden Töchter Fabia Maior und Fabia Minor sehen genau so aus wie du jetzt.»

Glücklich über diese frohe Botschaft strahlt dich Januaria an: «Werde ich auch einen Sohn haben?» «Ja», kannst du das Mädchen beruhigen, «dein Sohn Exomnius Fabius Milus wird weitherum in der Gegend berühmt sein und durch seinen Mut, aber auch seine Wildheit grossen Einfluss in der Region besitzen.» Dann muss dir Januaria das Versprechen abgeben, nie, aber wirklich gar nie, über deine Prophezeiung zu sprechen, denn nach dem Tod des Crixos Deccus werde der Gutsbesitzer Aulus Fabius Verrucosus ihren Mann Ollugniatus wie seinen eigenen Sohn annehmen und ihm als Nachfolger die ganze Villa Rustica in Seeb vermachen. «Weisst du», verrätst du dem Mädchen nun doch noch etwas Tratsch und Klatsch aus der Römerzeit. «Namen verraten bei euch Römern doch häufig ziemlich viel.»

➪ 60

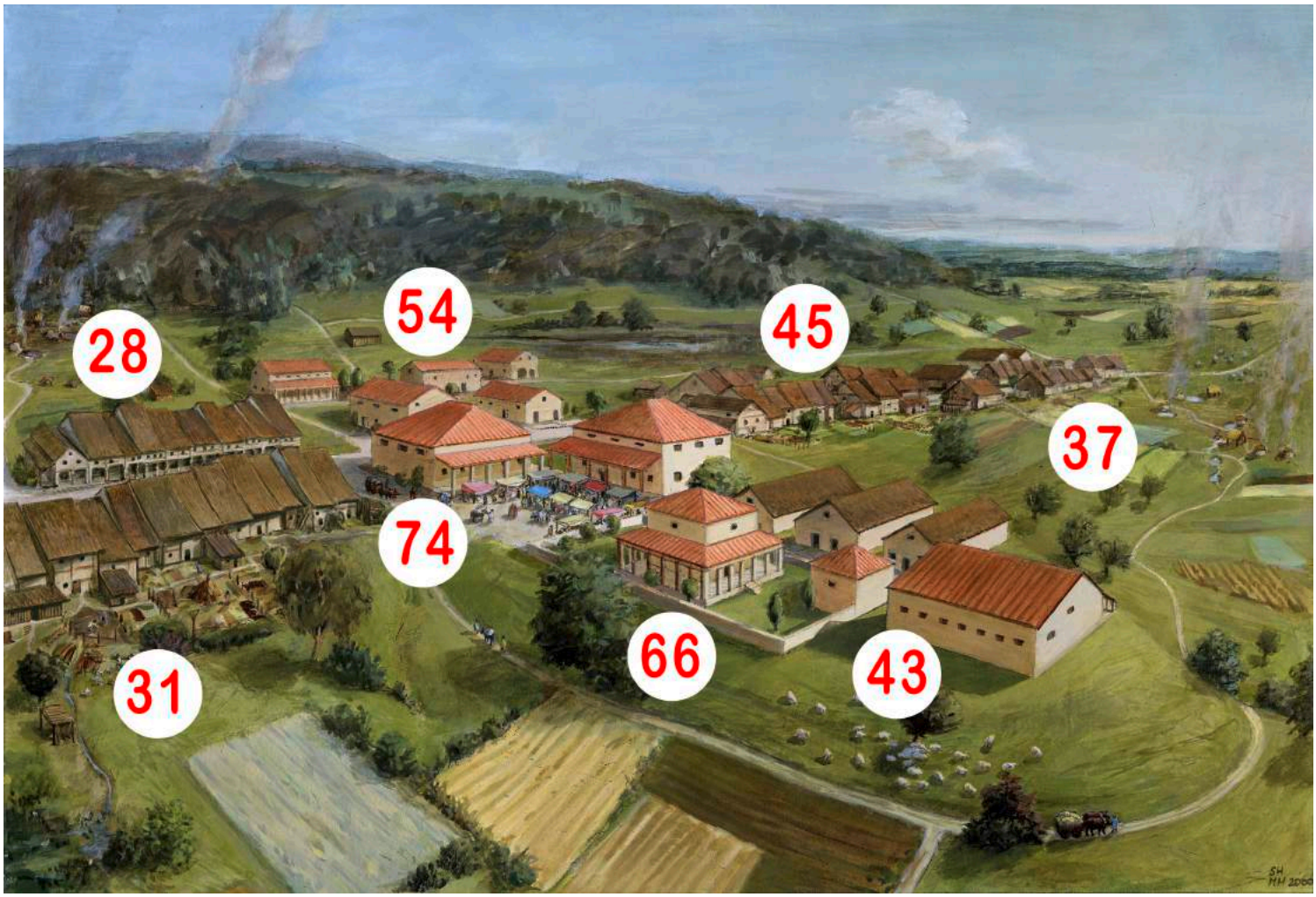
72 In leicht geduckter Haltung tänzelt der junge Kerl auf dich zu. In der einen Hand hält er ein Paar hölzerner Schuhleisten, die soeben in seinen Sack mit dem Diebesgut wandern sollten, in der anderen ein Messer, das er gefährlich fuchtelnd auf dich zubewegt.

Im nun folgenden Kampf kannst du auf 12 zusätzliche Punkte zählen, doch der erfahrene und kampferprobte Einbrecher startet mit 21 Punkten.

- Du kannst den Kampf siegreich gestalten. ⇨ 63
- Der Messerstecher ist dir überlegen. ⇨ 88

73 «Kinder, wollt ihr die Stadt besichtigen?», unterbricht Januarius euer Gespräch. Doch diese Frage ist eigentlich unnötig. Klar wollt ihr alle drei den Vicus erkunden und erfahren, was wo in Vitudurum zu Beginn des 2. Jahrhunderts n.Chr. zu finden ist.

Wo willst du bei diesem Spaziergang überall vorbeischauen?

