

DER SCHATTENMARSCHALL



Ein DSA-ABENTEUER FÜR 3 – 5 EXPERTE-HELDEN



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

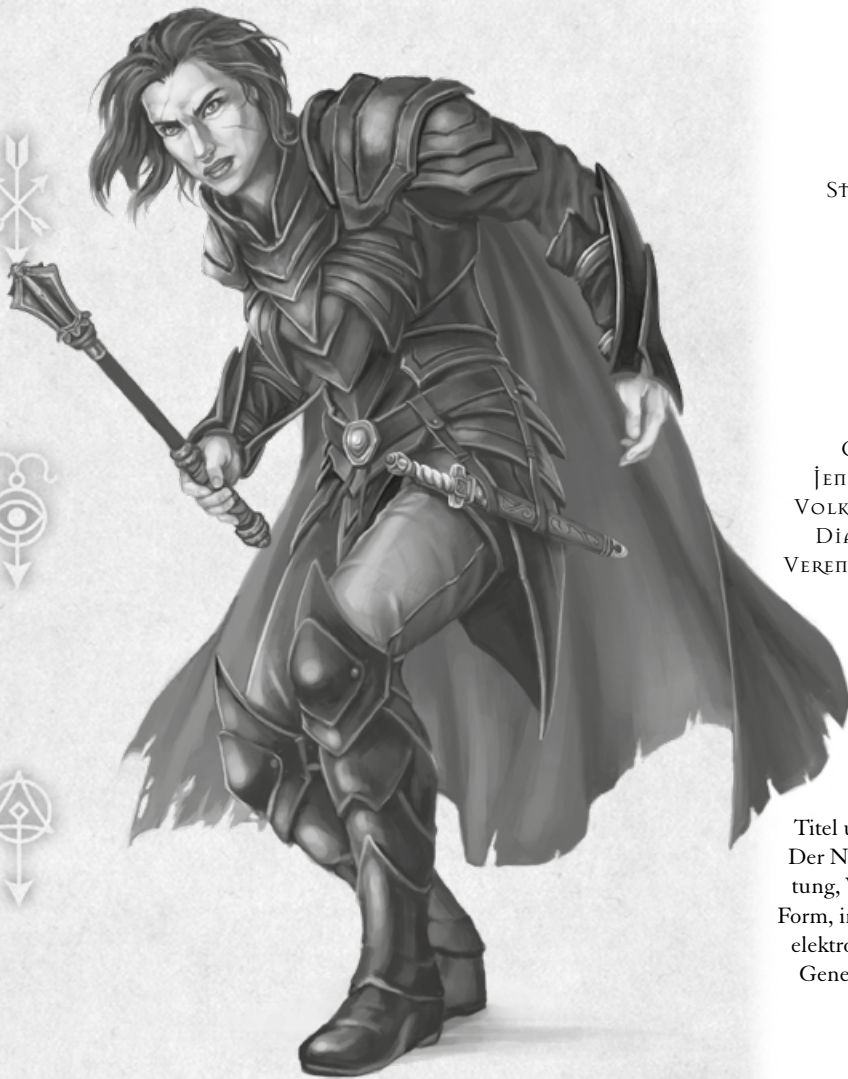
SPLITTERDÄMMERUNG

DER SCHATTENMARSCHALL



VLISSES SPIELE





REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

STEPHAN PAGUSCHESWSKI, KRISTINA PFLUGMACHER

COVERBILD

MARKUS KOCH

LAYOUT

CHRISTIAN LONSPING

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

CARYAD, HANNAH BÖVING, TRISTAN DEPECKE,
JENNY HARDER, MARKUS HOLZUM, MICHAEL JAECKS,
VOLKER KOPRAD, MELANIE MEIER, HANNAH MÖLLMAN,
DIANA RAFOTH, JANINA ROBBEN, PADINE SCHÄKEL,
VERENA SCHPEIDER, PATRICK SÖDER, SEBASTIAN WAGNER,
SEBASTIAN WATZLAWEK, FABRICE WEIß

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeit-
ung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder
Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.



SPLITTERDÄMMERUNG

DER SCHATTENMARSCHELL



EIN GRUPPENABENTEUER
FÜR 3-5 EXPERTE-HELDEN

VON DOMINIC HLADEK, PIKO HOCH, RAFAEL KOPF,
KATJA REINWALD UND DANIEL SIMON RICHTER

MIT DANK AN: BJÖRN BERGHAUSEN, ANNI DÜRR, TINA HAGNER, ALMUTH HLADEK,
JOHANNA KOPF, DAVID LUKASEN, JEANETTE MARSTELLER, MICHAEL MASBERG,
SUSI MICHELS, JOACHIM REINWALD, ANDREA RICHTER



ІННАЛТ

ІННАЛТ	4
VORWORT.....	5
НІПТЕРГРҮПДЕ	6
DIE PLÄNE DES FÜRSTKOMTURS	8
UNTER DEN GEKREUZTEN SCHWERTERN	14
UNTER DEM GREIFENBÄPPER.....	23
DER STURM AUF PERRICUM	29
RONDRAS STADT AM DARPATMUND	29
EINSTIEG: DIE HELDEN IN PERRICUM	33
HAFFAX ANTE PORTUS –	
HAFFAX VOR DEN HÄFEN.....	36
TAGE DES BLUTS –	
DIE NACHBLUTENDEN TAGE IN PERRICUM	43
DIE SCHLACHT AN DER GAULSFURT.....	48
DARPATAVF!	51
DIE AKTE HAFFAX.....	53
IN KAISER RETOS WAFFENKAMMER.....	59
VON ROMMILYS NACH GARETH.....	64
DAS ENDE DES HELMES HAFFAX	74
DIE FIPTE GEGEN DIE HERZOGIN	
DES WIMMELNDEN CHAOS	74
ANGRIFF DER CHIMÄRENHERRIN.....	82
IM ZEICHEN DER VIELFARBENEN MACHT	91
АННÄПGE	III
GESAMMELTE KAMPFWERTE.....	III
KURZREGELN FÜR SCHARMÜTZEL.....	III
DIE ROMMILYSER FIPTE.....	125



VORWORT

Es war eine lange Reise, die die Splitter von Borbarads Dämonenkrone hinter sich haben. 16 Jahre lang hat uns der Nachlass des Dämonenmeisters begleitet und auch seit 16 Jahren haben die Heptarchen als Borbarads Erben das Antlitz Aventuriens mitbestimmt.

Mit dem vorliegenden Abenteuerband **Der Schattenmarschall** findet einer der beliebtesten von ihnen, der Fürstkomtur Helme Haffax, seine Bestimmung und das Raulsche Reich kann sich nun neuen Aufgaben zuwenden. Die Geschichte dieses Verräters, der Borbarads triumphalen Siegeszug überhaupt erst ermöglichte, wird in diesem Band zu einem – hoffentlich für alle Beteiligten – überraschenden Ende geführt.

Und so ist es auch an der Zeit Danke zu sagen, all jenen Autoren, die die ursprüngliche Kampagne um die Sieben Gezeichneten erdachten und verfasst haben. An jene, die die Überarbeitung in Angriff genommen haben und so viel weiterführendes Material hinzugefügt haben. Und dann an jene Autoren, die sich im Rahmen des Zyklus der **Splitterdämmerung** der einzelnen Heptarchen und der Splitter angenommen haben, um wieder Licht und Leichtigkeit in die Schattenlande zu bringen.

Und schließlich gilt unser ganz spezieller Dank euch, den Meistern und Spielern, die seit Jahren die Kampagne um Borbarads Rückkehr und den Zyklus um die Vernichtung seiner Hinterlassenschaften mit Leben erfüllen und die viele fruchtbare Diskussionen und Ideen in diesen einzigartigen Erzählstrang von **Das Schwarze Auge** eingebracht haben. Wir verneigen uns vor euch!

Zuletzt gilt mein expliziter Dank gezielt den Autoren, die die letzten beiden Bände der **Splitterdämmerung** möglich gemacht haben. Es war keine einfache Aufgabe und wir hoffen, dass wir ein würdiges Ende erdachten und ausgestaltet haben. Es war keine leichte Aufgabe eine Kampagne für hochstufige Helden zu ersinnen und sie zum einen freigelegt zu gestalten, dass sich jeder darin ausleben kann und

Die Handlungsträger sind in drei Kategorien eingeteilt: *essenziell* (⬠), *prägend* (★) und *austauschbar* (✦). Essenzielle Meisterpersonen vollziehen die angegebenen Handlungen immer selbst, prägende Personen tun das im offiziellen Aventurien, können in der Kampagne aber durch ähnliche Personen (oder sogar Helden) ersetzt werden, und austauschbare Figuren können durch beliebige andere Personen ersetzt werden.

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote, Ausgabe xxx
AvAr	Spielhilfe Aventurisches Arsenal
Gemeinschaften	Spielhilfe Verschworene Gemeinschaften
Dächer	Spielhilfe Goldene Dächer
HaM	Spielhilfe Hallen arkaner Macht
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
Kaiserin	Regionalspielhilfe Die reisende Kaiserin
Katakomben	Spielhilfe Katakomben und Kavernen
LCD	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe
LL	Regelwerk Liber Liturgium
Metropole	Spielhilfe Im Herzen der Metropole
Orden	Spielhilfe Orden und Bündnisse
Schattenlande	Regionalspielhilfe Schattenlande
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
SoG	Spielhilfe Stätten okkultes Geheimnisse
Tractatus	Spielhilfe Tractatus contra Daemones
Untote	Spielhilfe Von Toten und Untoten
WdA	Regelwerk Wege der Alchimie
WdE	Regelwerk Wege des Entdeckers
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwertes
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZooBotanica	Spielhilfe Zoo-Botanica Aventurica

zum anderen doch genügend roten Faden zu präsentieren, um dem letzten Teil der Geschichte des Helme Haffax konkret folgen zu können.

Wir sind ein klein wenig stolz darauf, dass es uns gelungen ist – in unseren Augen ist es das nämlich. Es würde uns freuen, wenn ihr da draußen, die ihr auch den Abschluss der **Splitterdämmerung** nun erleben könnt, es ebenso seht und vor allem viel Spaß dabei habt, die letzte Schlacht des Fürstkomturs miterleben und ihren Ausgang mitzubestimmen. Wir wünschen allen Meistern viel Vergnügen bei der Vorbereitung und persönlichen Ausgestaltung von **Der Schattenmarschall** und allen Spielern das nötige Würfelglück, um sich mit dem brilliantesten Strategen Aventuriens erfolgreich messen zu können.

*Daniel Simon Richter für die Autoren des Bandes,
Waldems, Anfang März 2015*

HINTERGRÜNDE

SPLITTERDÄMMERUNG

Der Schattenmarschall ist der letzte Abenteuerband im Rahmen des **Splitterdämmerungs-Zyklus**. Er schließt sich inhaltlich und zeitlich direkt an **Die verlorenen Lande** an. Die **Splitterdämmerung** hat die vermutlich mächtigsten dämonischen Artefakte in Aventurien, die unheiligen Splitter von Borbarads Dämonenkrone, zum Thema. Und natürlich auch die Heptarchen, die diese Splitter in ihrem Besitz haben, sowie die Gebiete, in denen sie seit Borbarads Fall herrschen. Die **Splitterdämmerung** erscheint allerdings nicht in Form einer Kampagne, deren Bände zeitlich direkt aufeinander aufbauen, sind aber durch das Grundthema verknüpft. Sie können für Ihre Spielrunde also Bände auswählen, die Sie interessieren, müssen die anderen Abenteuer jedoch nicht zwingend spielen. Der **Splitterdämmerungs-Zyklus** umfasst folgende Bände:

☛ **Schleiertanz** (1035 BF) und **Schleierfall** (1037 BF) haben die oronische Verschwörung hinter dem Schleier und das verderbliche Wirken von Belkeles Splitter in Araniem zum Thema. Die beiden Abenteuer bilden den ersten direkt zusammenhängenden Zweiteiler des Zyklus. Die Helden müssen sich erneut mit der Heptarchin *Dimiona von Zorgan* auseinandersetzen, um so den Belkelel-Splitter den Verschwörern zu entreißen.

☛ **Bahamuths Ruf** (frei in den Jahren 1035 BF bis einschließlich 1038 BF anzusiedeln) ist ein umfangreicher Kampagnenband, der sich um die Schrecken der Blutigen See, die Schwimmende Heptarchie *Darion Paligans* und die Eroberung des Charyptoroth-Splitters dreht. Die Ereignisse kulminieren in der Auseinandersetzung mit dem Heptarchen auf der Dämonenarche Plagenbringer.

☛ **Firuns Flüstern** (Sommer 1038/1039 BF) treibt die Orks des Aikar Brazoragh an, in den hohen Norden zu ziehen, um der Eishexe *Glorana* den Splitter Nagrachs zu rauben. Ein Unterfangen, das ihnen nur dank menschlicher Hilfe gelingen kann.

☛ **Träume von Tod** (1037 BF) trägt den Kampf des boronischen Ordens der Golgariten gegen die untoten Abscheulichkeiten endlich zurück in die Alptraummark des hochrangigen Thargunitoth-Paktierers *Lucardus von Kémet*. Die Helden sind das Zünglein an der Waage, das den Fall Lucardus' und die langsame Ausweitung der Rabenmark bedeuten kann.

☛ **Seelenernte** (1038 BF) begleitet den Zug des Dieners des Lebens, *Leatmon Phraisop*, der sich im Nachgang der golgaritischen Rückeroberung entschlossen hat, gegen den Thargunitoth-Splitter vorzugehen. Er will mit Peraines Segen die Toten Lande heilen und den Menschen dort endlich die zwölfgöttliche Ordnung wiederbringen. Den Helden obliegt es dabei, dafür zu sorgen, dass der Splitter Thargunitoths endgültig vernichtet werden kann.



☛ **Die verlorenen Lande** und **Der Schattenmarschall** (ab Ingerimm 1039 BF) bilden den Abschluss der **Splitterdämmerung** und drehen sich letztlich um den Splitter Belhalhars und das Schicksal des Fürstkomturs *Helme Haffax*. Kaiserin Rohaja von Gareth befiehlt den Schwertzug gen Mendena, um Tobrien aus den Klauen des Fürstkomturs zu befreien. Die Helden haben die Aufgabe alles vorzubereiten, um den Fall der alten Grafenstadt einzuleiten. Haffax jedoch hält eine unangenehme Überraschung für die Kaiserin bereit: Er greift das Reich an – in Rondras Stadt Perricum.

Jetzt müssen die Helden sich dem alten Strategen selbst stellen, um über Wohl und Wehe des Reiches zu entscheiden.

Das Schicksal des Agrimoth-Splitters, der sich in der dämonischen Stadt Yol-Ghurmak in den Händen von *Leonardo dem Mechanicus* befindet, entscheidet sich im Laufe des Jahres 1039 BF, kurz bevor das Heer der Kaiserin den Schwertzug auf Haffax' Hauptstadt beginnt. Diese Ereignisse werden nicht in einem eigenen Abenteuerband behandelt, sondern durch den **Aventurischen Boten** begleitet und in der Romanserie von **Das Schwarze Auge** näher beleuchtet.

Es verbleibt ein letzter Splitter, der ganz gezielt nicht zum Thema in der **Splitterdämmerung** wird: der Splitter Asfaloths. Tief in den maraskanischen Bergwäldern verborgen, bleibt er als dräuendes Damoklesschwert im Besitz der finsternen *Skrechu* und wird erst während der Fortführung des maraskanischen Erzählbogens wieder aufgegriffen.

Sie finden einen Abriss der Entwicklung der Heptarchen und ihrer Splitter in der Regionalspielhilfe **Schattenlande**.

AUFBAU DES BANDES

Der Schattenmarschall ist die Fortsetzung von **Die verlorenen Lande**, er kann aber auch separat davon gespielt werden. Prinzipiell gehen wir davon aus, dass eine andere Heldengruppe in die Ereignisse gezogen wird, als die, die in den Kampf um Mendena verstrickt war, aber im Kapitel Sturm auf Perricum bieten wir Möglichkeiten an, wie Sie eine solche Gruppe schnell und effektiv in die Reichsstadt bringen können, um sich auch dort zu bewähren.

Der Schattenmarschall ist ähnlich dynamisch aufgebaut wie **Die verlorenen Lande**: Er folgt erzählerisch dem Weg von Helme Haffax, sodass die Helden eine Möglichkeit erhalten, dem Fürstkomtur und seinen Plänen auf die Schliche zu kommen und ihn schließlich zu stellen. Trotzdem ergeben sich viele Wahlmöglichkeiten für Ihre Helden. Wir wollen ganz bewusst Möglichkeiten anbieten, so frei wie möglich zu agieren. Graue Kästen sollen Ihnen, lieber Meister, diese Aufgabe erleichtern.

KUNDE EINER NEUEN ZEIT

Im Umfeld des Splitterdämmerungs-Zyklus finden Ereignisse statt, die das Angesicht der Welt Dere, vor allem aber Aventuriens, beeinflussen. So stark, dass sie letztlich in der fünften Regel-Edition von **Das Schwarze Auge** kulminieren. Einer Regel-Edition, die ganz und gar im Zeichen der Helden (und damit der Spieler) stehen soll.



Bereits in **Die verlorenen Lande** hatten wir dargelegt, was der Auslöser dieser Ereignisse war: Anfang des Jahres 1039 BF war der Horas, Khadan Varsinion, mit einer kleinen aber schlagkräftigen Gruppe aus Elitekämpfern, mächtigen Zauberern und hochrangigen Geweihten durch die Kabaschpforte in die Wüste Khôm gezogen. In einer *Urne des Unwissbaren* führte er den Splitter Charyptoroths mit sich, um diesen in der absolut wasser- und unwasserfeindlichen Umgebung zu vernichten.

Der Horas konnte sein Ziel erreichen, jedoch bezahlte er einen hohen Preis dafür. Durch die gewaltige magisch-karmale Entladung fiel er in eine tiefe Bewusstlosigkeit, aus der er über ein halbes Jahr nicht erwachte. Der kosmische Schlag gegen einen erzdämonischen Splitter setzte eine ganze Kette von Ereignissen in Gang. Diese Ereigniskette ist es, die letztlich auch den Schwertzug von Kaiserin Rohaja auslöste. Während einer Analyse, zu der er in das Auge des Morgens blickte, brach auch Magister Melwyn, Rohajas erster Hofmagus, urplötzlich zusammen und konnte erst Tage später wieder geweckt werden. Selbst dann blieb der Zauberer verwirrt und gab nur unzusammenhängende Sätze von sich. Immer wieder redete er über einen „Sternenfall“, vom „sich offenbarenden Herrscher“, von „Helden, die kommen werden“ und vom „Schicksal, das alles wenden kann“.