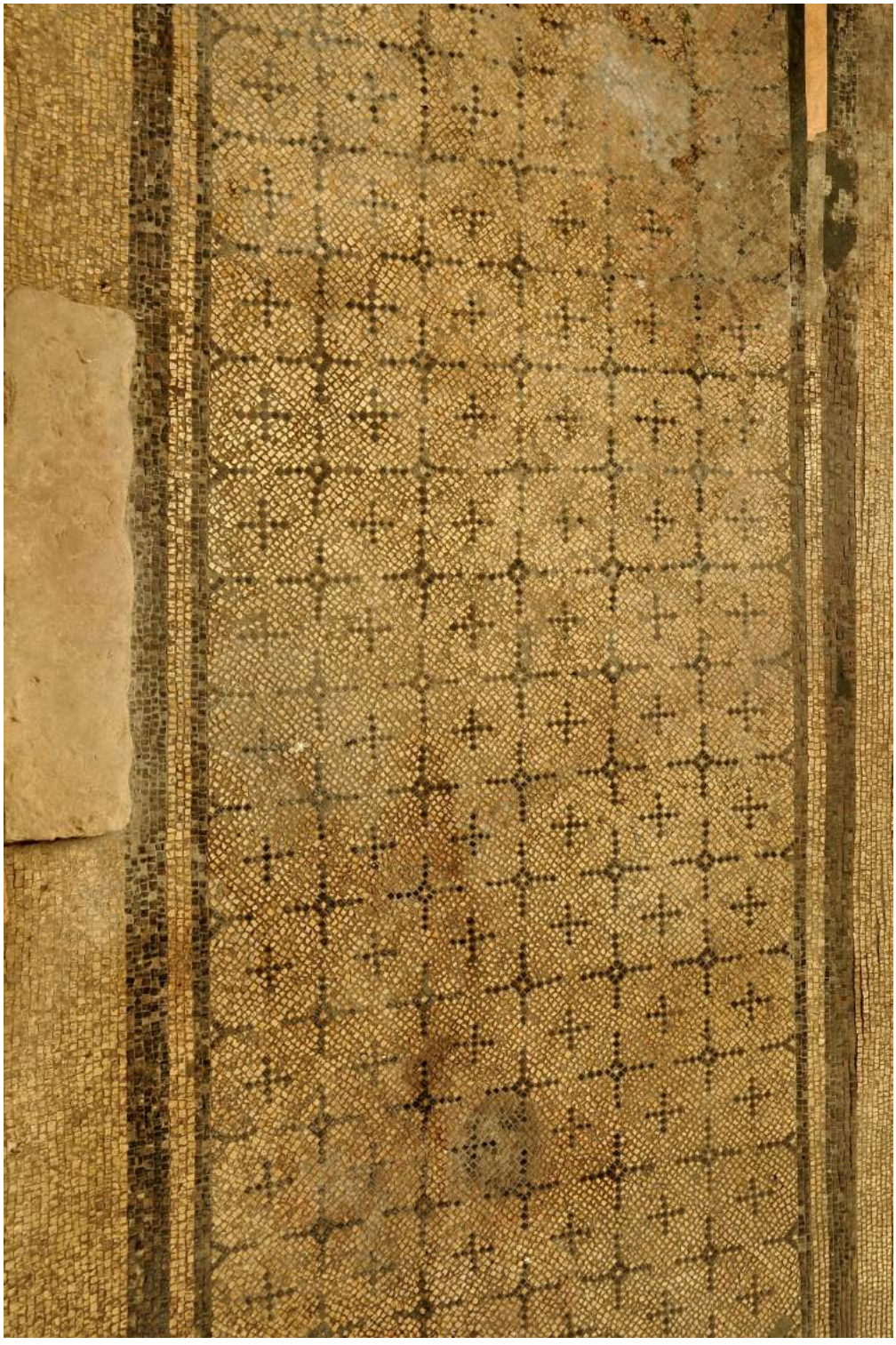


- Du hast genug gesehen und bist müde. «Zeit zum Schlafengehen!», gähnst du laut. Damit verleitest du auch deine Begleiter zu einem lauten Gähnkonzert und so macht ihr euch auf den Weg ins südöstliche Quartier der Töpfer zur Nachtruhe. ➪ 77

74 Eine wundersame Betriebsamkeit umgibt dich, als du auf den Platz vor dem mächtigen Steingebäude trittst. Verkaufsstände unter bunten Tüchern, Körbe, Kisten und Zainen gefüllt mit Gemüse, Früchten und weiteren Lebensmitteln, Säcke voll Korn oder Mehl, Amphoren gefüllt mit Wein, Essig oder erlesenen Ölen. Du weisst gar nicht, wohin du deine Augen oder noch besser, deine Nase richten sollst. Der Markt im Handelsflecken Vitudurum übertrifft deine kühnsten Erwartungen!

Von vielen Gutshöfen der Umgebung werden Produkte feilgeboten, aber auch viele Händler aus Nah und Fern bieten ihre Produkte an. Befriedigt stellst du fest, dass der braungebrannte Händler von der Landstrasse seinen Karren auch aufgestellt hat und eine riesige Menschenmenge sich förmlich um seine Handelswaren reisst. ➪ 82

75 Hier befindet ihr euch vor dem Osttrakt der grossen Villa. In diesem Gebäudeteil befinden sich die Schlafräume der Herrscherfamilie Fabius. Der Zugang ist euch leider verwehrt, so könnt ihr auch die wundervollen Wandbemalungen und fein gestalteten Mosaikböden in den Zimmern nicht betrachten. ➪ 93



76 «Bitte, Herr Legionär!», flötest du mit der zuckersüssesten Stimme, die du hervorzaubern kannst. «Lassen Sie doch bitte meinen Freund in Ruhe. Er hat es sicherlich nicht mit Absicht getan.» Ob es nun deine schmalzige Stimme, deine kindliche Wortwahl oder dein übertrieben lieblicher Augenaufschlag ist, kannst du nicht erkennen. Was du jedoch bemerkst ist, wie die Legionäre zu lachen beginnen und immer wilder und heftiger drauflosprusten.

Jedesmal, wenn einer der Männer sich etwas erholt und dich dann wieder ansieht, lacht er nur noch wilder, heftiger und ausdauernder als zuvor. Die Römer sind ganz von Sinnen, halten sich die Bäuche, schlagen sich auf die Oberschenkel und kugeln sich vor lauter Vergnügen am Boden.

«Vielleicht sollte ich als Komiker in einem Theater in Rom auftreten», denkst du dir, als das Lachen der Soldaten nicht mehr enden will und dir langsam auf die Nerven geht. Dein Vorschlag an Januarius, die Unaufmerksamkeit der Legionäre auszunützen und die Flucht zu ergreifen, hat dieser schon längst abgelehnt. «Rom ist zu mächtig. Ich habe keine Chance zu fliehen. Es muss mir einfach gelingen, die Richter von meiner Unschuld zu überzeugen», wispert der Töpfer traurig, beinahe jeglicher Hoffnung beraubt.

Endlich reisst du dich zusammen und wagst einen zweiten Versuch, die Legionäre des Ädils zu überzeugen. ⇨ 78

77 Als ihr die Strasse zu eurem neuen Heim entlang geht, bemerkst du vor dir, wie ein Mann mit verhülltem Gesicht sich nervös umschaut und sich dann an einer verschlossenen Türe zu schaffen macht. Bis dir richtig klar wird, was da geschieht, ist der Mann bereits im Haus verschwunden, das wie eine Schusterwerkstatt wirkt. Die aufgebrochene Türe bleibt nur leicht angelegt.

«Ein Dieb! Ich habe da vorne einen Einbrecher gesehen!», flüsterst du Januarius empört zu. «Wir müssen schnell eingreifen, den Kerl erwischen wir noch!» Zu deiner Überraschung hält dich der Töpfer jedoch zurück. «Untersteh dich, wenn dir dein Leben lieb ist», warnt er dich mit angsterfüllten Augen. «Wer in fremde Häuser eindringt, kümmert sich auch nicht sonderlich um ein fremdes Leben. Schwupps», erklärt Januarius mit einer zackigen Bewegung der Finger über seine Kehle, «und du hast ausgehaucht.»

«Dann stell ich den Kerl alleine!», murrst du trotzig und aufgebracht über die Gleichgültigkeit deiner Begleiter. Kurz entschlossen gleitest du durch die aufgebrochene Türe in das fremde Haus. ➪ 95

78 «Wissen Sie eigentlich, was Sie hier anrichten? Sehen Sie denn nicht, dass hier eine Hochzeit gefeiert wird? Was beschuldigen Sie diesen armen Mann, der seine Frau bei der Geburt seines dritten Sohnes verloren hat, der seinen Drittgeborenen bereits zu Grabe tragen musste, der heute seine Tochter mit 12 Jahren verliert und in ein fremdes Haus verheiraten muss? Haben Sie denn kein Herz?», schmeisst du dem Römer mit der ganzen Verachtung, die du aufbringen kannst, entgegen.

«Nein, ich habe kein Herz!», antwortet dir der Gesandte der Römischen Gerechtigkeit. Lächelnd setzt er dann noch hinzu: «Hätte Januarius ein Herz besessen, hätte er nicht minderwertige Töpferwaren mit seinem Stempel versehen und für teure Edelware zu überhöhten Preisen verkauft.»

«So ist das also!», denkst du verblüfft. «Januarius wird des Betrugs beschuldigt.» Da du offensichtlich alleine in diesem Raum gewillt bist, etwas gegen diese himmelschreiende Ungerechtigkeit zu unternehmen, besinnst du dich auf deine speziellen Fähigkeiten und stellst dich der Römischen Gerechtigkeit entschlossen entgegen. Auf welche Fähigkeit willst du vertrauen?

- Du setzt auf deine Kampfkraft. ⇨ 97
- Du vertraust auf deine Intelligenz. ⇨ 68
- Du benützt deinen Charme. ⇨ 83

79 «Halt, Halt, Halt!», rufst du dem erstaunten Ädil zu. Du versuchst, möglichst viel Stärke auszustrahlen und stellst dich deshalb breitbeinig vor die fremden Römer hin, verschränkst die Arme vor der Brust und fragst: «Was genau werfen Sie meinem Mandanten denn vor?»

«Hier, schauen Sie sich diese beiden Töpfe an. Der eine ist aus kostbarem rötlichem Ton gebrannt und kann sowohl mit Essig wie auch mit brennenden Kohlen gefüllt werden, ohne dass er zerbricht. Dieser hier jedoch ist nur rötlich angemalt, denn er besteht aus minderer Tonerde und zerläuft sogar schon, wenn er nur kurz mit Essigwasser in Berührung kommt.»

Die Stimme des Ädils wird nun immer lauter: «Beide Töpfe wurden in Tasgetium auf dem Markt zum gleichen Preis angeboten und...», nun überschlägt sich die Stimme des römischen Beamten förmlich, «beide tragen sie hier das Zeichen des Töpfers Januarius!»

Diese Anschuldigungen wiegen schwer und der Beweis des Ädils scheint alle hier im Saal zu überzeugen. Alle wirken geknickt, niedergeschlagen oder triumphieren über den scheinbar gelungenen Beweis! Nur Januarius schüttelt ungläubig den Kopf. ➪ 94

80 «Bist du ein sehendes Kind?», starrt dich Januaria aus tellergrossen Augen an und weiss nicht so recht, ob sie dir weiter vertrauen oder mit riesigem Geschrei aus dem Zimmer rennen soll. Doch du bleibst ganz ruhig. «Nenn es wie du willst. Ich habe aber schon eine besondere Fähigkeit. Sie ist aber für dich völlig ungefährlich. Und wenn du niemandem darüber berichtest, wird sie auch für mich ungefährlich bleiben.»

Du weisst nun, was du zu tun hast. Januaria bemerkt gar nicht, wie du dich um Mitternacht einige Jahre in die Zukunft begibst, dort einige Tage lang Januarias zukünftiges Leben erforschst und danach wieder zu deiner römischen Freundin zurückkehrst.» ➪ 71

81 Das Herzstück der Villa Rustica ist der grosse zweistöckige Hauptbau auf dem Hügel. Beidseitig mit einem Porticus geschmückt, könnt ihr in eine grosse Halle blicken. «Dieses Haus wird sogar durch eine Bodenheizung wie im Badehaus erwärmt», schwärmt dir Januaria vor. «Und stell dir vor! Hier im Haus werden wir morgen tatsächlich meine Hochzeit feiern dürfen. Der Herr ist immer so grosszügig zu meinem zukünftigen Mann.» «Wie wenn er sein eigener Sohn wäre, erklärt uns unser Vater immer wieder», ergänzt dazu Manius. ⇨ 93

82 Ein anderer Verkaufsstand, vor dem sich eine lange Schlange Menschen gebildet hat, interessiert dich. Als du endlich an die Reihe kommst, erblickst du auf dem Verkaufstisch eine Menge kleiner, gut versiegelter Amphoren. Natürlich willst du wissen, was es hier zu kaufen gibt.

«Das, gutes Kind!», holt der Händler in bester Verkäufermanier aus, «ist das beste und wertvollste Garum des ganzen römischen Reiches. Es wird in einer Fabrik in Baleo Claudia hergestellt, das liegt im fernen Hispania Baetica am Atlanticus. Dabei lassen wir die Fische und Fischinnereien mit Salz vermischt mehrere Monate in grossen Bottichen in der Sonne faulen, bis sich der ganze Fisch in einer dicken Sauce aufgelöst hat. Dieser Saft wird dann säuberlich gesiebt und in kleine Amphoren abgefüllt.»