Rohaja nahm dieses Omen an und befahl den sofortigen Schwertzug gen Mendena. Gegen Helme Haffax, den vermeintlich letzten Heptarchen und Erben Borbarads. Für **Den Schattenmarschall** bedeutet das, dass Kundigen, die die Gestirne genau beobachten, schleichende Veränderungen auffallen. Kraftlinien fluktuieren und verändern kurzzeitig und unvorhersehbar ihre Bahn. Dann verblassen langsam einzelne Sterne am Himmel oder verschwinden urplötzlich. Das Schwert verliert am Ende des Jahres 1039 BF seine Spitze.

Benutzen Sie diese gravierenden Umwälzungen, um ihre Spieler darauf hinzuweisen, dass sie sich im Karmakorthäon, dem Heldenzeitalter befinden – vielleicht sind sie die Helden, die die Weltzeitwende zum Guten bringen können. Machen Sie ihnen aber immer wieder klar, dass sie sich nur auf wenig verlassen können, was sie in letzten Jahren als kosmologische Gewissheit angesehen haben.

Der Schattenmarschall hat, neben Einleitung und Anhängen, drei Kapitel:

• **Der Sturm auf Perricum** bildet die Schnittstelle zwischen dem **Schattenmarschall** und den **Verlorenen Landen**. Als schockierendes Ende schließt die Neuigkeit vom Angriff des Fürstkomturs als Cliffhanger im Moment von Rohajas Sieg in Mendena **Die verlorenen Lande** ab. Zugleich ist er der Auftakt von **Der Schattenmarschall**. In diesem Kapitel finden sich alle Informationen, um den Kampf um Perricum auszugestalten und einige konkrete Szenen, in denen die Helden gezielt agieren können.

• **Darpatauf!** folgt dem Weg des letzten Heeres, das Haffax gen Rommilys schickt, um die verbliebenen Kräfte des Reiches zu binden. Die Helden können sich mit dem Heer in der Schlacht an der Gaulsfurt messen und in Rommilys selbst wichtige Informationen erlangen, die es ihnen ermöglichen, Haffax' nächste Schritte zu errahnen.

• **Das Herz Aventuriens** schließlich sieht die Entfaltung von Haffax' Plänen. In der Metropole Gareth müssen die Helden alle Hebel in Bewegung setzen, um den Fürstkomtur zu stellen, die Stadt zu sichern und letztlich dafür zu sorgen, dass die Bedrohung durch den Fürstkomtur ein für alle Mal ausgeschaltet wird.

DER SCHATTENMARSCHELL IM ÜBERBLICK

Der Schattenmarschall ist etwas weniger offen angelegt, als sein Vorgänger. Der große Zeitdruck, dem sie aufgrund der sich überschlagenden Ereignisse unterliegen, gibt Ihren Helden weniger Handlungsfreiheit, sollten Sie sich an Helme Haffax' Fersen heften wollen. Dafür bleibt ihnen immer die Wahl, welchen Weg sie einschlagen wollen. Daher lässt sich schwer vorhersagen, welchen Handlungsstrang Sie und Ihre Helden aufgreifen möchten. Der Hintergrund dieses Bandes ist komplex, daher erfordert **Der Schattenmarschall** eine sorgfältige Vorbereitung. Um möglichst alle Optionen abdecken zu können, haben wir einzelne Etappen nur sehr knapp abgehandelt und wollen – von einem erzählerischen Rahmen abgesehen – die konkrete Ausgestaltung Ihnen überlassen.

Auch im vorliegenden Band haben die Erfolge der Helden direkte Auswirkungen auf Haffax' Pläne und Erfolgsaussichten.

• **Kapitel I: Der Sturm auf Perricum** ist der ereignisreiche Start in den Kampagnenband. Der Abschnitt **Haffax ante portus – Haffax vor den Häfen** liefert alle notwendigen Informationen, um die Ereignisse in der Hafenstadt, beginnend mit der Anlandung der tobimorischen Flotte und weiterführend während der Namenlosen Tag auszugestalten. Zunächst erleben die Helden die Konfrontation Helme Haffax' mit dem Schwert der Schwerter und werden infolgedessen in das ausbrechende Chaos und die anschließenden Tage des Namenlosen, später **Tage des Bluts** genannt, hineingezogen. **Erledigt die Chiasmodon** heißt es gleich am ersten Tag des Namenlosen. Am zweiten Tag des Namenlosen gilt es, in **Fliegendot** einer leibhaftig manifestierten Tagesherrscherin und deren Treiben Einhalt zu gebieten. Am Tag des Rahastes ist den Helden auch keine Ruhepause vergönnt, denn Rimi-ona Paligan ist in den Händen des Feindes und so heißt es: **Rettet die Gräfin!** Am dritten Tag des Namenlosen schließlich beginnt Hoffnung zu keimen, als Kaiserin Rohaja ein-

trifft. Doch noch fehlt es an einem **Weg für die Kaiserin** in die umkämpfte Stadt.

☞ **Kapitel II: Darpatauf!** eilen die Truppen des Fürstkomturs. Eilends stellen sich ihnen in der **Schlacht an der Gaulsfurt** vereinte mittelreichische und aranische Truppen entgegen, um den Vormarsch zu stoppen. Doch der Weg der Helden führt vermutlich eilig gen Rommilyls, wo sie in **Die Akte Haffax** hoffentlich hilfreiche Informationen gewinnen. Auch Haffax' Getreue eilen nach Norden und drohen mit der **Rommilyser Finte** die Stadt zu überrennen. Ihr weiterer Weg führt die Helden jedoch **In Kaiser Retos Waffenkammer**, wo es gilt, dem Eterniumkorps ein Schnippchen zu schlagen und zwei archaische Waffen zu erbeuten, die Haffax sehr wichtig zu sein scheinen. Auf dem **Weg Von Rommilyls nach Gareth** harren der Helden drei kleinere Szenarien, die nach eigenem Gutdünken eingestreut werden können. **Der vielgestaltige Diener** erregt Helme Haffax' Groll, weil er dessen Pläne durch unerwünschte Eigeninitiative stört. Ebenso ein Dorn im Auge ist ihm der **Angriff auf den Friedenstempel** in Hartsteen. Er selbst lässt den Helden eine Botschaft zukommen, die sie auf den bevorstehenden Frevel hinweist. Weitere Hinweise darauf, dass der Fürstkomtur möglicherweise

etwas anderes plant, als gedacht, erringen die Helden in den Szenarioskizzen der **Splitter eines Meisterplans**.

☞ **Kapitel III: Das Ende des Helme Haffax** spielt in und um Gareth. Zunächst schlägt der Fürstkomtur **Die Finte gegen die Herzogin des Wimmelnden Chaos**. Um sein großes Ziel – den Paktbruch und die Seelenreise – zu erreichen, bereitet er mit Asfaloths „Segen“ zum Schein einen vernichtenden Schlag gegen die Stadt vor. Insgeheim lädt er die, vermutlich ohnehin nach ihm suchenden Helden ein, um sie, die sich als würdig erwiesen haben, in seinen Plan einzuweihen und zum Bündnis zu bitten. Wie auch immer sie sich entscheiden, in **Angriff der Chimärenherrin** fällt es den Helden zu, die Verteidigung der Stadt gegen eine unüberschaubare Schar Chimären zu organisieren. **Im Zeichen der Vielfarbenen Macht** erreichen die Ereignisse ihren Höhepunkt. Zunächst können die Helden – mit oder ohne Haffax – einen Karfunkel aus den Ruinen der Neuen Residenz bergen. Am Kortempel bricht Helme Haffax schließlich wohl vernehmlich seinen Pakt und löst damit **Die Höllennacht** aus, in der Helden dem Zorn einer betrogenen Erzdämonin begegnen müssen, um am Ende den großen Helme Haffax selbst zu besiegen.

DIE PLÄNE DES FÜRSTKOMTURS

Im Laufe der letzten Jahre sind Helme Haffax zwei Dinge klar geworden, auf die er seitdem sein ganzes Handeln ausrichtet: Er will das drohende Schicksal abwenden, das ihn nach seinem Ableben erwartet, und er will das Reich reinigen, um es seinen Vorstellungen anzupassen. Dabei geht es ihm gar nicht um Landgewinn oder Reichtümer, es geht um die ideelle und moralische Ausrichtung des Kaisertums.

DÄMONISCHE KLEINODIEN

Schon im Vorfeld der Ereignisse von **Die verlorenen Lande** hat Haffax sich gezielt einiger dämonischer Hilfsmittel entledigt, die bisher fest zu ihm zu gehören schienen. Seinen letzten militärischen Triumph will er vor allem ohne den Splitter Belhalhars erreichen, wenngleich er weiterhin nicht zögert, Dämonen als seiner Meinung nach legitime Mittel des Krieges einzusetzen.

☞ Das Dämonenschwert *Athai-Naq* (**Schattenlande 218**) war ihm lange von Nutzen, aber er hat bereits im Jahr **1037 BF** zugelassen, dass ihm das Schwert entwendet wird. Er ließ den Dieben nur halbherzig nachsetzen, denn das Phexensstück löste eines seiner Probleme: den Erzdämonen Agri-moth als potenzielle Gefahr für seine Seele aus dem Spiel nehmen zu müssen. So erkannte Haffax in dem Diebstahl einen günstigen Zufall und nutzte diesen aus.

☞ Die dämonisch belebte Enduriumrüstung *Argul-Vhor* (**Schattenlande 211**) ist beinahe zu einem Zeichen des Fürstkomturs geworden. Dennoch ließ Haffax sie bei *Dherin Bentelan* (**Die verlorenen Lande**, Seite 17) in Mendena zurück, um die Scharade um seinen Doppelgänger perfekt zu machen.

☞ Allein der Panzerschreiter-Golem *Pengralmon* (siehe Seite 18f.), ein persönliches Geschenk des *Balphemor von Punin* an

den Fürstkomtur, behält Haffax und nimmt ihn als Leibwache mit zum Sturm auf Perricum. Ausschlaggebend für diese Tatsache ist nicht die Zähigkeit des Golems, sondern vielmehr die Kristalldruse, die ihn antreibt. Sie kann während des Paktbruchs eine wichtige Rolle spielen.

Die größte Sorge bereitet Haffax allerdings der *Belhalhar-Splitter*. Auf der einen Seite ist dieser Splitter aus der Dämonenkrone Haffax' mächtigste Waffe, nicht umsonst hat er den Splitter in ein Zepter einarbeiten lassen, dass an einen Marschallsstab erinnert, andererseits zerrt das Wüten des niederhöllischen Kriegsfürsten am Geist des früher so beherrschten Strategen.

Haffax ist sich mittlerweile darüber klar geworden, dass er selbst den Splitter an diese Welt bindet. Um die Kraft zu finden, sich Asfaloth entgegenzustemmen, muss der Fürstkomtur den Splitter daher aus seinem Umfeld entfernen. Gleichzeitig will er aber verhindern, dass das dämonische Artefakt jemandem in die Hände fällt, der ihn gegen seinen Willen verwendet. Haffax ist sich völlig bewusst, welche Gier auf niederhöllische Macht der Splitter bei Paktierern wie dem Hochmeister der Bluttempler *Belharion Menning* und der ehemaligen Königin der Mactaleänata, *Nakika Bärenfang*, geweckt hat. Ohnehin verachtet der Strategie die brutale Wildheit, die den Splitter allenthalben zu umgeben scheint – er ist überzeugt, dass nur seine eigene Selbstbeherrschung der Welt bisher Schlimmeres erspart hat.

Haffax hat nach langer Suche einen einzigen Ort gefunden, an dem er den Splitter sicher verwahrt wissen kann: den *Tempel des Heiligen Leomar zum Ewigen Bunde der Rondra von Nebachot*, der Haupttempel der Rondrakirche zu Perricum. Nur deswegen schlägt Haffax' Heer in Perricum zu: Er will das Schwert der Schwerter, *Ayla Armalion von Schat-*

tengrund, zwingen, sich dieses niederhöllischen Artefaktes anzunehmen und seine eigene Bindung an den Splitter zu zerschlagen.

ORDNUNG IN DAS WIMMELNDE CHAOS

Helme Haffax hat bereits zweimal erfolglos versucht, sich aus dem Pakt mit Asfaloth, der Herzogin des wimmelnden Chaos, zu lösen. Ein Schritt, der ihn jeweils nur einen Kreis tiefer in die Verdammnis trieb. Er ist sich auch völlig im Klaren darüber, dass er sich keinen weiteren Fehlschlag leisten kann, ohne womöglich sofort in die Niederhöhlen zu fahren. Haffax weiß nun, dass ein Paktbruch seine ganz und gar ungeteilte Aufmerksamkeit benötigt, und zwar so, dass die Erzdämonin, die immer wieder seine innersten Wünsche zu errahnen scheint, keine Spur davon in seinem Geist findet. Da der Fürstkomtur bereits weiß, dass ein Fehlschlag denkbar ist, hat er sich auch nach einer Alternative umgesehen. Einen Plan, den er behutsam entwickelt und durch unterschiedlichste Agenten in Bewegung gesetzt hat: Die Konservierung seiner Seele in der Dritten Sphäre. Kein Paradies, kein Totenreich, aber auch kein ruheloses Umherirren zwischen den Sphären und keine Seelenmühle, sondern der Dämmer-schlaf einer Karfunkelseele. Haffax' finale Alternative ist also ein Seelentransfer in einen Drachenkarfunkel. Und er hat auch einen Karfunkel ausgemacht, den er für geeignet hält: den von Malgorrzáta, dem Wurm von Unau (**Herz 191**).

Haffax und seine Vertraute, die mittlerweile verstorbene Hesindegeweihte *Jasina Melenaar*, haben viel Zeit und Energie darauf verwendet, die Berichte der Gezeichneten auszuwerten, die Beutestücke aus dem Krieg der 35 Tage zu sichten, die Hinterlassenschaften Rhazzazors und Notizen der Drachenchronisten. Verbunden mit jähen Einsichten – etwa Fingerzeigen Kors – und Quellen aus echsischen Hinterlassenschaften auf Maraskan oder dem tulamidischen Raum, zeichnete sich für die beiden tatsächlich eine Möglichkeit ab, Haffax' Ziel zu erreichen. Der Ausweg findet sich in altech-sischen, kristallomantischen Ritualen, alhanischer Schwarmzauberei und der Hoffnung, dass der karfunkelherzige Kor selbst geneigt sein könnte, den Feldherrn in seinem Wünschen zu unterstützen. Die einzelnen Komponenten, die notwendig sind, um ein solches Ritual der Seelenkonservierung zu realisieren, finden sich seit dem Niedergang der antiken tulamidischen Großreiche verstreut im heutigen Tobrien (dem Zentrum des Alhanierreiches) sowie in Perricum und Garethien, wo in den Dunklen Zeiten das zu Ehren Kors gegründete Königreich Meraldur kurzzeitig Bestand hatte. Sein Weg muss Haffax aber letztlich Richtung Gareth führen, wo in den Schatzkammern des Kaiserpalastes auch nach dem Jahr des Feuers der Karfunkel des Riesenlindwurms Malgorrzáta ruht. Und Gareth mit der Dämonenbrache, dem Ort des verborgenen Magierkönigreiches Ash'Grabaal aus den Dunklen Zeiten, das Asfaloth hoch verehrte, ist auch der perfekte Ort, um einen Paktbruch anzugehen, dabei aber der Erzdämonin vorzugaukeln, dass es um etwas ganz anderes geht.

DER LÖWIN WILLE UND DES KARFUNKELHERZIGEN BEITRAG

In der Weltzeitenwende agieren die Götter, denn es steht nicht weniger als das Schicksal des kommenden Zeitalters auf dem Spiel. Rondra gehört zu den aktivsten Göttern der letzten Dekaden, dennoch ist sie im Spiel um Haffax' Seele bislang nicht in Erscheinung getreten. Das liegt daran, dass Rondra weniger daran interessiert ist, diese spezielle Seele zu retten, als vielmehr daran, sie *nicht* Xarfai zu überlassen. Vor allem will die Göttin den Einfluss ihres Gegenspielers in der Dritten Sphäre eindämmen.

Um Haffax' Seele dem Zugriff der Niederhöhlen zu entziehen – in denen er zu einem möglicherweise mächtigen Diener ihres Widersachers werden könnte –, bringt sie ihren Sohn Kor ins Spiel, auf dass er Haffax' einen Ausweg in ihrem Sinne nahelegt. Dem Halbgott war es ein Leichtes, sich durch die von Blut und Krieg beherrschten Träume des Fürstkomturs zu bewegen, und seine Saat auszubringen. Über Jahre hinweg hat Kor Haffax' suchende Gedanken Richtung Karfunkelschlaf gelenkt. Zusätzlich führte er die Schritte seiner Geweihten an die Piratenküste, um auf den Schlachtfeldern der Schattenlande blutiges Zeugnis für ihren Herrn abzulegen. Letztlich mit Erfolg, denn mithilfe Jesina Melenaars hat Haffax einen Plan ausgetüftelt, der ihn ins Herz des Reiches und dort zu einem geeigneten Karfunkel führen soll.

DIE VORGESCHICHTE

Nach dem Kampf um das maraskanische Boran wird über der Stadt Anfang Tsa 1020 BF das Banner der siebenstrahligen Dämonenkrone gehisst und die Erkenntnis, dass Helme Haffax sowie die Templer von Jergan zu Borbarad überge-laufen sind, greift nach und nach um sich. Haffax gelingt, was als unmöglich galt: binnen weniger Tage erobert er ganz Maraskan. Dabei spielt ihm in die Karten, dass sich den Borbaradianern viele Rebellen und Reichstruppen, darunter große Teile der Drachengarde, anschließen.

Am 12. Tsa 1020 BF, eine Woche nach Beginn der borbaradianischen Frühlingsoffensive, trifft Haffax in Tobrien ein und übernimmt das militärische Kommando über die Schwarzen Horden. Bereits zwei Tage später stoßen die Truppen Borbarads unter Haffax' Führung nach Ysilia vor und bis zum Mittag des 15. Tsa ist die Stadt eingekesselt. Der Sturm auf Ysilia beginnt am 16. Tsa und endet zwei Tage später mit dem Fall der Stadt. Einmal mehr hat Haffax unter Beweis gestellt, dass gegen seine Strategien kein Kraut gewachsen ist. Im Folgejahr führt er die borbaradianischen Truppen von Sieg zu Sieg – eine Serie, die erst mit der Schlacht an der Trollpforte endet, in welcher Borbarad vernichtet wird und aus der die unter dem Banner der Zwölfgöttlichen Ordnung vereinten Menschen als Sieger hervorgehen.