Als der Händler in dein vor Ekel verzogenes Gesicht schaut, lacht er laut auf. «Ja, das stinkt dort gewaltig! Deshalb ist es ja auch verboten, innerhalb einer Stadt selber Garum herzustellen. Aber danach!», beginnt der Händler zu schwärmen. «Nichts würzt unsere Speisen so vortrefflich wie Garum. Oder nenn es Liquamen, wie diese Würzsauce auch genannt wird, ganz wie du willst. Aber glaub mir, das ganze Römische Reich liebt Garum, alle sind ganz verrückt nach dem vortrefflichen Geschmack dieses Gewürzes, mit dem nicht nur salzige, sondern auch süsse Speise verfeinert werden.»

Danach kommt, was unweigerlich kommen muss! «Willst du probieren?», fragt der Händler überfreundlich. Du merkst, dass du dich nur noch mit viel Geschick aus dieser peinlichen Situation retten kannst. Die folgende Geschicklichkeitsprüfung geht über drei Runden.

- Geschickt verabschiedest du dich unter einem fadenscheinigen Vorwand vom Garum-Händler und vom Römischen Markt. ➪ 73
- Oh nein! Nun dann: «Guten Appetit!» ➪ 92

83 Süss lächelnd gehst du auf die Legionäre zu und planst, sie mit einem coolen Spruch vom armen Januarius abzulenken. «Wer weiss!», machst du dir selber Mut. «Vielleicht lassen sie mir zu liebe sogar ihre Anklage fallen.» Da du dich ganz auf deine Paraderolle als Charmeur und Sprücheklopfer konzentrierst, startest du mit 10 Zusatzpunkten, deine Gegner nur mit 15 Punkten ins nun folgende Duell.

- «Bingo!», kommentierst du deinen Sieg. ➪ 76
- «Dann halt eben nicht!», murrst du kleinlaut. ➪ 89

84 «Hast du diesen Mann gesehen?», lacht dir Januaria zu, als ihr endlich in einem der Zimmer des zweistöckigen Steinhauses alleine miteinander sprechen könnt. «Der sieht aus wie er heisst: Crixos – der Lockenkopf. Hoffentlich hat sein Sohn, mein zukünftiger Gemahl, auch so eine Wuschelfrisur. Dann kann ich mich über den Verlust meiner Spielsachen und meiner Puppen wenigstens in seiner Frisur trösten.»

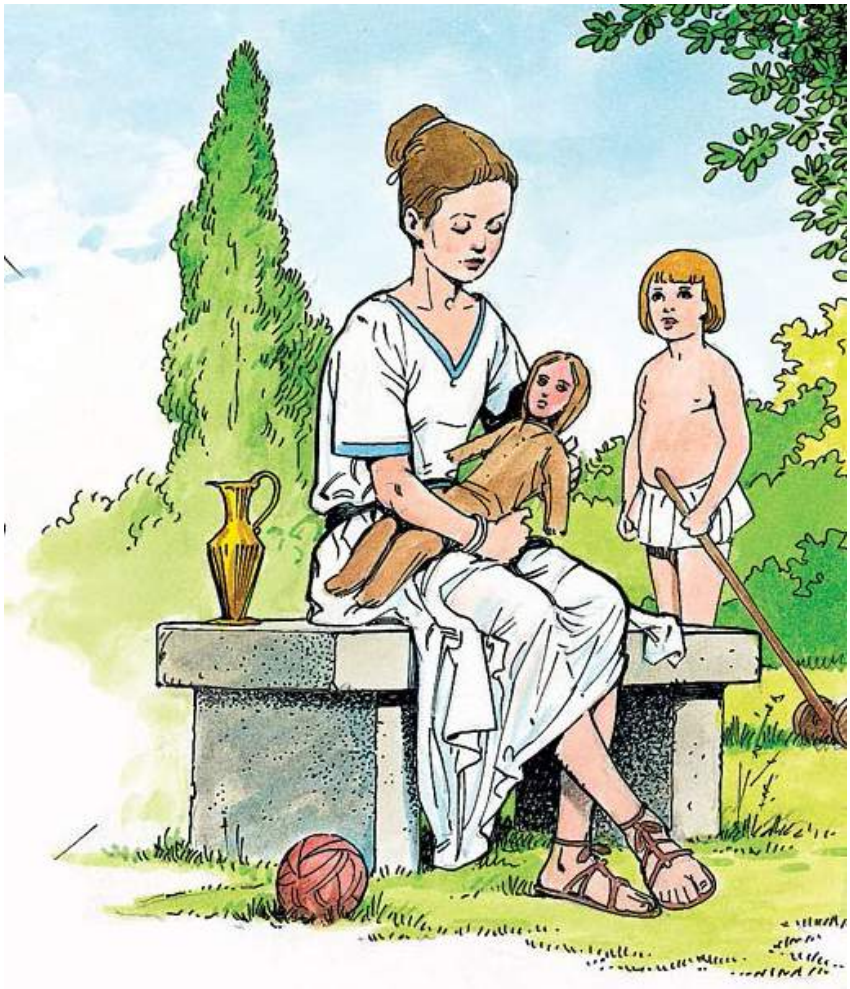
Du kicherst übermütig mit dem Mädchen mit und scherzt: «Vielleicht heisst er aber auch wie der Herr des Gutshofes: Verrucosus!» «Wäh! Bitte nicht! Mein Mann soll nicht aussehen wie ein Warzengesicht», spielt Januaria die Entrüstete. Nun gesellt sich Manius zu euch und spottet: «Nein, dein Mann heisst Deccus Crassus – das heisst der Fettsack!»

So albert ihr zu dritt noch eine ganze Weile weiter, bis du den Vorschlag machst, gemeinsam den Gutshof unter die Lupe zu nehmen. Da alle drei einverstanden sind, rennt ihr ins Untergeschoss und von dort hinaus auf den Wirtschaftshof. ➪ 93

85 Hier im Zimmer beginnt Januaria wiederum bitterlich zu weinen. Sie packt alle ihre Spielsachen zusammen; die Puppen, Würfel aus Knochen, einige bemalte Nüsse und besonders schön geformte Schnecken- und Muschelschalen. «Die werde ich heute zusammen mit meinen Mädchenkleidern auf dem Hausaltar unseren "Lares Familiares", unseren Familiengöttern opfern. Und morgen, ja morgen werde ich zwölf und verheiratet.»

«Ja, freust du dich denn gar nicht?», willst du wissen. «Du, würdest du dich freuen, wenn morgen ein völlig neues Leben für dich beginnt und du nicht weisst, was es dir bescheren wird?», stellt dir das Mädchen trotzig eine durch und durch berechtigte Frage.

«Das ist es!», rufst du begeistert und versuchst Januaria nun für deinen Plan zu begeistern. «Versprichst du mir, dass du nicht mehr traurig bist, wenn ich dir verrate, wie dein zukünftiges Leben aussehen wird?» ➪ 80



86 Dein Kampf dauert nur kurz. Ohne sich von deinen wilden Schlägen, Kicks gegen seine Schienbeine und schlussendlich auch hoffnungslosen Versuche, ihn in die Handgelenke zu beissen ablenken zu lassen, packt dich der Kerl einfach am Nacken und hebt dich in die Höhe. Wie du auch zappelst und schreist, wie du auch strampelst und keifst, wie du auch hampelst und plärrst: Nichts kann dich aus dieser misslichen Situation befreien.

So kommt es, dass du kurze Zeit später als Helfer des vermeintlichen Marktbetrügers Januarius weggeführt und in einem holprigen, auf allen vier Seiten mit dicken Holzstäben vergitterten Karren, weggeführt wirst. Die Römer kannten noch kein Jugendstrafrecht und teure Institute für die Wiedereingliederung missratener Kinder noch weniger. Stattdessen wirst du auf eine Galeere verbannt, wo du die nächsten Jahre zuerst als Matrose, später als Ruderer über die Weltmeere schipperst.

Das Buch der Druiden kann dir keine Hilfe mehr sein, denn dieses hat dir der Ädil mit unglaublichem Interesse schon in der Villa Rustica in Seeb abgenommen. Etwas technisch so Fortschrittliches wie ein Buch hat der Römer, der seinen Alltag mit Wachstäfelchen und Schriftrollen bestreitet, zuvor noch nie gesehen.

Und du? Du beendest dein Abenteuer mit einer Kreuzfahrt der ganz besonderen Art. Vielleicht wäre es ratsam gewesen zu studieren, wie du deinen Freunden behilflich sein kannst, anstatt einfach deiner Wut freien Lauf zu lassen und wild draufloszuprügeln.

87 Links und rechts des Wirtschaftshofes liegen riesige Gebäude, die als Ställe und Werkstätten dienen. Auch die vielen Angestellten haben hier ihre Unterkunft und wohnen nicht viel besser als die Pferde, Schafe, Ziegen, Esel, Rinder und Schweine.

Besonders auffällig erscheint dir ein Sklave, der einen völlig kahl geschorenen Kopf hat. Als du ihn darauf ansprichst, erfährst du, dass er erst kürzlich geschoren wurde und seine Haare an einen Perückenmacher verkauft wurden. «Wie die Schafe!», stammelst du fassungslos. Andere Sklaven lassen dich noch mehr erschauern, als sie dir von ihrer harten Arbeit auf den Feldern berichten. Von allen Sklaven haben sie es wohl am härtesten. Sklaven in der Stadt oder im Herrenhaus fröhnen dagegen beinahe ein schönes Leben, denkst du dir. ➪ 93

88 Mit zwei kurzen Stössen seines Messers beendet der Einbrecher dein Abenteuer. Seine ruchlose Tat wird jedoch nie aufgeklärt und bestraft werden, denn eine richtige Polizei gegen Kleinkriminelle gibt es zu dieser Zeit in Vitudurum nicht und der irgendwie als Polizist geltende "Aedil" ist mehr für die Marktordnung zuständig. Deshalb wird auch von der Diebesbeute nichts mehr auftauchen.

Nichts? So stimmt das nun nicht ganz genau, denn ein einzelnes Paar Schuhleisten wird beinahe 2000 Jahre später wieder zum Vorschein kommen. Es handelt sich dabei um das Paar Schuhleisten, welches der Dieb beim Angriff auf dich noch in den Händen hielt. Nach dem abrupten Ende deines Abenteuers und den damit verbundenen Schmerzensschreien rennen Januarius und seine beiden Kinder doch noch in die Schuhmacherwerkstatt und zwingen den Einbrecher zur überstürzten Flucht. Deshalb wandern die edlen Hölzer wohl nicht in den Sack mit dem Diebesgut, sondern bei der Flucht durch den Hinterhof in die Latrine des Schusters. Dort bleiben sie beinahe ewig liegen und werden erst in unserer heutigen Zeit wieder entdeckt.

89 «He, Sie da!», frotzelst du frech und wackelst übertrieben bluffig auf den ersten Legionär zu. «Schauen Sie mal auf Ihre Füsse! Was sind denn das für komische Treter, in denen Ihre Latschen stecken? Kein Wunder, werden Sie von Obelix gleich reihenweise aus den Sandalen gehebelt!» Als der Legionär dich verwundert anstarrt, glaubst du schon gewonnen zu haben, denn er versteht wirklich nicht, was du genau von ihm willst.

Als er dir jedoch eine überraschende Backpfeife versetzt und dich in die Bewusstlosigkeit fördert, merkst du, dass er dich wenigstens grob verstanden hat und deine Anmache als ziemlich frech und fehl am Platz eingestuft hat.

Als du nach einigen Tagen aus deiner komaähnlichen Bewusstlosigkeit erwachst, findest du dich als "pueri alimentarii" wieder, einem Waisenkind, welches mit staatlichen Alimenten erzogen und gebildet wird. Da dazu das Lesen von Büchern nicht benötigt wird, wurde dir das Buch der Druiden schon länger weggenommen.

Damit endet das Abenteuer hier für dich. Vielleicht wäre es klüger gewesen etwas mehr zu studieren, wie du deinen Freunden helfen kannst, anstatt mit frechen Sprüchen eine schlimme Sache nur noch schlimmer zu machen.