Dennoch ist es keine Niederlage für Haffax, denn dank seines militärischen Sachverstands und Rhazzazors endlosem Heerwurm können die Verbündeten bereits am 24. und

25. Ingerimm 1021 BF wieder bis vor den Wall des Todes, der sich schnell als Grenzlinie zu den später sogenannten Schattenlanden etabliert, zurückgeworfen werden. Haffax, Galotta, Rhazzazor und Xeraan erkämpfen sich nach Borbarads Ende Splitter aus dessen geborstener Dämonenkrone und werden zu den ersten Heptarchen. Anfang 1022 BF ernennt sich Haffax zum Fürstkomtur von Maraskan. Er beginnt einen schmutzigen Krieg gegen die Kriegs-Weyradzim der Insel, denn diese setzen alles daran, die heiligen Stätten zurückzuerobern. Dann jedoch wird es erstaunlich ruhig um den Fürstkomtur.

Im Rahja 1027 BF reist die Moghuli von Oron, Dimiona von Zorgan, nach Jergan und belegt den Fürstkomtur dort mit einem Zauber. Auf diese Weise will sie ihn zwingen, ihr bei der Planung und Durchführung eines Feldzugs gegen Aranien beizustehen. Von Haffax' strategischem Genie erhofft sich die Heptarchin einen schnellen Sieg über ihre Widersacher. Doch schon vor Beginn des 35-Tage-Kriegs fällt der Zauber von Haffax ab und er hintergeht die Moghuli. Zwar führt er die Truppen der Fürstkomturei gemeinsam mit Iradon Kohlenfeld in den Krieg, aber er verfolgt eigene Ziele. Am 29. Peraine 1027 BF stirbt der Heptarch Galotta. Im Efferd 1028 BF nimmt der Fürstkomtur die Hesindeweihte Jasina Melenaar gefangen und zieht sich unter Umgehung Zorgans aus Aranien nach Elburum zurück. Dann kehrt er mit reicher Beute zurück nach Maraskan und nimmt im Boron 1028 BF ohne nennenswerte Gegenwehr die Insel Jandraskan.

Im weiteren Verlauf des Jahres 1028 BF – auch *Jahr des Feuers* genannt – wird am 15. Phex der untote Drache Rhazzazor besiegt. Haffax zögert nicht länger und stößt in das in Schwarz-Tobrien entstandene Machtvakuum vor. Am 2. Rahja erobert er mit der Dämonenarche Boransdorn Südwall, ein Angriff auf Mendena, zwei Tage später, scheitert jedoch. Beinahe gleichzeitig erobert Iradon Kohlenfeld am 6. Rahja Shamaham, sodass am 10. Rahja das ganze Gebiet östlich der Beilunker Berge Helme Haffax untersteht. Am 19. Rahja vernichten maraskanische Truppen bei Valdahon einen Heerhaufen der Warunkei. Unterdessen wehrt Xeraan die Versuche des Fürstkomturs, Mendena einzunehmen, auf magischem Weg ab. Am 5. Praios 1029 BF stoppen heftige Alpträume den Vormarsch der Maraskaner auf Warunk. Die Streiter ziehen sich stattdessen nach Valdahon zurück. Zur gleichen Zeit löst Helme Haffax die Belagerung Mendenas auf und sammelt seine Truppen bei Salvunk. Im Efferd 1030 BF gelingt Haffax schließlich die ersehnte Eroberung Mendenas, wo er das Fürstprotektorat Tobimora ausruft und der Fürstkomturei angliedert.

Zwei Jahre später, im Peraine 1032 BF, sendet Haffax Kaiserin Rohaja eine Kriegserklärung in Form eines Ultimatums. Darin gibt er dem Mittelreich bis zum Jahr 1037 BF Zeit, sich zur finalen Schlacht zu rüsten. Als Reaktion darauf verkündet die Kaiserin, dass sie und ihr Reich jederzeit zum Tag der Entscheidung bereit seien.

Dann wird es wieder still um den Fürstkomtur, bis im Jahr 1037 BF Berichte über das Inferno von Talbruck und daran anschließende Aufstände an der Piratenküste kursieren, vor allem die darin enthaltene Nachricht vom (angeblichen) Tod des Heptarchen. Nun endlich entscheidet Kaiserin Rohaja,

dass die Zeit reif sei, den Schwertzug gen Mendena anzugehen, um die Fürstkomturei ein für alle Mal vom Antlitz Aventuriens zu fegen. Bereits 1039 BF will sie ausziehen und den Krieg in die letzten Auswüchse der Schattenlande tragen. Und just mit der Heerschau der zwölfgöttlichen Lande zu Gallys beginnen die Abenteuer um **Die verlorenen Lande**.

TAKTIKEN UND STRATEGIEN DES FÜRSTKOMTURS

»An der Akademie nannten sie es Feldherrentätigkeit, aber ich bevorzuge den alten Ausdruck Strategem, um Strategie, Taktik, List, Improvisation und Manipulation in kurzer Form zu einem Begriff zusammenzufassen. Denn ein Feldherr muss alles dies beherrschen, um das Feld zu gewinnen.«

—Helme Haffax, in der Einleitung zu seinen Strategemata, undatiert

Unmittelbar nachdem er Kaiserin Rohaja 1032 BF sein berühmtes Ultimatum hatte überbringen lassen, begann Helme Haffax seine Pläne umzusetzen. Sein Vorgehen in den letzten Jahren – der Feldzug in Aranien, die Eroberung der Piratenküste, die Umstrukturierung seiner eigenen Fürstkomturei – galt allein der Vorbereitung auf seinen letzten und gewagtesten Garadanzug.

Haffax will sich endgültig und unauslöschbar in der Geschichte verankern und zugleich unbedingt verhindern, dass der unsterbliche Teil seiner Selbst in der Seelenmühle oder den Niederhöhlen landet.

Er will nicht weniger als seine Bindung zum Belhalhar-Splitter lösen und seinen Pakt mit Asfaloth brechen.

DIE STRATEGIE DER UNSICHTBARKEIT

Ingeheim ließ Haffax die Zahl der *Roten Legion*, der *Karmothgarde* und der *Tobrischen Äxte* drastisch aufstocken und unterwarf die neuen Rekruten einem drakonischen Regiment, um sie kampfbereit machen zu lassen. Seine Hauptleute hielten diese Aushebungen streng geheim und auch die Ausbildung fand weit entfernt von den Kasernen in Mendena und Eslamsbrück statt, sodass die Spione des Reichsgrößgeheimrats *Rondrigan Paligan* annehmen mussten, Haffax übe sich im Müßiggang. Gerade die neuen Rekruten fühlen eine enge Verbundenheit zu Haffax und – viel direkter – zu ihren kommandierenden Offizieren, etwas, das sich Haffax' im Plan der vielen Köpfe (siehe Seite 12) zunutze machen will.

In der Lebenden Werft Mendenas wurde mit dem Bau neuartiger Golems und Schiffe begonnen, aus dem Holz geknechteter Dämonenarchen erschaffen, die einen Sturm auf Pericum überhaupt erst ermöglichen würden: Equitanier, Panzerschreiter und Archenläufer erblickten erstmals 1035 BF das Licht der Welt und blieben gut gehütete Geheimnisse der Fürstkomturei.

Die Umtriebe des Salvunker Kreises, die am 19. Travia 1037 BF im Inferno von Talbruck gipfelten (**AB 166**), nutzte der Fürstkomtur ebenfalls für diese Strategie. *Circaya ya Badrese* und *Cordovan von Tannwirk* taten alles Nötige, um Berichte über die Aufstände an der Piratenküste im Frühling 1037 BF aufzubauschen und so den Eindruck zu vermitteln, dass

ASFALOTHS ROLLE IN HAFX' LEBEN

Die Herzogin des wimmelnden Chaos spielt im Leben des Fürstkomturs auf zwei Arten eine wichtige Rolle. Haffax kam mit dem Wirken der Erzdämonin auf Maraskan schnell in Kontakt und er verabscheute das Chaos, das sich überall ausbreitet, wo Asfaloth ihren Einfluss geltend macht, fühlte sich aber immer stark genug, diesem Chaos zu widerstehen. Diese Überzeugung speist sich vor allem aus seiner umfassenden Gabe zu improvisieren und aus den unmöglichsten Zufällen einen Vorteil zu ziehen. Nur deswegen gelang es dem Fürsten, Maraskan zu halten. Dabei weckte dieser starke Geist natürlich auch das Interesse der Herzogin des wimmelnden Chaos, denn bisher hatte noch niemand ihrem Wirken in diesem Umfang zu widerstehen vermocht. Es war jedoch der Dämonenmeister Borbarad, der in Haffax zwei Dinge erkannte, die letztlich zu dessen Paktschluss führten: die Angst vor dem Alter und dem damit verbundenen Verfall sowie den inbrünstigen Wunsch, das Mittelreich umzugestalten. Es bleibt das Geheimnis Borbarads und Haffax', wie genau es zum Paktschluss kam, ob der Strategie ihn tatsächlich freiwillig einging oder ob er sich durch Borbarads Intellekt täuschen ließ. Denn ihm, dem Alveranier, war es bereits mehr als einmal gelungen, Pakte einzugehen und scheinbar nach Belieben zu brechen. In zwei Punkten denkt Haffax wie Borbarad: Jeder soll nach seinen Anstrengungen belohnt werden und jeder soll die Macht erlangen können, die er seinem Willen unterwerfen kann.

Nach dem Paktschluss war Asfaloth jedoch in der Lage, tief in Haffax' Inneres zu blicken. So erfüllte sie seinen innigsten Wunsch, den nach ewigem Leben, indem sie seinen Leib auf dem absoluten Höhepunkt seiner Fähigkeiten konservierte. Aber behutsam, schleichend und zermürbend gab sie ihm auch ihren Schöpferwahn mit. Und als der Strategie zum ersten Mal bemerkte, dass er begann, gegen seine eigenen Überzeugungen Pläne zu entwickeln, wagte er den Paktbruch – und scheiterte, weil er eben doch nicht genau gewusst hatte, worauf er sich einließ. Heute befindet sich der Fürstkomtur im Dritten Kreis der Verdammnis, sein Schöpferwahn ist immer stärker geworden. Allerdings hat er auch Techniken entwickelt, die es ihm ermöglichen, kleine Teile seines eigenen Willens vor seiner Paktherrin geheim zu halten. Und er hatte fachkundige Hilfe dabei: Azaril Scharlachkraut, Balphemor von Punin und nicht zuletzt Jasina Melenaar teilten mit ihm die Erfahrungen, die es braucht, um Pakte zu brechen, der absoluten Kontrolle eines Paktherren zu widerstehen oder weiteren Versuchungen konsequent zu entsagen.

HAFX' SAMMELTRIEB

Weil Asfaloth in Haffax' Innerem jedoch das große Ganze sehen oder fühlen kann, bedient sich der gerissene Stratege der Taktik der kleinen Häppchen. Er zwingt sich dazu, nie seinen gesamten Plan im Kopf zu haben, sondern fokussiert sich immer nur auf Teilaspekte.

Um alle Paraphernalien für einen Paktbruch zu beschaffen, täuscht Haffax einen manischen Sammeltrieb vor. Etwas, das Asfaloth äußerst gutheißt, und Haffax kann sich auch nicht sicher sein, ob der Trieb eine Eingabe seiner Paktherrin ist oder rein seinem Geiste entsprang. Wie so häufig macht er aus dem, was er hat, das Beste: Weit im Vorfeld hat der Fürstkomtur Agenten des Arkanium- und des Eterniumkorps ausgesandt, um asfalothische Gegenstände aufzuspüren und zu sammeln. Nebenbei sucht das Enduriumkorps aber auch nach alten Quellen und Hilfsmitteln, die einen Seelentransfer ermöglichen würden. Dass Asfaloths Vorlieben für Paraphernalien andauernd wechseln, macht es für den Fürstkomtur einfach, den Sammeltrieb als Ausdruck seines asfalothischen Wesens zu verkaufen.

Helden können über diese ungewöhnlichen Aktionen von Haffax' Agenten allerdings die Fährte des Fürstkomturs aufnehmen, so wie sie es hoffentlich in **Die verlorenen Lande** bereits taten.

DER WILLE ZUR MACHT

Haffax versucht in vielen Dingen Borbarad nachzueifern – bis heute erkennt er allein den Dämonenmeister als ihm überlegenen Heerführer an.

Unter den Heptarchen hat er keinen gefunden, der ihm an Willensstärke gleichkommt. Allein Azaril Scharlachkraut sieht er als ebenbürtig an. Die borbaradianische Maxime, dass allein die Kraft des Geistes eines Menschen Freiheit einschränkt, hat ihn nachhaltig beeindruckt. So ist Haffax bewusst, dass er ein Vorbild für seine Untergebenen sein muss, aber auch, dass allein sein Wille, seine Vorstellungen von der Welt entscheidend sind. Wer ihm nicht folgen kann oder will, der ist in seinen Diensten falsch aufgehoben. Dieser Gedanke rührt nicht nur aus der borbaradianischen Philosophie her, sondern ist auch Ausdruck seines asfalothischen Wahns, aber er bedingt die gesamte Ausführung von Haffax' Strategie der Unbeugsamkeit (siehe Seite 12). Nur deswegen gibt er die gesamte tobimorische Fürstkomturei preis: Er will seine Anhänger in einer letzten Anstrengung auf ihre Würdigkeit prüfen, sein Erbe anzutreten. Und insgeheim hofft der sonst so kühle Stratege, dass sich seine Gefolgsleute bewähren.



weithin Zwietracht in der Fürstkomturei herrsche und sich ihre Kräfte selbst zerfleischen. Weit gefehlt: Haffax und seine Getreuen nutzen erneut die Gunst der Stunde, um die Strategie der Unsichtbarkeit weiterzuführen. Der Kopf des Salvunker Kreises selbst, Dherin Bentelan, wurde zum magisch erschaffenen Doppelgänger des Fürstkomturs und verschaffte Haffax so die Gelegenheit, sich aller Offiziere zu entledigen, denen er kein Vertrauen entgegenbringen konnte. Jetzt begannen Haffax' eigentlichen Vorbereitungen für den Sturm auf Perricum: Er ließ Sarastro Dorkstein die Flotte neu organisieren und Teile davon nach Maraskan verlegen, um sie außer Sicht des Mittelreiches zu bringen. Mit der Dämonenarche Boransdorn und der Chiasmodon sowie den Archenläufern verfügte Haffax über eine Flotte, die sich ungesehen – unter der Wasseroberfläche – der Stadt am Dergelmund nähern konnte – samt fünf Regimentern erfahrener Soldaten, Golems und Magier.

DER PLAN DER VIELEN KÖPFE

Auch wenn außer Sarastro Dorkstein und Gritta Graustein niemand die Pläne des Fürstkomturs zur Gänze kennt, setzt Haffax darauf, dass sein Heer nicht nur an einer Stelle im Mittelreich zuschlagen wird.

Drei Regimenter der neuen Rekruten (vor allem der Roten Legion) sind schon weit im Vorfeld in kleinen Gruppen aufgebrochen, um die Trollzacken zu überwinden und sich in der Perrinmarsch in Stellung zu bringen. Diese Gruppen sollen sich erst nach dem Sturm auf Perricum an genau festgelegten Orten wieder zu Bannern und Kompanien vereinigen. Hier baut Haffax vor allem auf seinen eigenen Ruf als Kommandeur, aber auch auf die Bindung der Soldaten an ihre direkten Vorgesetzten.

Ebenfalls im Vorfeld hat er in allen südlichen Ländern Söldner rekrutiert, und ihre Anwesenheit vor Perricum für den 30. Rahja 1039 BF ist Teil der unterschiedlichen Kontrakte. Zu guter Letzt hat Haffax alten und neuen Vertrauten im Reich Botschaften zukommen lassen. Die Getreuen Stäbe von Wehrheim (siehe Seite 20) sammeln ihre Kräfte ebenfalls Ende Rahja vor der Reichsstadt, und die Aussicht auf noch mehr Macht in der Stadt verlockt einige Mitglieder des Stadtrates, Haffax und seinen Schergen Tür und Tor in Perricum zu öffnen.

Natürlich bleibt ein solcher Aufmarsch von Bewaffneten nicht unbemerkt, doch haben die einzelnen Einheiten jeweils plausible Begründungen, deren Wahrheitsgehalt zunächst nicht anzuzweifeln ist. So geben gerade Angehörige der Getreuen Stäbe an, die Reichsstadt in Erwartung der Feierlichkeiten im anstehenden Rondramond aufzusuchen. Einige können auch nachweisen, dass sie auf Einladung unbescholtener Perricumer Bürger, ja sogar einzelner Ratsmitglieder anreisen. Die ohne ihre berüchtigten roten Wappenröcke marschierenden Roten Legionäre, aber auch einige Söldnertrupps geben an, dass sie die nahenden Tage des Namenlosen in keiner Stadt lieber verbringen wollen, als in der Heimstatt des Rondraglaubens, unter dessen Schutz sie sich stellen wollen. Und letztlich lockt in diesem Jahr ein bislang unbedeutender lokaler Feiertag, an dem die Nebachoten des Stamms der Kur'barun *Yestarech han Kur'Barun*, eines vor beinahe einem Jahrhundert gefallenen Streiters, im kleinen

Dorf Neumühlen in der Perrinmarsch gedenken. Zahlreiche tulamidischstämmige sowie baburische Söldner pilgern vor dem 30. Rahja dorthin. Ab von der fehlenden Handhabe ist der Zeitpunkt günstig gewählt, denn mit dem Kaiserlichen Heerbann weilen auch zahlreiche örtliche Adlige in Tobrien und den Zurückgebliebenen mangelt es angesichts der Jahreszeit an Entschlusskraft.

Der Kampf der Gerüchte

Teil des Plans der vielen Köpfe ist die gezielte Streuung von falschen Informationen. Haffax' Agenten platzieren überall fingierte Hinweise oder verbreiten Gerüchte, nach denen Haffax selbst oder größere seiner Heerhaufen beinahe überall im Reich gesehen worden sein sollen. Diese Gerüchte dienen einzig und allein dem Zweck, die verbliebenen Kräfte des Reiches weiter zu zersplittern, sodass eine gezielte Gegenwehr vor Perricum oder einer anderen großen Stadt kaum realisierbar ist. Haffax setzt dabei auch auf die Eitelkeiten und persönlichen Ressentiments des altvorderen Adels der einzelnen Provinzen, die das Reich schon so manches Mal beinahe handlungsunfähig gemacht haben. Seien es der Bürgerkrieg zwischen Albernia und den Nordmarken oder die Befindlichkeiten, die sich zwischen Garetien und Almada entwickelten, nachdem Selindian Hal sich zum Kaiser ernannt hatte.