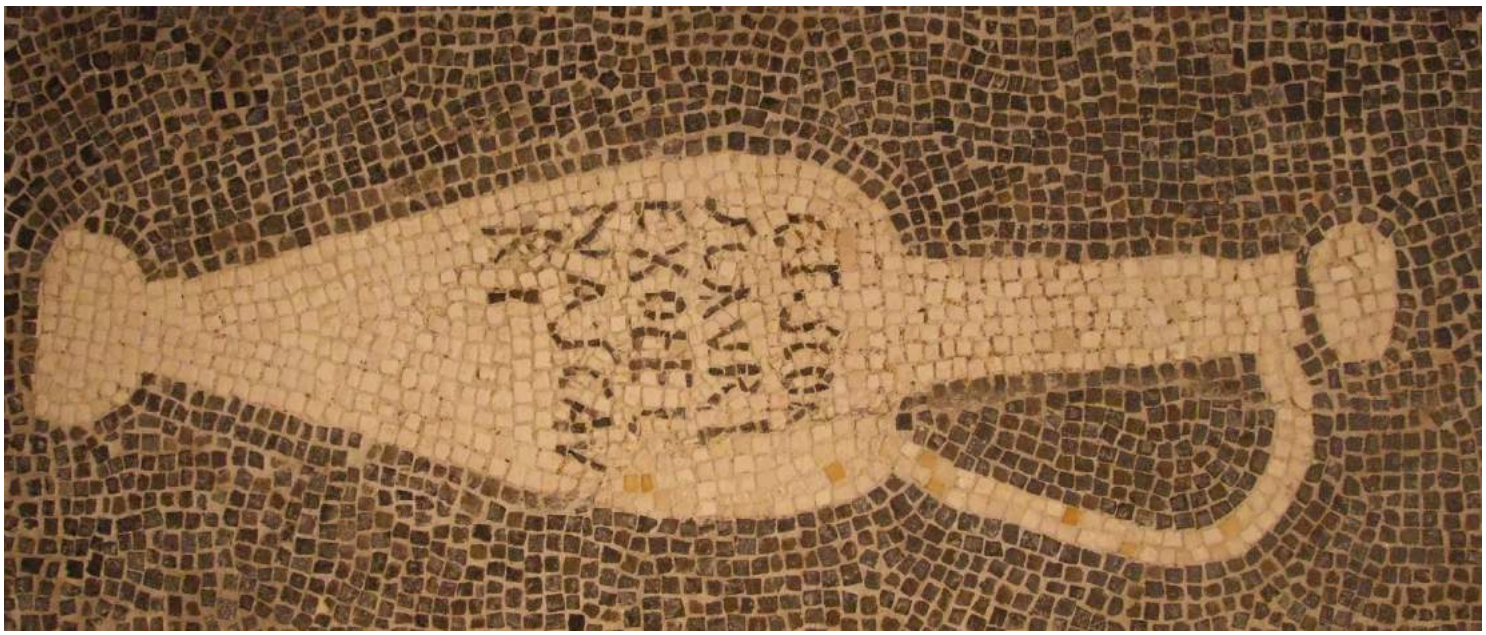
90 «Hier im Westflügel ist die Therme der Villa untergebracht», staunt Manius ehrfurchtsvoll. «Schau mal hier! Die Fenster sind sogar mit violetten und gelblich leuchtenden dünnen Gläsern verschlossen.» «So etwas Schönes habe ich noch nie gesehen!», schwärmt nun auch Januaria. Du würdest den beiden gerne den Mosaikboden beschreiben, der in diesem Gebäudeteil einen Korridor schmückt, doch die beiden möchten dann sicher wissen, woher du das weisst. ⇨ 93

91 Als der Legionär weit ausholt, um dir frechem Knirps eine Saftige runterzuhauen, benützt du die Chance und trittst dem Mann kräftig auf seine Sandalen. Überrascht über den ungewohnten Schmerz, heult er auf und lässt von dir ab. Du kannst dich als Sieger fühlen!

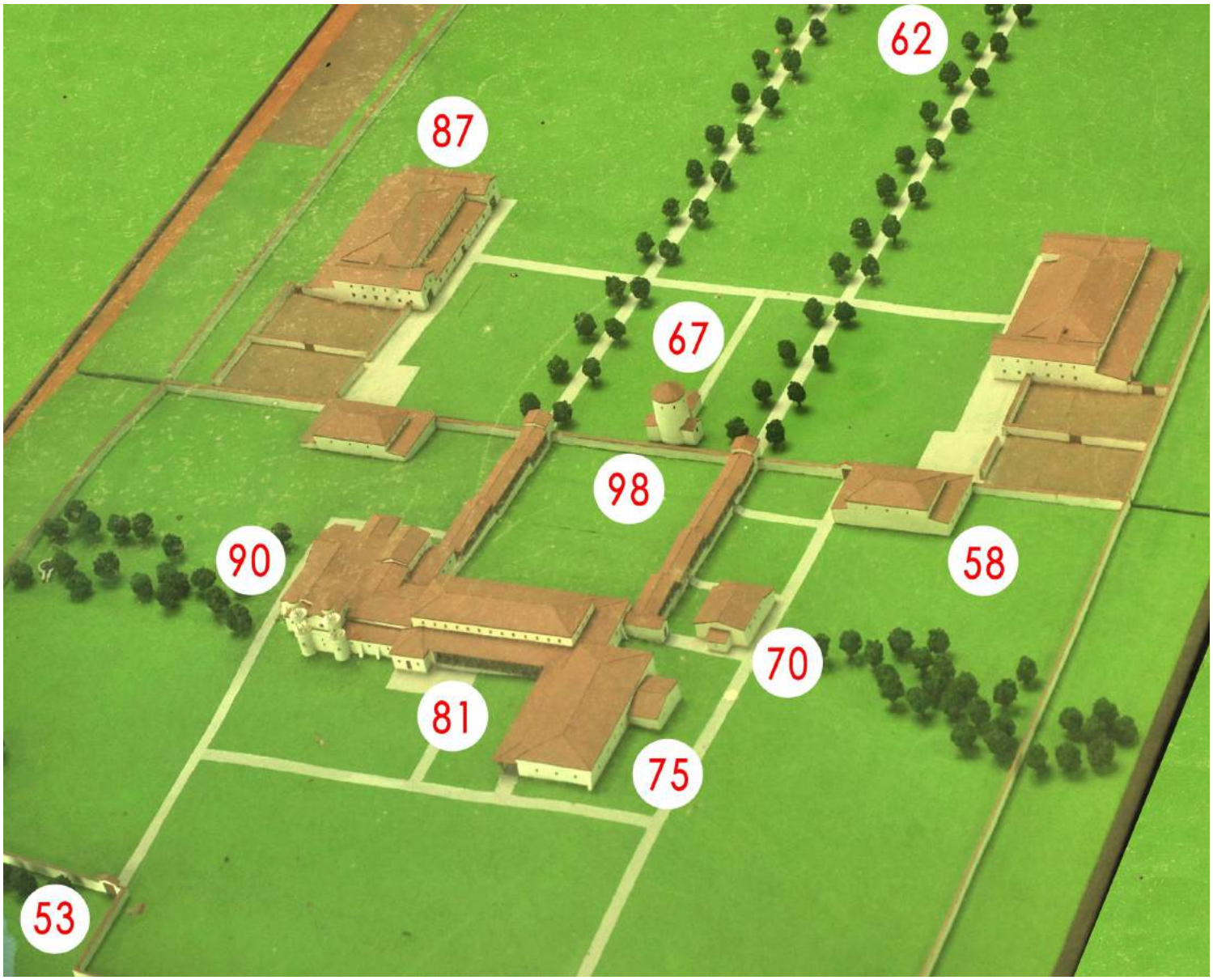
Aber nicht lange! Denn nun nimmt der nächste Legionär den Kampf gegen dich mit nur noch mehr Sorgfalt, leider auch Wut, auf. ➪ 86

92 «Mh! Das schmeckt wirklich fein!», jubelst du auf, als du ein Stück Brot in ein Schüsselchen mit Garum gefüllt tunkst und in deinen Mund steckst. Nun kannst du verstehen, weshalb das ganze Römische Reich verrückt nach dieser Fischwürze ist. Da du kein Römisches Geld hast, schenkt dir der Händler eine kleine Amphore Garum.

Während du dich schon darauf freust, deinen Kollegen in der heutigen Zeit diesen Saft über die Pommes zu träufeln und beim Schnabulieren und Geniessen zu erklären, wie es hergestellt wird, verlässt du den Römischen Markt im Vicus Vitudurum. ➪ 73



93 Und nun? Wo willst du dich mit deinen Freunden zusammen alles umsehen?



- Du hast das Gelände ausgiebig erkundet und begibst dich mit Januaria zurück in euer Zimmer. ➪ 85

94 «Irgend so ein Betrüger muss eine Kopie von meinem Stempel gemacht haben», jammert er immer wieder und zeigt dir dann, wie jeder Topf und jede Schüssel nach Beendigung der Arbeit am oberen Rand von ihm gekennzeichnet wird. «Dazu presse ich aussen das Plättchen mit meinem Zeichen auf den Ton und drücke mit dem Zeigefinger von innen kräftig dagegen. So bleibt aussen ein deutlich sichtbarer Abdruck bestehen, der auch nach dem Brennen noch zu erkennen ist», erklärt dir Januarius.

«Das ist es!», jubelst du nun auf. Ich kann beweisen, dass jemand anders die schlechte Töpferware mit ihrem Stempel gekennzeichnet hat. Dann wendest du dich an den Ädil und bittest ihn, dich mit Januarius zusammen wegzuführen und vor den Richter zu stellen. Als einzige Bedingung stellst du die Forderung, dass du auf der langen Fahrt nach Vindonissa die beiden Töpfe halten darfst.

Immer wieder betrachtest du die Innenseite der beiden Töpfe, speziell die Stelle hinter den Stempelabdrücken und schmunzelst über deinen Geistesblitz. «So werde ich es machen! Das muss klappen!», jubelst du und schüttelst vor Freude den unglückseligen Töpfer Januarius an den Schultern. «Sie werden frei sein, ich kann Ihre Unschuld beweisen», versuchst du ihn von deinen Fähigkeiten zu überzeugen. Doch der arme Mann kann dir keinen Glauben schenken. ⇨ 99

95 Zuerst musst du dich an das Halbdunkel in der Werkstatt des Schuhmachers gewöhnen, bis du etwas entdecken kannst. Langsam löst sich der dunkle Schatten auf und aus den unscharfen Umrissen wird ein klares Bild. «Hab ich dich!», rufst du dem Dieb mutig zu, als du an den Gestellen einen Mann erkennst, der Schuhe, Lederballen, Werkzeuge und hölzerne Schuhleisten in einen Sack wirft. Erschrocken dreht der Ertappte sich bei deinem Ruf um und kommt auf dich zugerannt. Nun brauchst du enormes Glück, dass du dich in einem Kampf mit dem Einbrecher messen kannst.

- Du hast das Glück auf deiner Seite. ➪ 72
- Pech gehabt! Ob das gut enden wird? ➪ 88

96 Die Verhandlung vor dem Richter in Vindonissa wird dann leider nicht so einfach, wie du erwartet hast. Zuerst will man dich als Kind gar nicht zu Wort kommen lassen. Als du endlich doch sprechen darfst und den anwesenden Männern deine Sicht der Dinge darlegst, herrscht zuerst grosses Schweigen. Endlich verlangt der vorsitzende Richter nach einem kalten Kohlebecken, lässt alle Anwesenden den Zeigefinger schwärzen und auf den Boden drücken. Nun kniet er sich nieder und betrachtet alle Fingerabdrücke der Reihe nach ganz genau. Doch solange er auch sucht und zweifelt, rätselt und sich wundert, wankt und dir misstraut: Er kann keine zwei gleichen Fingerabdrücke finden!

Schliesslich fällt er sein Urteil: «In dubio pro reo! Im Zweifel für den Angeklagten! Ich versteh zwar nicht, wie das geht. Aber offenbar ist an dieser Fingergeschichte etwas dran! Geh, Januarius! Und du, du sonderbares Kind, geh mit ihm! Ihr seid beide frei!»

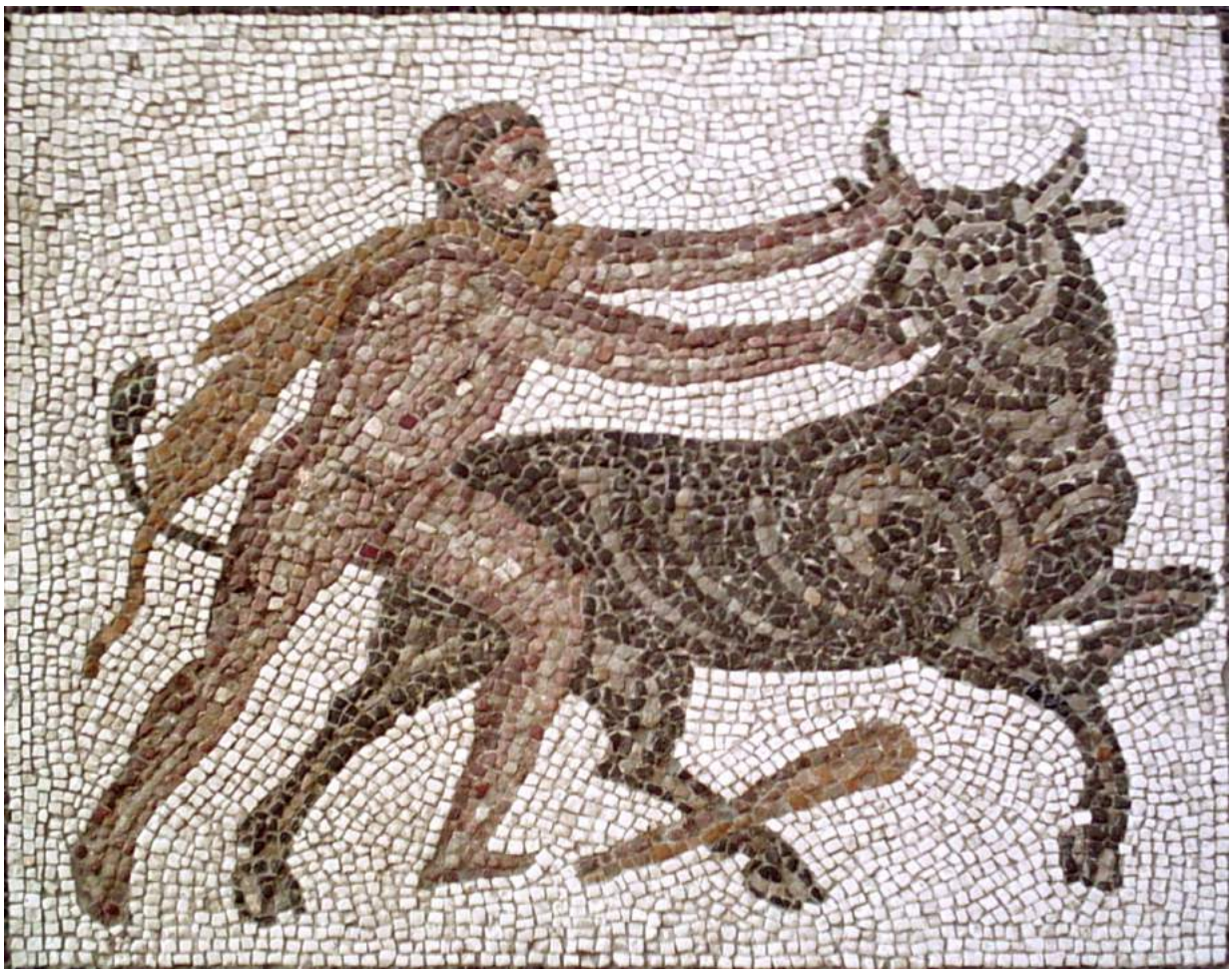
Wunderbar, wie diese Worte wirken! Zuhause im Gutshof in Seeb wird der Empfang für euch bombastisch.