DIE STRATEGIE DER UNBEUGSAMKEIT

Nachdem er seinen Plan ins Rollen gebracht hat, ist Haffax eines ganz klar: Er nimmt seinen eigenen Leuten, den Kämpfern, die für ihn und seine Sache streiten, jede Chance, in eine echte Heimat zurückzukehren.

Haffax entblößt nicht nur Mendena, sondern die gesamte tobimorische Fürstkomturei zu diesem einzigen Zweck: Seine Streiter sollen keinerlei Fluchtmöglichkeit haben, sie müssen sich beweisen und bewähren, nur so können sie überleben und die Sache zu einem guten Abschluss bringen. Den meisten der Kämpfer auf Haffax' Seite ist das zunächst gar nicht bewusst. Nach dem Kampf um Perricum und spätestens nach der Schlacht an der Gaulsfurt ergeben sich daraus unterschiedliche Perspektiven für die Roten Legionäre: die einen strecken die Waffen oder suchen kopflos das Weite, andere verlassen sich blind auf den Erfolg des Fürstkomturs und setzen alles in ihrer Macht Stehende daran, ihm beizuspringen. Die dritten suchen ihr Heil darin, so viel Gold wie möglich zu rauben und unterzutauchen.

DIE TÄKTIK DER WINDMÜHLEN

Die tobrische Finte

Die durch sein Ultimatum von 1032 BF angekündigte Offensive gegen das Mittelreich, avisiert für das Jahr 1037 BF und dann nicht ausgeführt, war nicht mehr als eine Finte, um seine Kontrahenten, allen voran die Kaiserin des Raulschen Reiches, aus der Defensive zu locken.

Seit Jahren beobachtet Haffax sehr genau, welche Vorkehrungen das Mittelreich trifft, aber auch, welche es unterlässt. Das Ausbleiben des angekündigten Vorstoßes sollte Rohaja in die Offensive zwingen. Haffax hat durch seine Roten Hände schon die Aufstände an der Piratenküste enorm aufbauschen



lassen. Sie sollten dem Mittelreich vorgaukeln, dass er und seine Truppen angeschlagen seien.

Mit ihrem ritterlichen, oft ungestümen Wesen und getrieben von der Notwendigkeit, sich als Herrscherin zu beweisen, blieb Rohaja keine Wahl, als selbst die Initiative zu ergreifen – allerdings ließ sie sich mit dem Angriff mehr Zeit, als Haffax vermutet hatte.

Der ihr großzügig zugestandene Zeitraum, gedacht, um ihr die Gelegenheit zu geben, ihr Reich zu ordnen, entsprang dabei ebenfalls dem Kalkül des Strategen: Würde es der Kaiserin gelingen, die Konfliktherde in ihrem Reich einzudämmen, würde ihre Zuversicht so groß sein, dass sie die Konsolidierung ihrer Herrschaft mit einem Sieg über ihn, den Unbesiegten, krönen wollen würde. Scheiterte sie, würde sie hingegen so sehr unter Druck stehen, dass sie einen Sieg über Haffax bitter benötigte – und leichtsinnig würde.

DIE FÄHRTE DES FÜRSTKOMTURS

Es ist hinreichend bekannt und ebenso häufig betont worden, was für ein brillanter Strategie Helme Haffax ist. Doch auch Haffax muss mit dem arbeiten, was er hat. Und das sind in der Regel normale Menschen. Unter diesen wählt er zwar solche mit herausragenden Kenntnissen in bestimmten Disziplinen, doch damit gehen durchaus auch Schwächen in anderen einher. So ausgeklügelt des Fürstkomturs Pläne auch sein mögen, der Fehler eines seiner Getreuen kann den sorgfältig ausgebreiteten Schleier der Täuschung für einen winzigen Augenblick heben, und dies sind die Momente, in denen die große Stunde Ihrer Helden schlägt. Genau darauf sind solche reisenden Abenteurer meist spezialisiert: die Nadel im Heuhaufen zu finden und daraus die richtigen Schlüsse zu ziehen. Schon in **Die verlorenen Lande** konnten die Helden auf solche Spuren – die Fährte des Fürstkomturs – stoßen. Die Spuren sind mehrheitlich schwer zu deuten, bisweilen sogar erst in der Nachschau richtig einzuordnen. Nichtsdestotrotz bieten sie Ihren Helden einen Anreiz, laden sie zu Diskussionen und Fantastereien darüber ein, warum Haffax dieses Artefakt bergen ließ oder an jener Information interessiert war. Auch in **Der Schattenmarschall** können die Helden über diese Fährte stolpern und so den Weg finden, den Haffax einschlägt – Richtung Gareth. Vielleicht gelingt es ihnen in Rommilys sogar, mit der Akte Haffax, die Dexter Nemrod anlegen ließ, auch seine Beweggründe zu verstehen und einen Plan zu entwickeln, wie sie mit diesem Tun umgehen wollen.

Der Sturm auf Perricum

Haffax baut – völlig zu Recht – darauf, dass niemand im ganzen Reich mit einem Angriff rechnen würde, wenn doch die Hauptstadt der Fürstkomturei zu fallen droht. Er jedoch sieht hier die Chance, gleich drei Dinge zu erreichen: sich vom Einfluss des Belhalhar-Splitters zu befreien, Verwirrung hinsichtlich seiner eigentlichen Pläne zu stiften und ein wichtiges Paraphernalium für sein geplantes Ritual in der Dämonenbrache zu erringen.

Der Fürstkomtur selbst hält sich auch gar nicht mit den Kämpfen in der Stadt auf, sondern verlässt mit dem Eterniumkorps die Stadt in Richtung Gareth, sobald er die Bindung zum Splitter zerbrochen hat – und eine letzte Ablenkung geschaffen hat, die **Schlacht an der Gaulsfurt**.

Die Rommilyser Scharade

Wie schon bei der tobrischen Finte (siehe Seite 12) setzt Haffax auch bei der Rommilyser Scharade auf die Windmühlentaktik. Der Angriff auf die Stadt wird als groß und bedrohend empfunden, dabei soll es gar nicht zu einer Eroberung der Stadt kommen. Der gesamte Angriff ist nichts als eine einzige Drohkulisse, um die verbliebenen Kräfte des Reiches, vor allem die aus Garethien und der Rommilyser Mark, zu binden und so den Weg nach Gareth frei zu machen.

Die Geißel des Reiches

Auch hier interessiert es Haffax allein, eine Drohkulisse aufzubauen und Kräfte zu binden, weil seine Gegner ständig Angriffe seiner Roten Legionen befürchten müssen. Die Geißel des Reiches wird immer auch vom **Kampf der Gerüchte** unterstützt, so wird aus wenigen zersplitterten, wenig schlagkräftigen Heerhaufen, eine Bedrohung auf die das Reich reagieren muss.

DAS FELD BEREITEN – VORAUSEILENDE MORDE

»Den Keim bereits im Samen ersticken.«

—19. Strategem des Helme Haffax

„Nichts vermag besser abzulenken, als gelenktes Scheitern.“

—Circaya ya Badrese im Frühling 1039 BF zu Cordovan von Tannwirk

Wenn er es verhindern kann, überlässt Helme Haffax nichts dem Zufall. Im Vorgriff auf seinen Angriff auf das Reich, entsandte er eine recht ansehnliche Anzahl an Spitzeln, Spionen, Agitatoren sowie Meuchelmördern, um „das Feld zu bereiten“.

In diesem Fall war das Ziel kompetente Anführer, die während des kaiserlichen Schwertzugs gen Mendena im Mittelreich zurückbleiben würden, auszuschalten, um geordneten Widerstand bereits im Keim zu ersticken. Um Unauffälligkeit bemüht, wurden unmittelbar vor dem Beginn der Heerschau zu Gallys erste Anschläge auf diese Personen verübt.

Die Koordination überließ Haffax dabei – wie so häufig – Circaya ya Badrese und Cordovan von Tannwirk, die Ausführung wurde den Tannwirkern (siehe Seite 37) und einigen vertrauenswürdigen „Freischaffenden“ überlassen. Recht häufig wurden auch vor Ort Meuchler gedungen, die jedoch nie wussten, in wessen Auftrag sie tatsächlich arbeiteten und dank des großzügigen Honorars nicht zu viele Fragen stellten. Letztere wurden vor allem auf Opfer angesetzt, die als weniger kompetent eingestuft wurden, denn ein Scheitern der Attentate schien hier sogar hilfreich: So oder so würden Verwirrung und Ablenkung erzeugt werden – genau das war der erwünschte Effekt.

Die „Vorausseilenden Morde“ konzentrieren sich auf die zentralen Provinzen des Reichs, aber auch auf jene, die über signifikante militärische Macht verfügen. Folgende werden Opfer der Attentate:

• **Burghard von Zweibruckenburg** (Nordmarken, Oberst der Flussgarde) . Seine Ermordung legt die Handlungsfähigkeit der zurückgebliebenen Teile der Flussgarde in den Nordmarken weitgehend lahm.

• **Burggräfin Rondriane von Eslamsgrund** (Garetien) , genannt „die Lange“, reißt genau dort eine Lücke, wo Haffax sie braucht: An der Schnittstelle der Verteidiger der Stadt Gareth und den Heerhaufen des Gareth Umlands.

• **Pelion Eorcaïdos von Aimar-Gor** (Garetien)  war lange Jahre Reichsrat für Reichsangelegenheiten und kommissarischer Kanzler der Reichskanzlei des Raulschen Reiches. Sein Tod lähmt den Informationsfluss in und um Gareth erheblich.

• **Grimberta vom Großen Fluss und vom Berg** (Nordmarken), Mutter des Nordmärkischen Herzogs ist während dessen Abwesenheit leitende Instanz am Herzogenhof. Sie überlebt den Anschlag eines in Albemia gedungenen Meuchlers dank des beherzten Eingreifens ihrer Leibgarde. Allerdings fällt sie für Wochen aus und die Suche nach dem Attentäter bindet Kräfte.

• **Beergard von Rabenmund** (Rommilyser Mark), Kanzlerin der Mark entgeht dem Tod ebenfalls knapp. Ein überaus

glücklicher Zufall, den eine Palastkatze zu verantworten hat, die der auf Beergard angesetzten Giftspinne ansichtig wurde und diese – bis zu ihrem und der Spinne Ende – jagte. So konnte das Gift identifiziert und der Kanzlerin ein wirksames Antidot verabreicht werden.

• **Eberwulf von Weißenstein** (Weiden), der Kanzler des Herzogtums führt die Geschicke Weidens, während Herzogin Walpurga und Prinz Arlan auf Schwertzug sind. Er fällt ebenfalls einem Giftanschlag zum Opfer, den er aber überlebt. Der Angriff im Herzen der Bärenburg bindet alle im Herzogtum verbliebenen Kräfte.

• **Delo von Gernotsborn** (Tobrien) , altgedienter Kanzler Tobriens und Held der Invasion der Verdammten, der für seinen Herzog alle Regierungsgeschäfte – wie so häufig – während der Rückeroberung Mendenas übernommen hat, fällt einem brutalen Angriff von nagarachschen Daimoniden zum Opfer. Auch der Vorsteher des örtlichen Firuntempels fällt bei der Attacke. Der Attentäter entkommt, hinterlässt aber eine schwarzstählerene Schneeflocke, als Zeichen seines Sieges.

Es bietet sich an, Ihre Helden im Vorfeld mit einem solchen Mord zu konfrontieren und mittels Hinweisen nach Pericum zu führen, wo die Tannwirker, auf die vage Spuren hindeuten, agieren und die Ereignisse von **Der Schattenmarschall** ihren Lauf nehmen.

UNTER DEN GEKREUZTEN SCHWERTERN

HELME HAFFAX, DER FÜRSTKOMTUR

Der aus einfachen Verhältnissen stammende Helme Haffax (*941 BF, 1,86 Schritt, grauer Bürstenschmitt, blaue Augen) hat sich alle seine Ämter hart erstreiten müssen, die seinen adligen Mitstreitern aufgrund ihrer familiären Verbindungen beinahe in den Schoß fielen. Er leistete seine Knappenzzeit am Hof des darpatischen Fürsten Egilmar von Rabenmund, bevor er eine beispiellose militärische Laufbahn einschlug. Sein herausragender Sachverstand brachte ihm die Anerkennung von Kaiser Reto ein. Auch Kaiser Hal und Reichsbhüter Brin diente er loyal und schlug für sie Schlachten gegen Oger, Answinisten und Schwarzpelze. Für seine Treue wurde er 998 BF zum Grafen von Wehrheim erhoben und nach dem Tod von Voltan von Rommily 1000 BF zum Reichserzmarschall berufen.

Als der maraskanische Fürst Herdin dem Wahnsinn verfiel, setzte der kaiserliche Hof seinen größten Helden 1019 BF als Fürstmarschall von Maraskan ein. Eine höhere Erhebung ist für einen bürgerlichen Spross nicht denkbar, doch Haffax fühlte sich abgeschoben. Seine Verbitterung, die maßlose Wut über die Ungerechtigkeit im Raulschen Reich, aber auch der Wille, sich mit fortschreitendem Alter an neuen Aufgaben zu beweisen, trieben ihn in die Arme des Dämonenmeisters. Dieser versprach ihm ewige Jugend und den Oberbefehl



über eine Armee, wie sie die Welt noch nicht gesehen hatte – vor allem aber Vergeltung an jenen, denen er ein Leben lang gedient und die ihn dann fallen gelassen hatten. Haffax' Verrat war der traumatischste Augenblick für das Mittelreich, als der große mittelreichische Held Helme Haffax im Augenblick der Eroberung Borans offenbarte, dass er längst dem Dämonenmeister folgte. Vielleicht wäre die Invasion der Verdammten nicht so erfolgreich und die Verluste des Reiches nicht so hoch gewesen, wäre Borbarads Feldzug nicht vom besten lebenden Strategen Aventuriens geplant und ausgeführt worden.

Haffax eroberte Maraskan und Tobrien, und einzig seinem militärischen Sachverstand ist es zu verdanken, dass die Verbündeten der freien Reiche nach der Dritten Dämonenschlacht wieder hinter den Wall des Todes zurückgeworfen wurden. Als er auf dem Schlachtfeld Belhalhars Splitter der Dämonenkrone errang, verweigerte er sich den anderen Heptarchen, da er es überdrüssig war, zu dienen. Als Heptarch und sein eigener Herr kehrte er nach Maraskan zurück – auf die Insel, die er so sehr verabscheute. Wahrscheinlich hätte niemand außer ihm dort allen Widerständen zum Trotz über Jahre hinweg eine stabile Herrschaft aufrechterhalten können.

1027 BF schloss er ein Bündnis mit Dimiona von Zorgan, das er jedoch im *Krieg der 35 Tage* brach. Mit seinem Verrat besiegelte er das Ende des Moghulats Oron. Tatsächlich ging es ihm vor allem um die Gewinnung von Ressourcen – wofür, zeigte sich 1029 BF, als er die Eroberung der Piratenküste

begann, sie unter sein Protektorat stellte und seine Residenz nach Mendena verlegte. Nach dem Fall Warunks 1031 BF reagierte er schnell und entschlossen und konnte sein Herrschaftsgebiet ausweiten. 1032 BF sprach er dem Mittelreich ein Ultimatum von fünf Jahren aus, im Herbst 1033 BF musste er jedoch einen großen Rückschlag hinnehmen: Das Schlachtfest von Tuzak und der maraskanische Aufstand der Komturin Nedimajida kosteten ihn weite Teile seiner Herrschaft über Maraskan. Bereits zu diesem Zeitpunkt spielte die Insel in seinen Plänen aber nur noch eine untergeordnete Rolle – für Haffax ging es schon damals um nichts anderes, als das Mittelreich in die Knie zu zwingen und es mit neuem Elan zu erneuern.

Man sieht Haffax, der weit über 90 Winter gesehen hat, sein Alter nicht an – der Pakt mit Asfaloth erhält seinen gestählten Körper. Doch der Pakt und vor allem die Bindung an den Splitter Belhalhars zerren an seiner Seele und lassen den kühlen Strategen immer häufiger die Nerven verlieren. Für Haffax ist der Verlust seiner Beherrschung die größte Pein, und wer Zeuge seiner Wutausbrüche wird, sucht das Weite – wer sie provoziert, hat sein Leben verwirkt.

Haffax versucht verbissen die Kontrolle zu bewahren, um seine Pläne voranzutreiben, die sich jetzt endlich entfalten. Mit militärischer Macht schlägt er gegen das Mittelreich, denn die intriganten Winkelzüge der höfischen Politik sind ihm ein Graus.

Funktion: Haffax ist DER Antagonist des mittelreichischen Adels, DER Feind schlechthin. Endlich kann er seinem Hass auf die verkrusteten und überalterten Strukturen des Raulschen Reiches freien Lauf lassen. Sein Genie und seine Skrupellosigkeit stellen alle Heerführer Rohajas in den Schatten – und seine tobrische Finte hat dafür gesorgt, dass die Kaiserin mit ihren Garderegimentern gar nicht im Mittelreich weilt, wenn er zuschlägt. Selbst wenn er vor allem die Rettung seiner eigenen Seele im Sinn hat, sorgt er dafür, dass seine Rote Legion gnadenlos gegen die alten Traditionen kämpft. In Windeseile kursieren überall im Reich Schauergeschichten darüber, wo Haffax überall gesehen worden sein soll. Das ist Teil seines Planes der vielen Köpfe, und *Circaya ya Badrese* und *Cordovan von Tannwirk* haben ganze Arbeit geleistet, um diese Gerüchte in die Welt zu setzen. Bei aller Furcht, die die Nennung von Haffax' Namen auslöst, klingt auch immer wieder Bewunderung in den Geschichten durch.

Schicksal: Haffax findet sein Ende in Gareth – ob er seine Seele retten kann oder ob er in die Niederhöhlen fährt, hängt zu wesentlichen Teilen von den Helden ab.

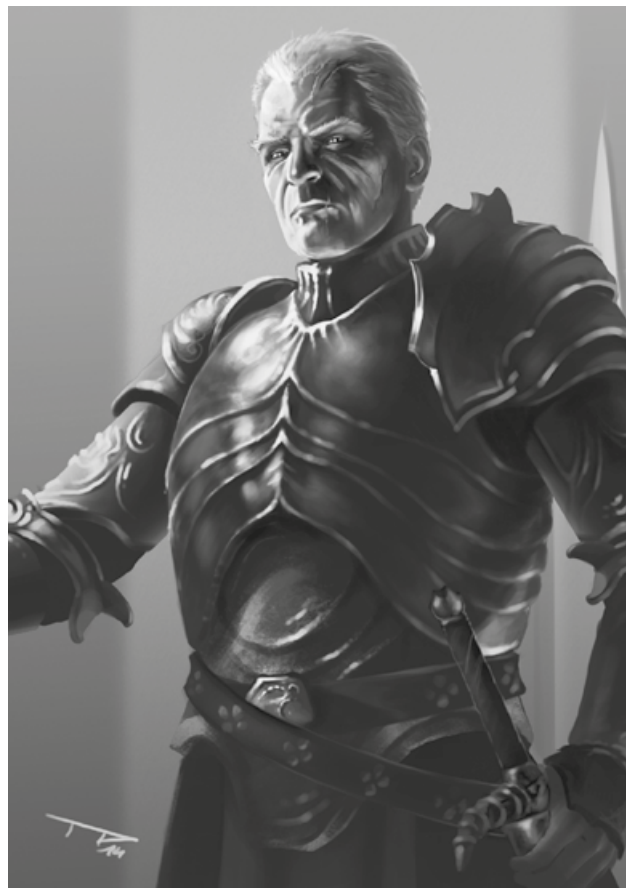
Kurzcharakteristik: vollendeter Stratege, kompetenter Militärherrscher

Herausragende Eigenschaften: MU 20, IN 15, CH 16, GE 16, KK 17

Wichtige Vor- und Nachteile: Jähzorn 9, bisweilen Wahnvorstellungen

Wichtige Talente: Brettspiel (Garadan) 15 (17), Geographie 16, Geschichtswissen (Kriegsgeschichte) 15 (17), Kriegskunst (Strategie, Taktik) 23 (25), Menschenkenntnis 17, Orientierung 16, Selbstbeherrschung 16, Staatskunst (Verwaltung) 11 (13)

Sonderfertigkeiten: Haffax beherrscht mehrere Geländekunden, aus denen er als Feldherr Nutzen zieht, ist in der *Kriegsreiterei* ausgebildet sowie im Kampf mit *Anderthalbhänder*, *Schwert* und *Schild*. Zudem weiß er seinen Geist mit *Eiserner Wille II* und *Gedankenschutz* zu schützen.



Besonderheiten: Haffax trägt eine Rüstung aus Endurium (RS 9, BE 3) und ein Tuzakmesser, das Kaiser Reto ihm geschenkt hat und das mit einigen Zaubern (permanenter ADAMANTIUM, permanenter ZAU-BERKLINGE) belegt ist. Nach dem Sturm auf Perricum hat er sich jedoch aller dämonischen Artefakte in seinem persönlichen Besitz entledigt.

SARASTRO DORKSTEIN, DER ADMIRALKOMTUR

Sarastro (*981 BF, blond, hochgewachsen) ist der jüngere Bruder von Perdido Dorkstein, einem hochdekorierten Hauptmann der Kusliker Seesöldner, der zu Borbarad überlief. Später trat Perdido den Bluttemplern bei und wurde unter Haffax Rote Hand von As'Far. Perdido diente im *Enduriumkorps* und ließ bei einer Mission in der Blutigen See sein Leben. Auf der Spur seines Bruders kam Sarastro nach Maraskan und später nach Tobimorien, wo er durch seinen militärischen Sachverstand Karriere machte. Nach dem Verrat des Admirals Lares von Rommilys während der maraskanischen Revolte 1033 BF holte Haffax den Seeoffizier als neuen Befehlshaber der Flotte an seine Seite. Haffax belehnte ihn mit der neu geschaffenen Komturei Arbasien und unterstellte ihm den neuen Kriegshafen von Norbeneck, den er auch während des Aufstandes des Salvunker Kreises nach dem Inferno von Talbruck im Jahre 1038 BF durch eine Strafexpedition halten konnte. Darüber hinaus dient Sarastro dem Fürstkomtur als Anführer des ungeschlagenen *Eterniumkorps*.

Sarastro ist ehrgeizig, kühl berechnend und emotionslos. Einen Pakt schlug er bisher aus, ließ sich aber von Azaril zur Borbarad-Kirche bekehren. Auch wenn er sich mitunter von der Hochprophetin für Einsätze einspannen lässt, gilt seine unerschütterliche Loyalität einzig und allein Helme Haffax – so ist er neben Gritta Graustein der Einzige, der Haffax' Pläne zur Gänze kennt.

Funktion: An jedem Fluss und an jeder Küste des Ostens werden die Matrosen des Admiralkomturs gefürchtet. Er selbst gilt als gnadenloser Vollstrecker des Willens des Fürstkomturs. Sarastro hat die Logistik des Angriffs auf Perricum ersonnen und sorgt dafür, dass allerorten falsche Spuren zu finden sind, die das langsame Verschwinden seiner Seesoldaten und -söldner sowie solcher Schiffe wie der *Boransdorn* oder der *Chiasmodon* erklären sollen.

Schicksal: Sarastro überlebt den **Splitterdämmerungs-Zyklus**, um sich schließlich nach Maraskan durchzukämpfen. Dort schwingt er sich im Andenken an seinen Mentor Haffax zum Herrscher und Duumvir auf.

Kurzcharakteristik: brillanter Seefahrer und -krieger

Herausragende Eigenschaften: MU 18, KL 16, GE 18, KO 17

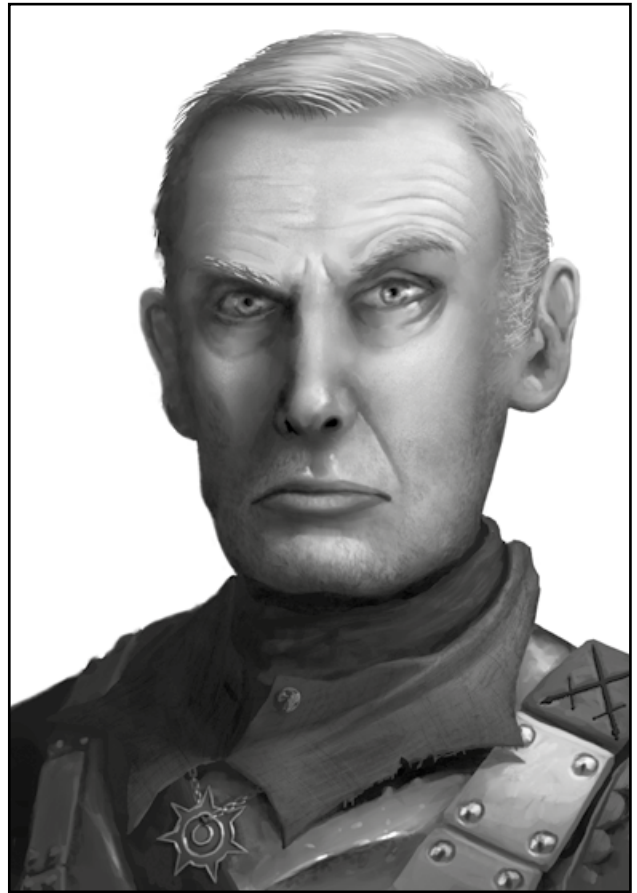
Wichtige Talente: Belagerungswaffen 15, Körperbeherrschung 16, Selbstbeherrschung 16, Sinnenschärfe 17, Menschenkenntnis 15, Orientierung 16, Geographie 15, Geschichtswissen (Seekriegsgeschichte) 16 (18), Kriegskunst (Seegefechte) 18 (20), Sternenkunde 18, Seefahrt (Steuermann) 20 (22)

Wichtige Vor- und Nachteile: Balance, Innerer Kompass

Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Ortskenntnis (Ostküste, Häfen der Ostküste)

Besonderheiten: Sarastro ist Borbaradianer, der mittels seiner Lebensenergie zu zaubern vermag.

Wichtige Zaubersprüche: Brenne, toter Stoff! 7, Eigne Ängste quälen Dich! 7, Hartes schmelze 12, Höllenpein zerreiße Dich! 12 und Schwarzer Schrecken 15



GRITTA GRAUSTEIN, DIE LEIBWÄCHTERIN

Gritta Graustein (*986 BF, grauer Bürstenschnitt, Narbe auf der rechten Wange) ist die Obristin von Haffax' persönlicher Leibwache, der ausschließlich die Elite der Karmothgarde angehört. Sie ist eine kleine, scharfzüngige Frau, der man ihre bellende, laute Stimme gar nicht zutrauen würde. Die gebürtige Albernierin ist eine Abgängerin der Akademie für Strategie und Taktik zu Wehrheim und eine furchtbare Streiterin im Nahkampf, in dem sie gleichzeitig Morgenstern und Streitkolben benutzt.

Trotz aller vermeintlichen Vorteile hat Gritta jedem Paktschluss widerstanden, allerdings sind ihre Waffen aus Unmetallen gefertigt und mit Zaubern belegt. Gritta ist Haffax absolut ergeben und einer der zwei Menschen, die seine Pläne zur Gänze kennt.

Funktion: Gritta ist Haffax' Trumpf, denn sie kommandiert das Heer, dass von Perricum aus darpataufwärts zieht. Ihre



Anwesenheit legt nahe, dass Haffax dieses Heer begleitet, und macht so die Ablenkung perfekt.

Schicksal: Nach der Rommilyser Scharade versucht Gritta sich davon zu machen, was ihr gelingt, wenn die Helden sie nicht stoppen. Sie dient sich zunächst Arngrimm an, um dann doch zu versuchen, nach Maraskan zu gelangen.

Kurzcharakteristik: vollendete Leibwächterin, kompetente Strategin und Taktikerin

Herausragende Eigenschaften: MU 19, IN 15, GE 18, KK 17, KO 17; Gabe Gefahreninstinkt

Wichtige Talente: relevante Kampftalente 15+, Körperbeherrschung 20, Selbstbeherrschung 16, Sinnenschärfe 17, Menschenkenntnis 15

Sonderfertigkeiten: Gritta entgeht beinahe nichts (SF Aufmerksamkeit, Kampfgespür, Kampfrelexe), sie ist eine Meisterin des Kampfes mit zwei Waffen (Linkhand, Beidhändiger Kampf I und II), des Schildkampfes (SF Schildkampf I und II) sowie in der Benutzung Improvisierter Waffen und beinahe vollendete Mercenario-Kämpferin.

DUNKLE HELDEN – DAS ETERNIUMKORPS



G'WANG

Schon zu Zeiten Xeraans zog es den schurkischen Beilunker Feilscher G'Wang (*1012 BF, 1 Schritt, hellgraue Haare, klargraue Augen, hellrosafarbene Haut) nach Mendena, wo er Prälaten und Patrizier bestahl und sich als Mörder verdingte. Seine bemerkenswerten Fähigkeiten fielen schließlich auch Haffax auf, der den umtriebigen Grolm seitdem immer wieder für die Einsätze des *Eterniumkorps* heranzieht. Mit spezialangefertigten Stiefeln und falschem Bart tritt G'Wang gerne in der Verkleidung als Brillantzwerg und unter dem Namen *Garmasch Kesselgold* auf.

Der Grolm mit der runzligen, hellrosafarbenen Haut ist verschlagen, hinterhältig und bösartig. Auch wenn er Haffax gegenüber loyal ist, arbeitet er gerne auf eigene Rechnung und träumt davon, sich selbst ein Schatzhaus zu bauen, das Xeraans Goldenem Haus ebenbürtig ist.

Kurzcharakteristik: brillanter Dieb, Betrüger und Meuchler

Herausragende Eigenschaften: KL 15, FF 18, GE 16; Begabung: Überreden

Wichtige Vor- und Nachteile: Flink, Halbzauberer, Nachtsicht, Schwer zu verzaubern, Verhüllte Aura; Geiz 8, Goldgier 12, Jähzorn 6, Lichtscheu, Neid 8, Spielsucht 7, Zwergenwuchs

Wichtige Talente: Gassenwissen 13, Handel 10, Klettern 12, Mechanik 12, Menschenkenntnis 14, Schätzen 13, Schleichen (Gebäude) 14 (16), Schlösser Knacken 16, Sich Verkleiden (Zwerg) 11 (13), Sich Verstecken 15, Taschendiebstahl 18, Überreden (Feilschen, Lügen) 17 (19), Wurfmesser 14
Wichtige Zauberei: Auris Nasus 8, Blitz dich find 12, Foramen 14, Gefunden! 11, Große Gier 12, Imperavi 10, Objecto Obscuro 11, Odem 7, Penetriz-zel 13, Plumbumbarum 10, Zauberschwang 7

G'Wang im Kampf:

MU 12 KL 15 IN 15 CH 12 FF 18 GE 13 KO 11 KK 7

Langdolch: INI 9+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+2 DK H

Ballestrina: INI 9+1W6 FK 21 TP 1W6+4

LeP 28 AuP 40 AsP 35* WS 5 RS 1 MR 12 GS 6

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Defensiver Kampfstil, Finte

*aktuell 21 AsP

RARRKWAHA

Die Trollzackerin (*997 BF, 2 Schritt, rot glänzender Metallschmuck auf dem narbenübersäten Haupt) schloss sich nach der Eroberung Ysilias Haffax an. Vorher hatte sie mit kleinen Horden ihres Stammes das Land unsicher gemacht, um „Furcht und Angst unter die Blutlosen aus dem Flachland zu tragen, die unser Erbe verlachen.“

Vor der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden forderte sie den Fürstkomtur zum Duell heraus, um seine Truppen zu



zwingen sich ihr anzuschließen. Sie unterlag dem kalkulierenden Kampfstil Haffax'. Als Strafe ließ der ihre beiden Brüste ausbrennen, auf dass sie „*niemals Kinder mit der verräterischen Milch säuge*“. Seitdem zählt Rarrkwha sich zu Haffax' Stamm und ihre Treue zu ihrem Häuptling, zu „Hoiraz Helme“, ist seitdem nie wieder ins Wanken geraten. Ihre vernarbte Brust trägt sie stolz und offen, als Zeichen, dass der Hoiraz sie erkannt hat und dass sie nie wieder jemanden fürchten wird oder ihre eigenen Möglichkeiten überschätzt. Rarrkwha war immer schon eine der herausragenden Kriegerin der Trollzacker, einer Chayka Gramzahn mehr als nur ebenbürtig. Seitdem sie sich Haffax unterworfen hat, und häufig mit absoluten Könnern auf ihrem Fach zu Felde zieht, ist sie zudem eine Gefahr für jeden geworden, der Trollzacker für einfältige Barbaren hält.

Rarrkwha im Kampf:

MU 19 KL 11 IN 16 CH 8 FF 11 GE 16 KO 20 KK 18

Stoßspeer: INI 20+IW6 AT 17 PA 16 TP IW6+3 DK H

Barbarenschwert: INI 20+IW6 AT 20 PA 16 TP IW6+7 DK N

LeP 54 AuP 60 WS 12 RS 1 MR 10 GS 6

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Schnelle Heilung II, Zäher Hund, Aberglaube 4, Jähzorn 6, Ungebildet

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampreflexe, Klingengesturm, Standfest, Sturmangriff, Umreißen, Wuchtschlag

Besonderheiten: Rarrkwhas Babarenschwert ist mit einem permanenten ADAMANTIUM versehen.

TARIQUR MESHA

Der ebenholzschwarze Magier (*1002 BF, Schneidezähne aus Arkanium) wurde als Kind seinem Stamm der Shokubunga geraubt. Als Sklave wurde er vom Magier Rondradan Giovarez-Florios gekauft, der seine Begabung erkannte und ihn ausbildete. Als sich sein Meister, nun unter dem Namen Xarfaidon Giovarez, Borbarad anschloss, folgte Tariq ihm. Seit Xarfaidons Tod dient der Kampfmagier und Belhalhar-Paktierer Helme Haffax. Zwar ist Tariq noch im Ersten Kreis der Verdammnis, aber ihm wachsen Zant-Zähne als Paktzeichen, weswegen er sich die immer wieder ziehen und durch kleinere Zähne aus Arkanium ersetzen lässt, die Kanülen mit Gift enthalten, das er je nach Zweck austauscht.

MU 15 KL 17 IN 16 CH 14 FF 13 GE 13 KO 14 KK 11

Zauberstab*: INI 12+IW6 AT 16 PA 15 TP IW6+1 DK NS

LeP 33 AuP 36 AsP 58 WS 9 MR 11 GS 7 RS 3**

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Natürlicher Rüstungsschutz, Resistenz gegen Gift, Jähzorn 7, Blutdurst 5

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aurapanzer, Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille I+II, Gedankenschutz, Höhere Dämonenbindung, Konzentrationsstärke, Simultanzaubern, Verbotene Pforten, Zauberoutine, Zauber unterbrechen

Herausragende Talente: Speere/Stäbe 18, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 22, Heilkunde (Gift) 19, diverse Wissenstale (auch Kriegskunst) 10 und mehr, Sinnenschärfe 16

Wichtige Zauberei: Fortifex 12, Gardianum 14, Horriphobus 16, Karnifilo 18, Invocatio minor 16, Invocatio maior 15, Talucs Odem 13, Kulminatio 15, Ignifaxius 18, Ignisphaero 16, Fulminictus 18, Panik überkomme Euch! 15

Schwarze Gaben: Befehlsstimme, Bluttrinker, Lähmende Furcht

*Tariqs Zauberstab ist mit der Schwarzen Gabe *Bluttrinker* versehen.

**aktuell 38 AsP

PENGRALMON, DER PANZERSCHREITER

Dieser besondere Panzerschreiter ist etwa 2 Schritt groß und wirkt für die Golems seiner Art beinahe schwächling. Allerdings ist er deutlich agiler und auch aggressiver als seine Artgenossen. Balphemor von Punin selbst legte bei seiner Erschaffung Hand an, Zeugnis ist die unheilig glosende Druse in seiner Brust, die den stählernen Golem antreibt. Auch Pengralmon wurde in den Höllenschmieden Yol-Ghurmaks gegossen und gleicht einer schreitenden Rüstung voller Stacheln, Klingenbrecher und scharfer Kanten. Er stellt ein Meisterwerk agrimothischer Golembaukunst dar, die versucht, die Gestalt Belhalhars in diese Welt zu holen. Ein Arm läuft in einer Klinge aus, der andere in eine mächtige Pranke, in der er selbst eine Barbarenstreitaxt einhändig führen könnte. Pengralmons Aufgabe ist es, Helme Haffax zu beschützen – und er wird genau das bis zu seiner endgültigen Vernichtung tun. Eine Tatsache, die viele Gefolgsleute von Haffax dazu veranlasst hat, dem Golem den Spitznamen „Pelmen“ zu geben. So wie *Pelmen von Ehrenstein* Schild des tobrischen Herzogs Bernfried genannt wird, so ist Pengralmon Haffax' Schild.





Funktion: Pengralmon ist Haffax' Leibwächter. Er versucht bis zu seiner Zerstörung alles, um Schaden vom Fürstkomtur abzuwenden.