Alle wollen immer wieder wissen, wie das nun mit diesen komischen Fingerzeichen funktioniert und schon bald sind alle Wände der Villa Rustica mit schwarzen Fingeradrücken verschmiert. Natürlich bleibst du solange in Seeb, bis das grosse Festessen zu Ehren von Januaria's und Ollugniatus Hochzeit nachgeholt wird. Diesen Abend wirst du nie mehr vergessen. Diese erlesenen Speisen, die süssen Geschmäcker, die rassigen Saucen, das knusprig gebratene Fleisch und die feinen Früchte schmecken dir ausgezeichnet. Und über alles schüttest du immer wieder eine grosse Portion Garum, Saft von verfaulten Fischen! Aber heute schmeckt dir einfach alles, so glücklich bist du darüber, Januarius und seine Tochter, deine römische Freundin Januaria, glücklich zu sehen.

Kurz vor Mitternacht schleichst du dich dann von der Festgesellschaft weg, ohne dich zu verabschieden. Stattdessen legst du nur ein Wachstäfelchen mit einem kurzen Gruss aufs Bett. Der Abschied, der für immer sein wird, fällt dir einfach zu schwer. ➮ 100

97 Wie ein wildgewordener Stier; ebenso kraftvoll, ebenso laut, leider auch ebenso kopflos, stürzt du dich auf einen der Legionäre. «Meinen Freund bringen Sie nicht von hier weg! Sie nicht!», schreist du rasend vor Empörung. Im nun folgenden Kampf kannst du dank deiner riesigen Wut 12 Extrapunkte verwenden, der Legionär startet mit 25 Punkten in den Kampf.

- Du besiegst den Legionär. ⇨ 91
- Oh nein! Du wirst besiegt! ⇨ 86



98 Die ganze Anlage des Gutshofes wird durch eine Mauer in zwei Gebiete unterteilt. Oben auf dem Hügel liegt die "Pars urbana" mit der Herrenvilla, dem Badehaus und der gepflegten Parkanlage. Nördlich davon im tiefer liegenden Teil befindet sich dagegen die "Pars rustica", der eigentliche Gutsbetrieb mit Stallungen, Wirtschaftsräumen und Werkstätten. Im Geviert von 360 auf 200 Meter liegen auch Felder und einige Äcker. Du staunst, wie riesig die ganze Anlage ist. Als du aber von Manius erfährst, dass dieser Gutshof noch weitere kleinere "Villa Rusticae" in der Umgebung besitzt, staunst du noch mehr. Das Land, welches dem Aulus Fabius Verrucosus gehört, muss ja unendlich gross sein!

➪ 93

99 Auf der Fahrt im holprigen Karren, der auf allen vier Seiten mit runden Holzstäben einen Käfig bildet, bleibt ihr auch über Nacht eingeschlossen. Um Mitternacht startest du mit den beiden Töpfen eine Zeitreise in die Gegenwart und suchst am nächsten Morgen direkt das forensische Institut der Kriminalpolizei Zürich auf.

Schnell können die Fachleute feststellen, dass die beiden Fingerabdrücke auf der Innenseite der beiden Töpfe nicht von der selben Person stammen. Jetzt nach den Erklärungen der Kriminaltechniker kannst du auch erkennen, wie man einem Zuhörer aufzeigen kann, worin sich diese beiden Fingerabdrücke unterscheiden. Mit diesem Wissen geniesst du den restlichen Tag in einer modernen Stadt, trinkst eine Cola und schleckst gleich zwei Soft-Ice, bevor du um Mitternacht wieder zu den Römern zurückreist und erneut im Gefängniswagen neben Januarius Platz nimmst. Er hat von deiner Abwesenheit gar nichts bemerkt. ➪ 96

Fingerabdrücke des Januarius
Quelle: P. Rauch, Forensisches Institut, Zürich

100 Länger kannst du nicht mehr bei den Römern bleiben, denn in anderen Zeiten warten neue Abenteuer auf dich, hoffen andere Menschen auf deine Hilfe.

Mit Wehmut öffnest du die Seiten des Buchs der Druiden und machst dich zur Reise bereit. Wohin führt dich dieses nächste Abenteuer?

- Das Leben im keltischen Dorf – Rheinau ➪ Band 1
- Landnahme durch die Alemannen – Hettlingen ➪ Band 3
- Zürich zur Zeit der Zünfte 1348/49 – Zürich ➪ Band 4
- Zwingli, Reformation und Kappeler Kriege – Zürich & Kappel a. A. ➪ Band 5
- Zürich und der Franzosenkrieg 1798/99 – Dietikon & Kloster Fahr ➪ Band 6
- Die Zeit der Industrialisierung – Neuthal bei Bauma ➪ Band 7
- Du hast schon alle Epochen besucht. ➪ Epilog