Schicksal: Sollte er nicht bereits im Vorfeld durch Heldenhand zerstört werden, gibt Pengralmon seine Existenz auf, um mit seiner Kristalldruse Haffax' Plan der Seelenwanderung zum Erfolg zu führen.

Armklänge: INI 9+IW6 AT 9 PA 6 TP 2W6+7 DK HN

Großer Stoßspeer: INI 9+IW6 AT 12 PA 7 TP 3W6+9 DK NSP

LeP 100 **AuP** 350 **WS** 12 **MR** 21 **GS** 5 **RS** 5

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag, Aufmerksamkeit, Festnageln, Formation, Gezielter Stich, Umreißen

Besondere Kampffregeln: Immunität (Feuer, Stich)

Verhalten im Kampf: Pengralmon greift jedes Ziel an, das Haffax bedroht. Er versucht auch, sich zwischen Angreifer und den Fürstkomtur zu schieben, um Schaden von seinem Herren abzuwenden. Bis zu seiner Zerstörung setzt er alles daran, Helme Haffax zu beschützen.

WEITERE MITGLIEDER DES ETERNIUMKORPS

Sie können nach Belieben weitere Mitglieder des Eterniumkorps erfinden oder Vertraute des Fürstkomturs dort unterbringen, wenn Ihre Helden einen Bezug zu diesen haben.

Wichtig ist allein, dass alle Mitglieder des Korps Haffax' gegenüber bedingungslos loyal sind. Als Beispiel wollen wir ihnen hier den Yaganjunker nennen, der Gritta Graustein nach den Ereignissen in **Die verlorenen Lande** in Windeiseile von Mendena zum Darpat bringt, damit die Leibwächterin dort das Kommando über das Heer übernehmen kann, dass **Darpatauf!** ziehen soll. Und beachten Sie auch die drei Mitglieder im Szenario **In Kaiser Retos Waffenkammer** auf Seite 59ff.

Der Yaganjunker

Mauziber (*993 BF, 1,73 Schritt, braunes Haar, grauer Bart, ein funkelndes graues Auge) aus dem kleinen Fischerdorf As'Banja nahe Feqabab, schwor sich Haffax, als der Fürstkomtur sein Dorf während einer Strafexpedition gegen Rebellen verschonte. Als er später von einem geplanten Vorstoß der Aufständischen erfuhr, war es seine kleine, schnelle Thalukke, die **Schwarze Sandu**, die Haffax Kunde brachte und das Unternehmen scheitern ließ. Haffax ernannte Mauziber zum Dschunker von As'Banja und stellte ihn, seine Familie und sein Dorf unter seinen persönlichen Schutz. Vorher ließ er ihn jedoch für seine Taten als Schmuggler büßen und brannte ihm eigenhändig das rechte Auge aus.

Mauziber ist einer der wenigen Maraskaner, denen der Fürstkomtur beinahe vertraut. Obwohl der Yaganjunker einer der wenigen Menschen ist, von denen Haffax ein „das würde ich lieber nicht tun“ akzeptiert, ist er nicht zur Gänze in dessen Pläne eingeweiht. Der einäugige Waffenmeister mit dem Dreizack und beinahe vollendete Schmuggler setzt seine Schwarze Sandu immer wieder aufs Spiel, wenn der Fürstkomtur, dem er Leben und Wohlstand für seine Familie verdankt, ihn ruft.

Sein Segel, schwarz mit einer braunen Yagannuss darauf, wird in vielen Häfen des Ostens als Steckbrief benutzt, denn noch ist es keinem Seekrieger gelungen, das Gesicht des Yaganjunkers zu erblicken und zu überleben, um darüber zu berichten.

Funktion: Der Yaganjunker ist ein Schurke zum Gernhaben, jemand der nicht ohne guten Grund tötet und jemand, mit dem man verhandeln kann. Mauziber bietet zudem eine schnelle Transportmöglichkeit für alle Antagonisten zwischen Perricum und Rommily.

Schicksal: Mauziber überlebt die Ereignisse in **Der Schattenmarschall** und kehrt mit Sarastro Dorkstein nach Maraskan zurück.

WEITERE VON HAFFAX' STREITERN

HAUPTMANN EMERJIDAN KORPINGER, BELAGERUNGSKOMMANDANT VON PERRICUM



Der Halbmaraskaner Emerjidan (*985 BF, 1,82 Schritt, wilde blonde Zopffrisur, braune Augen, leicht deformiertes Gesicht, Waffenmeister mit dem Diskus, brillanter Schwertkämpfer und meisterlicher Befehlshaber) ist neben dem Yaganjunker einer der wenigen Maraskaner, auf den Helme Haffax sich verlässt. Emerjidan hat bereits einen Anschlag auf Haffax' Leben vereitelt, in dem er ein vergiftetes Glas Wein, das dem Fürstkomtur gereicht wurde, austrank. Haffax' Schlag mit dem Panzerhandschuh, der den aufstrebenden Karmothgardisten ob der mutmaßlichen Anmaßung erteilte, hat bis heute Spuren hinterlassen – die rechte Gesichtshälfte konnte nur durch Magie gerichtet werden – und die Wucht von Argul-Vhors Hieb trotzdem nicht ungeschehen machen. Haffax ernannte Emerjidan zum Hauptmann und entschädigte ihn für den Ausbruch. Eine Tatsache, die ihm der Halbmaraskaner hoch anrechnet. Er führte zahllose Missionen im Inneren der Insel durch und hatte immer wieder die Befehlsgewalt über die Stadt Jergan.

Funktion: Emerjidan will eine Stadt des Reiches unter seine Kontrolle zwingen. Dabei ist ihm jedes Mittel recht: Bestechung, Mord oder Dämonenwirken.

Schicksal: Auch wenn er im Dschungel Maraskans bestens zurechtkommt, unterschätzt der Stadtkommandant beinahe sofort seine Machtbasis in Perricum, denn letztlich kann er nur den Kriegshafen als Machtbasis sichern. Entweder hält er durch, bis die Kaiserin im Praios anlandet, oder den Helden gelingt es, ihn noch während der Namenlosen Tage zu beseitigen. So oder so, Emerjidan kommt spätestens im Laufe des Rondra 1040 BF zu Tode.

KUSANIJA



Die dritte Person Maraskans, der Haffax auf gewisse Weise gewogen ist, ist Kusanija (*975 BF, 1,69 Schritt, schwarze Zopffrisur, schwarze Augen, Sommersprossen, vollendete Guerillakämpferin, brillante

Häuserläuferin, meisterliche Mörderin). Ähnlich dem Yaganjunker teilt sie das Schicksal von Haffax und Maraskan. Ihr wurde geweissagt, dass sie den Feinden Maraskans Tod und Verderben bringen würde und Kusanija hat seit ihrer Kindheit all ihr Streben darauf ausgerichtet. Sie befiehlt eine der tödlichsten Einheiten Maraskans, die *Baumvipern*, auf deren Konto die Ermordung vieler mittelreichischer wie heptarchischer Besatzer geht. Ihr Versuch, Haffax selbst zu ermorden, scheiterte an der Undurchdringlichkeit Argul-Vhors. Doch dieses eine Mal blieb der Fürstkomtur beherrscht, denn er erkannte das Potenzial, dass Kusanijas Leute als Waffe in seinen Händen haben würden. Er schenkte ihr das Leben und eine neue Bestimmung: die Baumvipern wurden zu Haffax' ultimativem Mittel gegen die Auswüchse, die der brutale Xarfaikult der Bluttempler annahm. Jetzt setzt der Fürstkomtur darauf, dass Kusanija in Perricum die Feinde findet, die sie seit jeher verabscheut, und sie alle eliminiert.

Funktion: Kusanija und ihre Baumvipern sind die Joker des Meisters beim Straßenkampf in Perricum, die immer wieder aus der Dunkelheit oder von einem Dach aus angreifen und so den Helden das Leben zur Hölle machen können.

Schicksal: Sobald abzusehen ist, dass Emerjidan an dem Versuch scheitert, die Stadt zu halten, setzt sich Kusanija ab, um nach Maraskan zurückzukehren. Die meisten Baumvipern sterben bei der Befreiung der Stadt.

CHARYPTIAN VON DER BLUTIGEN SEE

Der gebürtige Albernier (*982 BF, 1,87 Schritt, brauner Pferdeschwanz, wässrige blaue Augen, der linke Arm hat sich in ein Tentakelbündel verwandelt) hat lange Jahre auf der Plagenbringer in Diensten von Darion Paligan gestanden. Schon in seiner Jugend im Havener Hafen hatte sich Charyptian dem Kult des Gardien D'Serpent angeschlossen, der Blick in das Krakonsauge bewog ihn dazu, sich ganz der Charyptoroth hinzugeben – heute steht er im Fünften Kreis der Verdammnis. Er schloss sich bereits ganz zu Anfang Borbarad an und war federführend daran beteiligt, dass die Tobimora von charyptiden Kreaturen heimgesucht wurde. Auch Darion Paligan holte den Paktierer in seine Reihen, denn seine Kenntnisse von alten Ritualen und seine Fähigkeit, Charyptoroths Wesen ohne viel Federlesens Befehle zu erteilen, beeindruckten selbst den Heptarchen der Blutigen See. In den Auseinandersetzungen von **Bahamuths Ruf** gelang es dem Admiralkomtur Sarastro Dorkstein, den Paktierer gefangen zu nehmen und nach Maraskan zu bringen. Hier ließ er sich überzeugen, zu einem von Haffax' wichtigen Instrumenten zu werden, demjenigen, der den Darpat zwingen würde, während der Namenlosen Tage über die Ufer zu treten.

Funktion: Charyptian ist ein entrückter Prophet seiner Erzdämonin, der immer wieder versucht, durch das richtige Magnum Opus einen neuen Friedhof der Seeschlangen zu schaffen.

Schicksal: Charyptian überlebt die Geschehnisse von **Der Schattenmarschall** nicht. Entweder töten die Helden ihn, oder Sarastro lässt den unheimlichen „Unwasserknecht“ beseitigen, bevor er nach Maraskan zurückkehrt, weil er dessen Rache fürchtet.

Darpatwüten

Unmittelbar nachdem die Boransdorn und die Chiasmodon im Darpatmund auftauchen und an den Korallengärten anlanden, übernimmt Charyptian das Kommando über die halbwahnsinnige Dämonenarche *Krakons Sog*, um den Fluss Darpat durch die Modifikation der Schwarzen Gabe **GEBIETER DER GEZEITEN (Bahamuths Ruf 178)** dazu zu zwingen, seine Sommerflut sofort zu beginnen.

Im Nachhall des Rituals befiehlt er den Archenpuppen und Hummerierlarven, die durch das Wirken seiner Herrin entstanden sind, den geknechteten Fluss zu bevölkern.

Je schneller die Helden das Wirken Charyptians unterbringen, umso geringer fällt die Flut des Darpats aus, und die Heere der Kaiserin und Perricums können Haffax' schneller und effektiver nachsetzen.

Krakons Sog

Nur für den Angriff auf Rommilys hat Haffax die Dämonenarche Krakons Sog aus der Lebenden Werft geholt. Der 12 Schritt lange Ma'hay'tam der fünften Generation ist beinahe unkontrollierbar wahnsinnig geworden, durch die Schmerzen, die das Abschaben des Archenholzes in der Lebenden Werft für ihn bedeutete. Nur Charyptian kann die Krakons Sog – durch seine eigene Verbindung zur Erzdämonin – kontrollieren und steuern. Stirbt der Paktierer, geht die Dämonenarche durch und wütet durch die Perricumer oder Rommilys Lande, bis sie endgültig vernichtet werden kann.

DIE GETREUEN STÄBE VON WEHRHEIM

Schon vor Jahren haben sich die Mitglieder dieser Loge mit dem Namen *Stäbe von Wehrheim* in den Schänken der Stadt Wehrheim getroffen und ihre Pläne geschmiedet – die vor allem einer inneren Erneuerung des Reiches galten. Ihr Signet sind zwei gekreuzte Marschallsstäbe als Zeichen ihres unbedingten Willens zu kommandieren. Viele tragen als Erkennungszeichen auf der linken Schulter eine Tätowierung mit den Buchstaben KWAIST (in altgaretischer Kanzleischrift) für die Akademie, an der sie all ihre Fähigkeiten lernten.

Diese reichsweit unter höchster Geheimhaltung operierende Gruppe bereitet schon seit Jahren die Rückkehr Haffax' ins Reich vor. Viele tun dies, um Haffax selbst an die Macht zur bringen, andere, um seine Ideen Frucht tragen zu sehen. Einige gehören dem konservativen Adel an, die keine Frau auf dem Raulsthron sehen wollen. Weit mehr fühlen sich jedoch durch die bestehenden Strukturen und vor allem die Bevorzugung des Adels beziehungsweise der großen Adelshäuser brüskiert und kämpfen dafür, dass allein die Leistung darüber bestimmt, wieviel Macht der Einzelne erhält.

Die meisten wurden – wie der Fürstkomtur – an der *Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik* ausge-



bildet. Doch auch solche, die dieses Privileg nicht genossen, haben sich der Loge aus Überzeugung angeschlossen, wenn gleich es diese weit schwerer haben Vertrauen zu gewinnen und in der Hierarchie aufzusteigen. Bevor sie vollwertige Mitglieder der Loge werden, müssen sie ihre unbedingte Loyalität mehrfach unter Beweis stellen. Ohnehin vermeiden es die Getreuen Stäbe zu viel Wissen zu streuen. Die Mehrheit der unteren Ränge weiß nicht, wem sie insgeheim zuarbeiten. Schriftliche Korrespondenz gibt es nicht und kompromittierende Andenken, oder auch Befehle wurden umgehend zerstört. Direkten Kontakt in die Fürstkomturei hat es zu keinem Zeitpunkt gegeben und auch niemals ein direktes Agieren Helme Haffax in diesem Kontext. Nur einzelne und sehr vertrauenswürdige Anführer wurden von Haffax' Agenten gezielt in die Pläne eingeweiht, denn diese wussten die wachsende Unzufriedenheit im Reich klug für ihre Sache zu nutzen. In die Karten spielte ihnen dabei auch die Ochsenbluter Urkunde, die den Provinzen größere Entscheidungsgewalt zubilligt.

Die Stäbe teilen Haffax' Vision eines Neuen, allein auf Fähigkeiten gründenden Reichs und haben zu diesem Behufe ihr Waffengefolge bestens vorbereitet sowie jeweils Söldner angeworben. Dies blieb unbemerkt, weil die Offiziere weitgehend autark und ohne örtlichen Zusammenhang agieren. Das „Heer“ der Stäbe ist daher über das ganze Reich verteilt. Das große Getreuen-Heer, das Perrium abschottet und auch am Angriff auf Rommily beteiligt ist, wird nur von wenigen Strippenziehern kontrolliert, die ihrerseits Logenkenntnisse benutzen, um niederrangige Offiziere an sich zu binden.

Für Helden (die ohne weiteres selbst den Stäben angehören können), bietet gerade der Wille der Loge das Reich zu reformieren, auch immer eine Chance einzugreifen. Nicht jeder „Stab“ ist ein glühender Haffax-Anhänger, und nicht alle Waffentreuen eines „Haffaxianers“ wissen, wem sie tatsächlich zuarbeiten oder sind mit den Plänen ihres Herren einverstanden. Setzen Sie die Getreuen Stäbe ein, um auch die Moral, die Loyalität und den Willen der Helden zu überprüfen und ihnen selbst einen Spiegel vorzuhalten.

Die Stäbe von Wehrheim sind eine schwer zu greifende Gemeinschaft, die bemüht ist unantastbar zu bleiben. Infolgedessen gibt es zunächst weder konkrete Gesichter, noch Namen, die mit der Loge in Verbindung gebracht werden können. Während des Zugs des Schattenmarschalls werden einige und hier vornehmlich Haffax-Treue, die Deckung verlassen und Zeugnis ablegen, doch bleiben dies Einzelfälle. Die Lenker und Denker bleiben im Dunkel, warten ab und sortieren sich neu. Dies verleiht Ihnen als Spielleiter weitgehende Freiheiten bei der Darstellung des Bundes. In nachfolgender Liste finden Sie einige Personen, die Sie im Rahmen der Kampagne aufgreifen können und die zukünftig nicht mehr erwähnt werden.



◆ Garetien

Marbert Leuhold von Ispernberg (*982 BF, Kommandeur der garetischen Landwehr; befehlsgewohnt, aber unterbeschäftigt), nur pro forma ein Ritter, leidet seit jeher unter seiner geringen Bedeutung innerhalb des Adels.

Quindan Grindhaupt (*983 BF), Hauptmann der Goldenen Lanze, der Verbrecher zu Soldaten drillt und seine eigene, verquere Kor- und Rondrasicht predigt.

Dazu kommen Oberst **Bendan von Zillingen** und Hauptmann **Arnwulf von Rothenfels** in Perrium, die den Kriegshafen halten, während Haffax' Truppen anlanden.

◆ Rommilyser Mark

Besonders viele Sympathisanten haben die Stäbe von Wehrheim traditionell in der Region um Wehrheim. Viele Verbindungen wurden in den letzten Jahren zwar zerschlagen, dennoch sympathisieren viele Militärs bis hinab zu Hauptleuten von Stadtgarden und ihren Weibern mit den Idealen der Stäbe. Überlagert werden diese jedoch von der noch immer schwelenden Fehde zwischen den Häusern Bregelsaum und Rabenmund, in die sich auch die Stäbe haben hineinziehen lassen. Allein die Kanzlerin und ausgerechnet der Wehrheimer Trutzvogt gehören dieser Loge nicht an und ahnen nichts von deren Existenz.

◆ Nordmarken

Hermenegild vom Berg (*989 BF, braune Locken, graumeiliert, braune Augen, breitschultrig, ein Finger der linken Hand fehlt, exzellente Kriegersreiterin), ist Freunden und Familie gegenüber äußerst loyal und darum häufig im Zwiespalt.

Gradfrid von Kargenstein (*997 BF, schwarze Haare, grauschwarz melierter Vollbart, grüne Augen, hochgewachsen, hager) ist ein guter Strategie aus einer kleinen Gratenfelder Edlenfamilie im Umfeld des Landgrafen, dem ein Aufstieg gerade deswegen verwehrt blieb.

◆ Weiden

Adelhild von Brockingen (*980 BF, graues Haar wie Stahlwolle, dennoch Wehrheimer Topfschnitt, schiefe Nase, breite Schultern, sehr still und selbstbeherrscht, klug) fristete als Offizierin im ritterlichen Weiden ein tristes Dasein ohne Anerkennung zu erfahren.

Arnfried von Hölderlingen zu Rotwasser (*995 BF, Baronet von Rotenwasser, Lebemann und Genussmensch, Backenbart und soldatisch kurze Haare, stechender Blick (schießt leicht) aus hellbraunen Augen) idealisiert die soldatischen Tugenden, obgleich er selbst Ritter ist.

◆ Greifenfurt

Khorya von Niedermark (*1002 BF, sachlich kalt, fähig und rhetorisch kompetent), befehligt die Greifenfurter, während Markgräfin Irmenella von Wertlingen außer Landes weilt

Roban von Gettersperg (*984 BF, zurückhaltend, mit großem Gespür für Taktik), Landvogt von Weißenhorst.

◆ Albernien

Aril „der Schwarze“ Hegir Toras (*1002 BF, dunkelhaarig, groß und breitschultrig) verdingte sich auf Seiten isoratreuer

Familien, dann brach er alle Brücken in die Vergangenheit ab.
Edrick von Dolbenstein (*1012, kantiges Gesicht, schulterlanges blondes Haar, geschickter aber jähzorniger Kämpfer), bekennender Hassler der Provinzherren, insbesondere Maelwyn Stephans.

☛ Kosch

Alphak Eisenstrunk (*997 BF, Knollennase und Rauschbart, detailversessen, meisterlicher Ringkämpfer, Patrizier), Sohn des Angbarer Schmiedezunftmeisters.

Robane von Falkenhag-Zandor (*1004 BF, langer, schmaler Schädel, schadenfreudig, begnadete Drillmeisterin), Fähnrich der Fürstlichen Hellebardiere (der Schlosswache des Fürsten).

TRUPPEN DER FÜRSTKOMTURREI

Wappen: zwei gekreuzte Schwerter auf rotem Grund

Kommandeur: Fürstkomtur *Helme Haffax*

Stab: Admiralkomtur *Sarastro Dorkstein*, Obristin *Gritta Graustein*



DER STURM AUF PERRICUM

☛ Tobrische Äxte

Stärke: 1 Banner leichtes Fußvolk (LF)

Moral: 7

Professionalität: 5

☛ Karmothgarde

Stärke: 1 Banner leichtes Fußvolk (LF)

Moral: 5

Professionalität: 4

☛ Rote Legion

Stärke: anderthalb Regimente Soldaten (LF)

Moral: 4

Professionalität: 3

☛ Bluttempler

Stärke: 1 Halbbanner Ordenskrieger (LF)

Moral: 7

Professionalität: 6

☛ Seekrieger

Stärke: 2 Banner leichtes Fußvolk (LF)

Moral: 5

Professionalität: 4

☛ Söldner

Stärke: ein Halbbregiment Söldner (unterschiedliche Einheiten, vor allem aus dem Süden und der Wildermark)

Moral: 4

Professionalität: 3

☛ Getreue Stäbe

Stärke: ein Banner Ritter, zwei Banner Baronsgarden, ein Regiment Landwehr

Moral: 6

Professionalität: 2-4

☛ Magier

Stärke: zwei Dutzend Invocatoren, Kampfmagier und Objektmagier

Moral: 6

Professionalität: 3

☛ Golems

Stärke: 1 Dutzend Schildgolems als Leibwächter der Magier (LF), 1 Dutzend Panzerschreiter (SF), 2 Dutzend Equitanier-Artillerie, 1 Dutzend Ma'hay'tam-Knechte (SF)

Moral: 7

Professionalität: 4

☛ Dämonen

Stärke: ein Banner Karakilim, Shruufya, Zantim

Moral: 7

Professionalität: 6

☛ Besondere (Schiffe, Kreaturen)

Stärke: Boransdorn, Chiasmodon, Krakons Sog, Schwarze Sichel (dazu beinahe drei Dutzend Schivonen und Karracken); 3 Archenläufer (Transportschiffe); 2 Dutzend Archepuppen pro Schiff, 2 Dutzend Hummerierlarven, 1 Dutzend Flusspinnen

Moral: 7

Professionalität: 6

DIE SCHLACHT BEI GAULSFURT

☛ Tobrische Äxte

Stärke: 1 Banner leichtes Fußvolk (LF)

Moral: 7

Professionalität: 5

☛ Karmothgarde

Stärke: 1 Banner leichtes Fußvolk (LF)

Moral: 5

Professionalität: 4

☛ Rote Legion

Stärke: ein Halbbregiment Soldaten (LF)

Moral: 4

Professionalität: 3

☛ Seekrieger

Stärke: 1 Banner leichtes Fußvolk (LF)

Moral: 5

Professionalität: 4

☛ Söldner

Stärke: vier Banner Söldner (unterschiedliche Einheiten, vor allem aus dem Süden und der Wildermark)

Moral: 4

Professionalität: 3

☛ Getreue Stäbe

Stärke: ein Banner Ritter, zwei Banner „Baronsgarden“, ein Regiment Landwehr

Moral: 6

Professionalität: 2-4

☛ Magier

Stärke: ein Dutzend Invocatoren, Kampfmagier und Objektmagier

Moral: 6

Professionalität: 3

☛ Golems

Stärke: 1 Halbdutzend Schildgolems als Leibwächter der Magier (LF), 1 Dutzend Panzerschreiter (SF), 2 Dutzend Equitanier-Artillerie, 1 Dutzend Ma'hay'tam-Knechte (SF)
Moral: 7

Professionalität: 4

☛ Dämonen

Stärke: ein Banner Karakilim, Shruufya, Zantim

Moral: 7

Professionalität: 6

☛ Besondere (Schiffe, Kreaturen)

Stärke: Boransdorn, Krakons Sog; 3 Archenläufer (Transportschiffe); 2 Dutzend Archenpuppen pro Schiff, 2 Dutzend Hummerierlarven, 1 Dutzend Flusspinnen

Moral: 7

Professionalität: 6

ROMMILYSER FIPPE

Wappen: gekreuzte schwarze Schwerter auf rotem Grund

Kommandeurin: Obristin Gritta Graustein (siehe Seite 16)

Stab: Admiralkomtur Saraastro Dorkstein



☛ Rote Legion

Stärke: 1 Halbregiment Soldaten (LF)

Moral: 4

Professionalität: 3

☛ Getreue Stäbe

Stärke: eine Lanze Ritter, drei Banner Landwehr

Moral: 6

Professionalität: 2-4

☛ Magier

Stärke: 1 Halbdutzend Invocatoren und Objektmagier

Moral: 6

Professionalität: 3

☛ Golems

Stärke: 3 Schildgolems als Leibwächter der Magier (LF), 2 Panzerschreiter (SF), 6 Equitanier, 6 Ma'hay'tam-Knechte (SF)

Moral: 7

Professionalität: 4

☛ Dämonen

Stärke: 5 Karakilim, 1 Shruuf, 3 Zantim

Moral: 7

Professionalität: 6

☛ Besondere (Daimonide, Schiffe, Kreaturen)

Stärke: Krakons Sog, 2 Transportarchen, 1 Dutzend Archenpuppen, 1 Dutzend Hummerierlarven, 1 Dutzend Flusspinnen

DIE GEIßEL DES REICHES

Wappen: gekreuzte schwarze Schwerter auf rotem Grund

Kommandeur: diverse

Stärke: Überlebende des Sturms auf Perrium, der Schlacht an der Gaulsfurt und der Rommilyser Scharade



UNTER DEM GREIFENBANNER

Beinahe alle hochrangigen Heerführer sind dem Ruf der Kaiserin gefolgt und haben sich dem Schwertzug nach Mendena angeschlossen. Zudem stehen dem Reich die Namenlosen Tage bevor, sodass die meisten Landwehrhaufen aufgelöst wurden, damit die Familien diese unheimliche Zeit gemeinsam verbringen können. Haffax' Angriff trifft das Reich also zum denkbar schlechtesten Zeitpunkt für die Verteidiger. Hier zählen wird die Personen auf, die über sich hinauswachsen, und vor Perrium, Rommily und Gareth die Streiter des Reichs befehligen. Zögern Sie nicht, nach eigenem Ermessen weitere Figuren einzuführen oder die hier aufgezählten durch solche zu ersetzen, mit denen Ihre Helden bereits zu tun hatten.

DIE VERTEIDIGER VON PERRICUM

RIMIONA PALIGAN

Rimiona (*967 BF, 1,75 Schritt, weiße Haare mit schwarzen Strähnen) ist die ältere Schwester der Kaiserinwitwe Alara Paligan und der Hofkammerin



Argiope. Sie kam mit ihren Schwestern ins Mittelreich, nachdem Alara mit Kaiser Hal verlobt worden war. Sie allerdings war bereits in Al'Anfa mit dem Kapitän Rahiano Ulfhart verheiratet worden. Ein Teil des kaiserlichen Ehevertrags sah vor, dass ihr Sohn Timshal Graf Perricums werden sollte. Rimiona lebte sich schnell in der Stadt ein und gewann vor allem hohen Respekt bei den Perricumern, als sie nach dem Tode ihres Sohnes Timshal die Geschicke Perricums für ihren unmündigen Enkel Rondrigan lenkte. Rimiona ist eine hochgebildete Frau, die sich gerne mit Gelehrten und Künstlern umgibt, aber immer dann äußerst resolut werden kann, wenn man ihre Pläne durchkreuzt. Die Altgräfin ist umsichtig und vorausschauend, was politische Entwicklungen betrifft, so wurde sie eine der wichtigsten Stützen für ihren Enkel Rondrigan. Seitdem dieser Markgraf von Perrium ist, verbringt Rimiona viel Zeit auf ihrem Gut Marschenhof. Dennoch tritt die beeindruckende alte Dame immer wieder ins Licht der Öffentlichkeit, immer dann nämlich, wenn ihr Enkel, der Gatte der Kaiserin und Reichsgroßgeheimrat, in wichtigen Angelegenheiten unterwegs ist – und das kommt häufig vor. Dann lenkt die Altgräfin erneut die Geschicke Perricums und lässt sich dabei von ihrer etwas ungestümen Enkelin Maia tatkräftig unterstützen.

Funktion: Rimiona kann eine der ersten weltlichen Anlaufstellen für die Helden sein, denn an sie wenden sich alle Bürger, die dem Magistrat misstrauen, und sie organisiert in Windeseile die Spießbürger. Damit wird sie für Emerjidan zu einer Gefahr, und der Stadtkommandant setzt die Gräfin gefangen, um sich eine Geisel zu verschaffen. Rimiona zu befreien, ist eine der wichtigsten Aufgaben während des Häuserkampfes in der Stadt.

Schicksal: Es hängt von den Helden ab, ob Rimiona lebendig befreit werden kann. Wie auch immer, nur wenige Tage nach der Befreiung der Stadt stirbt die betagte Altgräfin an den Folgen der Strapazen.

Maia von Perricum

Maia (*997 BF, 1,59 Schritt, schwarze Haare und Augen, bildhübsch, aber naiv) ist die Halbschwester des Markgrafen Rondrigan, eine uneheliche Tochter des vormaligen Grafen Timshal Paligan. Gemäß alter Perricumers Sitte erhielt sie als Bastardnamen den Lehensnamen ihres Vaters. Die alterslos hübsche Vögtin der gräflichen Lande Perrinmarsch gewann auf dem Großen Hoftag 1014 BF völlig überraschend die Reichsrichterlotterie, schlug das Amt aber sofort aus, weil sie befürchtete, dass der traditionalistische Adel es nicht gut aufnehmen würde, wenn eine Edeldame, die weder Schwertleite noch juristische Bildung besaß, diese Würde vor der Zeit erhielt.

Seitdem kümmert Maia sich bemüht um die Perrinmarschen; dabei residiert sie auf der kleinen Burg in Rabicum, das als Stadt aus dem gleichnamigen Junkerlehen herausgelöst ist und als bunte, fröhliche und quirliche Residenzstadt gilt. Da Maia aber von Rahja deutlich mehr als von Hesinde gesegnet ist, wurde ihre Naivität häufig ausgenutzt, bis ihrem Halbbruder der Kragen platzte und er Maia selbst die Grundzüge des Adelsspiels nahebrachte. Auch heute begreift Maia das Herrschen als Spiel. Die gutherzige und eigentlich unbedarfte Vögtin hat aber gelernt, ihre Schwächen zum Vorteil zu machen. So nutzt sie heute den Deckmantel ihrer vermeintlichen Dummheit gerne als Umhang und Schild, um ihre eigenen Interessen durchzusetzen, oder den Wissensdurst ihres Halbbruders zu stillen.

Maia nimmt es mit Traviabünden nicht genau, sie hat zwei Kinder ohne Angetrauten in die Welt gesetzt, so wie ihr Vater sie gezeugt hat. Einen der Väter nennt sie nie beim Namen und hat ihn erzürnt aus ihrem Leben verbannt, der andere hingegen fungiert noch heute als ihr Leibritter.

Funktion: Die Unterschätzte. Niemand traut der völlig überforderten Landvögtin zu, dass es ihr gelingt, eine schnelle Verteidigung zu organisieren. Und doch folgen ihr die Menschen, obwohl sie vielleicht andere Ziele im Auge hatten. Maia wächst weit über sich hinaus.

Schicksal: Maia kann sich während des Sturms auf Perricum beweisen. Sie überlebt und wächst durch die Gräueltaten der Schlachten zu einer festen Bank für ihren Halbbruder Rondrigan in der Markgrafschaft heran.



Weitere Personen in Perricum

Mythram Leuensschlag von Perricum, Heermeister der Rondrakirche

Mythram (*1002 BF, 1,82 Schritt, kinnlange schwarze Haare, breite Koteletten, graue Augen, Löwenprankenmal auf der linken Wange) wurde in Wehrheim geboren und entstammt dem sogenannten Schwertadel. Im Wehrheimer Rondratempel galt er als vielversprechender Novize mit großem Talent im Schwertkampf und ausgeprägtem Kampfgespür. Ungestüm, eigensinnig, furchtlos und eingenommen von sich selbst, blieb er jedoch meist für sich. Dies änderte sich auch nicht, als er 1029 BF zum Heermeister der Rondrakirche erhoben wurde. Mythram wurde von seinen Mitgeweihten zwar geachtet, aber nur selten wirklich gemocht. Er trägt das Löwenprankenmal – vier parallele Narben wie von einem Prankenhieb – für viele Geweihte ein Zeichen, dass selbst die Göttin den jungen Mann zu mehr Demut ermahnte, ehe sie ihn als Heermeister annahm.

Als Heermeister scheiterte Mythram darin, den Funken der Begeisterung in seinen Brüdern und Schwestern zu entzünden. Als er 1038 BF dem Ruf Jaakon von Turjeffs folgte und ein Halbbanner junger Rondrageweiheter nach Valdahon führte, war dies ein Debakel und er selbst geriet in die Gefangenschaft der Fürstkomturei. Jeder seiner zahlreichen Fluchtversuche scheiterte und jedes Mal wieder wurde er standesgemäß umsorgt. Zeitweise weilte er auf Burg Talbruck, wo Helme Haffax selbst intensive Gespräche mit





Mythram führte und manche seiner Überzeugungen einer harten Prüfung unterzog. Mythrams spirituelle Fähigkeiten waren stets nur durchschnittlich gewesen, und so hatte er den durchdachten Argumenten des Fürstkomturs bisweilen nur wenig entgegenzusetzen. Halt fand er einzig in der Aufgabe, den ebenfalls gefangenen und ihm als „Diener“ zur Seite gestellten Novizen Orund zu unterrichten und halbwegs bei geistiger Gesundheit zu halten. Mythram wusste, dass er Haffax einen Dienst erweisen würde, denn es wurde ihm unmöglich gemacht, sich dem durch einen ehrenvollen Tod zu entziehen. Deswegen und um Orund zu schützen, fügte sich Mythram schließlich in sein Schicksal und hoffte darauf, nach seinem Botengang wirklich in die Freiheit entlassen zu werden, um Genußnahme zu erfahren.

Unmittelbar nach seiner Rückkehr in den Schoß der Kirche wurden Mythram und sein Novize einer Seelenprüfung unterzogen, die sie beide bestanden. Mythram wurde – gegen seinen Willen – von Ayla von Schattengrund als Heermeister bestätigt und damit beauftragt, die in Perricum versammelten Rondrianer auf die Schlacht um Perricum vorzubereiten. In dieser schließlich gelang es Mythram erstmals, die Herzen seiner Schwestern und Brüder zu entflammen. Erfüllt von gerechtem Zorn folgten sie ihrem geläuterten Heermeister in jeden noch so aussichtslosen Kampf und reinigten die Stadt schließlich von allen Dämonen und Paktierern.

Funktion: Mythram war ein talentierter, in seiner Hybris gefangener junger Mann. Letztlich überwand er diese Selbstüberschätzung erst in Haffax' Gefangenschaft, als er gezwungen war, sich selbst und seine Überzeugungen immer wieder zu hinterfragen und dabei die eigene Schwäche erkannte. Er ist ein Gefallener, der seine zweite Chance zu nutzen versteht: Nach Aylas Ausfall übernimmt er Verantwortung und koordiniert die Kirchentruppen.

Schicksal: Mythram überlebt die Ereignisse in **Der Schattenmarschall** und bleibt auch unter Bibernell Heermeister. Gereift konzentriert er sich ganz auf die Queste der Rondra-kirche und darauf, die Geweihten von Kirche und Orden dafür mit dem besten Rüstzeug – Kampfkraft und Seelenstärke – auszustatten.

Ayla Armalion von Perricum, Schwert der Schwerter

Ayla von Schattengrund (*983 BF, 1,78 Schritt, blonde Mähne, grüne Augen), als die sie weit bekannter ist, führt die Rondra-kirche seit 1016 BF. Sie lenkte den Schwertbund entschlossen durch bewegte und entbehrungsreiche Zeiten und verschrieb sich ganz und gar dem Kampf zunächst gegen Borbarad und dann gegen seine Erben. Zu Beginn ihrer Herrschaft war sie eine beliebte, strahlende Heldin, der ihre Geweihten bedingungslos folgten. Mit voranschreitender Zeit nahm dieses Bild jedoch Schaden, denn Ayla konzentrierte sich zu sehr auf den Kampf allein gegen die Heptarchien und vernachlässigte im Gegenzug die Interessen und Belange ihre Kirche. Schließlich wurde sie sich dessen jedoch bewusst und steuerte gegen, indem sie 1032 BF den Kriegszustand der Rondrakirche aufhob und den einzelnen Sennen damit mehr Eigenverantwortung zurückgab. Als der Gewittermond 1037 BF mit einer wahren Flut göttlicher Zeichen, Visionen und Träume einherging, widmete sie sich deren Sammlung und Deutung. Mithilfe der Meisterin der Senne des Südens, Bibernell von Hen-

gisford, erkannte sie, dass Rondra ihre Kirche auf eine Zeit der Prüfung vorbereitete. Und sie begann zu ahnen, dass ihr selbst dabei eine tragende Rolle zukommen, diese zugleich aber ihr Ende bedeuten würde. Ohne genau zu wissen, was sie erwartete, folgte sie ihren Ahnungen und Träumen, rekonstruierte uralte, teilweise unverständliche Liturgien, Gebete und Rituale, ganz und gar darauf vertrauend, sich im entscheidenden Augenblick der Führung ihrer Göttin anvertrauen zu dürfen. Getragen von dieser Gewissheit versagte sie – obgleich es ihr schwerfiel – dem Mittelreich die ungeteilte Unterstützung der Kirche für den Schwertzug nach Mendena.

Funktion: Ayla hat ihre Kirche durch die Stürme der letzten 23 Jahre geführt und dabei Höhen wie Tiefen gemeistert. Sie ist eine Kirchenfürstin, die einst selbst ein abenteuerliches Leben führte und Helden von jeher Zuneigung und Vertrauen entgegenbringt. Letztlich ist sie die Matriarchin einer mächtigen Kirche, die um den Fortbestand derselben, vor allem aber für ihre Göttin streitet und dabei auch vor großen persönlichen Opfern nicht zurückschreckt.

Schicksal: Ayla opfert sich in **Der Schattenmarschall** selbst, indem sie den Belhalhar-Splitter in sich aufnimmt und ihn mit der Kraft ihrer Seele so lange versiegelt, bis ihre Kirche einen Weg gefunden hat, diesen zu zerstören und sie damit zu erlösen.

Olorand von von Gareth-Rothenfels

Die Spektabilität der Schule der Austreibung zu Perricum (*955 BF, graue Haare und breiter Rauschebart, spitze Nase, hervorragender Seelenheiler; **HaM 184f.**) ist Mitglied der kaiserlichen Familie. Der begnadete Seelenheiler ist sehr umgänglich, aber auch enorm borongläubig. Während des Sturms auf Perricum ist der Weißmagier nie ohne die Gratlöwin, ein Bannschwert aus Endurium, anzutreffen.

DIE VERTEIDIGER VON ROMMILYS

PRAIODANE ALMIRA WERCKENFELS

„Ehrrwürden Werckenfels geriert sich wie die jüngere Schwester von Dexter Nemrod, die verbissen dem großen Bruder naheifert, um seine Anerkennung zu gewinnen. Das macht sie besonders gefährlich.“

—Killgorn von Punin, Magier und Lebemann, 1009 BF

Fast ihr halbes Leben steht Praiodane Almira Werckenfels (*973 BF, blond mit grauen Strähnen, hohe Stirn, ausgeprägte Wangenknochen, schneidende Stimme) dem Informations-Institut zu Rommily vor. In dieser Zeit ist es ihr nicht nur gelungen, einen Lehrplan praiosgefälliger Magie zu gestalten, sie hat auch häufig selbst an vorderster Stelle gegen die Feinde des Reiches gestritten. Trotz eines Abschlusses magna cum laude und Angeboten verschiedener gekrönter Häupter – darunter die damalige darpatische Fürstin Hildelind – entschied sich Praiodane nach ihrer Ausbildung gegen eine Karriere als Hofmagierin und kämpfte aktiv gegen die Feinde des Reiches. Früh lernte sie den verstorbenen Reichsgroßheimrat Dexter Nemrod



kennen, der ihr ein wichtiger Mentor wurde. Ihr gutes Verhältnis begründete die jahrelange, enge Zusammenarbeit zwischen Institut und KGIA. Unter anderem Nemrods Einfluss ist zu verdanken, dass sie 1007 BF mit 34 Jahren zur Spektabilität berufen wurde.

Seit dem *Jahr des Feuers* versucht die entschlossene Kämpferin gegen die Finsternis den alten Einfluss ihrer Akademie zurückzugewinnen und deren Status als Säule des Reiches zu festigen. Die Erlebnisse während der langen Jahre des Krieges und insbesondere bei der Besetzung von Rommilys haben dazu geführt, dass sie ihre Kämpfe nur noch vehementer führt. Wie Nemrod scheut sie dabei nicht davor zurück, Gesetze und Vorschriften zu dehnen, solange es der Sache dient. Das verschafft ihr nicht nur Freundschaften, aber daran ist ihr ohnehin wenig gelegen.

Innerhalb der Akademie ist die strenge und spröde Praiodane die uneingeschränkte Autorität, die den Gehorsam sämtlicher Scholaren und Absolventen schlicht voraussetzt.

Funktion: Praiodane fungiert als verbohrt Antagonistin der Helden. Sie stellt sich allen Versuchen in den Weg, Zugang zur Akte Haffax zu erlangen.

Schicksal: Die Kaiserin nimmt Praiodanes Handlungen nicht gut auf. Sie wird als Spektabilität des Informations-Instituts abgesetzt und kommt vorerst an der Schule der Austreibungen unter. Von da erkämpft sie sich langsam den Weg zurück ins Vertrauen der Kaiserin und an die Spitze der Rommilyser Akademie.



WEITERE PERSONEN IN ROMMILYS

Personen, die in Rommilys zur Verfügung stehen sind *Drego von Angenbruch* (Orden 111) und Kanzlerin *Beergard von Rabenmund* (siehe 14).



DIE VERTEIDIGER VON GARETH

DER RAT DER HELDEN

Sobald Gareth bedroht wird, übernimmt der Rat der Helden die Regierungsgeschäfte in der Stadt. Viele verdiente Recken gehören dem Rat an, auch wenn zwei äußerst prominente Mitglieder fehlen. Sowohl Melcher Dragentodt als auch Thorn Eisinger begleiten die Kaiserin nach Mendena. Für Sie, lieber Meister, kann es spannend sein, eigene Helden in den Rat einzubringen. Haben Sie solche Figuren nicht, greifen Sie bitte auf die kleine Auswahl hier und in der Gareth-Box zurück.



Amilia Groterian, Siegelherrin Alt-Gareths

Die Ratsherrin (*988 BF, rotblond, stets kunstvoll hochgesteckt, dezent gekleidet) ist eloquent und selbstbewusst. Sie steht für das alteingesessene Patriziat der Stadt, und hält wenig von Einflüssen aus Landadel, Kirchen oder vom Volk hochgejubelten Helden. In der Verwaltung der Kaiserstadt ist sie beinahe omnipräsent, denn sie siegelt alle Urkunden und Dekrete Alt-Gareths, damit sie Gültigkeit erlangen. Im Heldenrat ist sie eine der wichtigsten Stimmen, auch wenn viele sie wegen ihrer scharfen Rede fürchten.





☛ **Oldebor von Weyrinhaus**, Stadtvogt von Neu-Gareth
Der Burggraf der Raulsmark (*974 BF, grau-braunes Haar, ausgleichend) steht loyal zur Kaiserfamilie und dem Landa-
del des Reiches. Er versucht Gareth wieder zur Residenzstadt
der Kaiserin zu machen. Oldebor (ein kompetenter Diplo-
mat) ist der perfekte Mittler zwischen allen Parteien, weil er
sich angewöhnt hat niemals „Nein“ sondern stets „Ja, aber
...“ zu sagen.

☛ **Canyraith von der Lohe**, Erzäbtissin der Draconiter
Canyraith (*978 BF, 1,89 Schritt, weißblonde kunstvoll
geflochtene Haare, schlank und bedächtig) ist sehr kontrol-
liert. Sie verehrt Mada als große Vergeberin und hat gute Ver-
bindungen in die Stadt, weil sie sich leidenschaftlich um die
Bildung der Straßenkinder kümmert.

Funktion: Der Rat der Helden organisiert die Verteidigung
innerhalb der Stadt und wenig in Gareths Mauern geschieht
ohne sein Gusto.

Schicksal: Alle genannten Räte überleben und machen die
Stadt der Kaiser immer stärker.

STREITER DES REICHES

TRUPPEN DES RAULSCHEN REICHES

Wappen: roter Greif auf goldener Scheibe vor blauem Grund

PERRICUMER VERTEIDIGUNG

Wappen: silberner Delphinkopf
auf blauem, durch eine waa-
gerechte silberne Wellenlinie
geteiltem Wappenschild, darun-
ter eine liegende silberne Holz-
fälleraxt

Kommandeurin: Landvögtin
Maia von Perricum (siehe Seite
24)

Stab: nach Meisterentscheid



☛ **Markgräflische Grenzreiter**

Stärke: 2 Schwadronen leichte Reiterei (LR)

Moral: 5

Professionalität: 4

☛ **Markgräflische Hellebardiere**

Stärke: 1 Banner schweres Fußvolk (SF)

Moral: 5

Professionalität: 4

☛ **Bombardenregiment Trollpforte**

Stärke: 4 Banner

Moral: 5

Professionalität: 5

☛ **Eliteregiment Perricum**

Stärke: 4 Banner leichtes Fußvolk (LF)

Moral: 5

Professionalität: 5

☛ **Perricumer Stadtgarde** (LF)

Stärke: ein Banner

Moral: 5

Professionalität: 4

☛ **Perricumer Spießbürger** (LF)

Stärke: 200 Bürger

Moral: 5

Professionalität: 3

☛ **Perricumer Ritter samt Landwehr**

Stärke: ein Dutzend schwere Reiterei (SR) und vier Dutzend
leichtes Fußvolk (LF)

Moral: 5

Professionalität: 4

☛ **Rondrageweihte und Akoluthen**

Stärke: beinahe 3 Banner Geweihte (LF) und 3 Banner Ako-
luthen (LF)

Moral: 6

Professionalität: 5

☛ **Besondere**

Stärke: zwei Dutzend Magier

Moral: 6

Professionalität: 3-4

ROMMILYSER VERTEIDIGUNG

Wappen: rotes Ochsenhaupt auf
goldenem Schild

Kommandeure: Gilborn Hal
von Bregelsaum, die Helden
von Zweimühlen (außerhalb
der Stadt), Stadtvögtin Linai
von Halberg-Kyndoch (innerhalb
der Stadt)

Stab: Kontingente der Helden von
Zweimühlen (außerhalb der Stadt),
Hauptmann Jenderan von Sturmfels
(innerhalb der Stadt)



☛ **Ochsengarde**

Stärke: 1 Schwadron schwere Reiterei (SR)

Moral: 6

Professionalität: 5

☛ **Friedensgarde**

Stärke: 2 Banner schweres Fußvolk (SF)

Moral: 6

Professionalität: 4

☛ **Rommilyser Stadtgarde** (LF)

Stärke: 1 Banner

Moral: 5

Professionalität: 4

☛ **Rommilyser Spießbürger** (LF)

Stärke: 200 Bürger

Moral: 5

Professionalität: 3

☛ **Rommilyser Ritter samt Landwehr**

Stärke: zwei Dutzend schwere Reiterei (SR) und 4 Banner
leichtes Fußvolk (LF)

Moral: 5

Professionalität: 4

☛ Besondere

Stärke: zwei Dutzend Magier, zwei Dutzend Traviageweihte, ein Dutzend Bannstrahler (LF)

Moral: 6

Professionalität: 3-4

GARETHER VERTEIDIGUNG

Wappen: roter Fuchs (wachsend) auf goldenem Schild

Kommandeure: der Rat der Helden (siehe Seite 26)

☛ Garether Stadtgarde (LF)

Stärke: 6 Banner

Moral: 5

Professionalität: 4

☛ Garether Spießbürger (LF)

Stärke: 200 Fuchsgardisten und 400 Waffentreue

Moral: 4

Professionalität: 3

☛ Garether Maulwürfe

Kommandeurin: Obristin Wiede Rappelstein

Bevorzugtes Heer: Haupttheer, garetischer Heerbann

Stärke: maximal 2 Banner Sappeure

Moral: 6

Professionalität: 5

☛ Waisenmacher

Kommandeur: Oberst Reto Waisenmacher

Bevorzugtes Heer: Haupttheer, garetischer Heerbann

Stärke: maximal 2 Banner schweres und leichtes Fußvolk (SF, LF)

Moral: 5

Professionalität: 4

☛ Garetische Ritter samt Landwehr

Stärke: drei Dutzend schwere Reiterei (SR) und 5 Banner leichtes Fußvolk (LF)

Moral: 5

Professionalität: 4

☛ Besondere

Stärke: Magier, Geweihte, Verbrecher

Moral: 4

Professionalität: 3



DIE HELDEN

Der Schattenmarschall ist ein episches Abenteuer und richtet sich daher an sehr *erfahrene* Helden bis *Experten* – 10.000 eingesetzte AP sollten das Mindestmaß sein. Der Grad der Herausforderungen ist nach oben offen und kann von Ihnen an die Bedürfnisse Ihrer Gruppe angepasst werden. Aufgrund der vielen Bezüge empfiehlt es sich natürlich für Veteranen der **Splitterdämmerung**. In der Heldengruppe sollten Kampfkraft und magische Fertigkeiten gleichermaßen vertreten sein, das Schmieden eines Bündnisses mit eigenwilligen Parteien in den Schattenlanden sowie die Durchsetzung unter den unterschiedlichen hochadligen Heerführern zudem gesellschaftliche Talente.

Ihre Helden müssen sich an vielen Stellen in **Der Schattenmarschall** aktiv entscheiden, sie können kaum Teil von allen Ereignissen sein. Passen Sie das Abenteuer daher immer an die Vorlieben Ihrer Runde an und versuchen Sie, den Spielern so viel von den Hintergründen zu vermitteln wie möglich.

DIE HELDEN ALS PERSÖNLICHE FEINDE HAFX'

Sollten Ihre Helden bekennende Feinde des Fürstkomturs sein und dessen Pläne schon das ein oder andere Mal durchkreuzt haben, dann tragen Sie dafür Sorge, dass die Agenten Haffax' den Helden genau folgen. Die Helden sollten in diesem Fall explizites Ziel des Arkanium- und des Eterniumkorps sein.

Zwar zollt der Fürstkomtur seinen Feinden, vor allem solchen, die er als echte Herausforderung wahrnimmt, Respekt, aber dieser Respekt sorgt auch dafür, dass er viele Hebel in Bewegung setzt, um diese Gefahr auszuschalten.



DER STURM AUF PERRICUM

„Es war wie so oft am letzten Tag des Jahres: Nebel lag über dem Golf und das Meer schien mit dem bleiernen Himmel zu verschmelzen. Doch keiner hatte recht Acht drauf, denn jeder wollte vor dem Abend alles Dringliche erledigt haben. Doch dann ragten von jetzt auf gleich – so schien's mir damals – Masten aus dem blassen Dunst. Schauerliche Galionsfiguren schoben sich aus dem Nebel und schließlich auch diese ... der Herr Efferd steh' mir bei ... dieses Ding, das mit seinen Spinnenbeinen übers Wasser lief. Just dann kam Wind auf und die Banner mit den gekreuzten Schwertern über drei Lilien bauschten sich und wir wussten, was die Stunde geschlagen hatte. Überall wurde Alarm gegeben (...). Allein der Kriegshafen blieb still. Niemand löste die Zyklopenketten und Schiffssperren, auf dass die Kriegsschiffe ausfahren konnten. Nicht einmal Alarm gaben sie im Kriegshafen. Aber dann erkannte ich, dass die gekreuzten Schwerter auch dort aufgezogen waren. Und noch ein anderes, mir unbekanntes Banner erkannte ich und es zeigte Marschallsstäbe, wie ich nun weiß.“

—Karima Rodiak, Archivarin in der Kartothek der Kaiserlich Perricum Flottenakademie für Seekrieg und Entdeckung, vor dem Markgrafen, Praios 1040 BF

Am späten Morgen des 30. Rahja 1039 BF beginnt Helme Haffax völlig überraschend für die Bewohner der Reichsstadt und der Perrinmarsch seinen Angriff auf Perricum.

Angeführt von der Dämonenarche *Boransdorn* taucht die tobimorische Flotte am Horizont auf. Herausfordernd haben alle der etwa drei Dutzend Schiffe – darunter die Dämonenarche *Krakons Sog*, drei Archenläufer und auch das Flaggschiff des Admiralkomturs von Arbasien, Sarastro Dorkstein, die Trireme *Schwarze Sichel* – das Zeichen der Fürstkomturei gehisst: auf rotem Grund zwei gekreuzte schwarze Schwerter über drei schwarzen Lilien. Die Stadt bereitet sich umgehend auf den unerwarteten Angriff vor, allein der Kriegshafen, mit dessen Geschützen Haffax' Flotte das Einlaufen in den Darpat deutlich erschwert werden könnte, bleibt tatenlos. Haffax' Angriff indes erfolgt nicht am Kriegshafen, die Schiffe wenden sich dem Flusshafen zu und beginnen ihre Anlandung unmittelbar an den Korallengärten.

Nachfolgend finden Sie einige Hintergründe zu Haffax' Ankunft, um es Ihnen zu erleichtern, die Ereignisse für eine bereits in der Stadt befindliche Heldengruppe aufzubereiten.



RONDRA'S STADT AM DARPATMUND

Nach der Invasion der Verdammten wurde Perricum, berühmt dafür, Sitz des rondrianischen Schwerts der Schwerter und der mächtigen Löwenburg zu sein, auch zum einzigen freien mittelreichischen Hafen an der Ostküste. Als Heimathafen der Perlenmeerflotte ist Perricum immer wieder Ausgangspunkt für den Kampf gegen die letzten Heptarchien im Osten. Aufgrund der monumentalen Burg- und Festungsanlagen gilt die Reichsstadt als beinahe uneinnehmbar.

So brechen von Perricum aus täglich Versorgungsschiffe und Blockadebrecher (Seefahrer, die für gutes Gold fast jedes Ziel ansteuern) auf, in Richtung der mittelreichischen Enklaven Beilunk und Ilsur, ins Bornland oder nach Maraskan sowie in die Tulamidenlande.

Und immer wieder finden sich Pilger, die den Segen des Schwerts der Schwerter wünschen, Seesöldner, die auf gute Heuer hoffen, und natürlich auch wagemutige Abenteurer und unerschrockene Seeleute in der Stadt ein.



1. Boronanger
2. Kloster des Vergessens
3. Golgari-Pforte
4. Borontempel
5. Gästehaus der Noioniten
6. Hafen der Erkenntnis
7. Hesindetempel
8. Marschentor
9. Hotel Kaiser Reto
10. Alter Markt
11. Palast des Stadtrats
12. Praiostempel
13. Rahjatempel
14. Ingerimmtempel
15. Gasthaus *Der Hartsteener*
16. Fähre nach Dergelmund
17. Korallengärten
18. Efferdtempel
19. Flottenakademie
20. Schänke Zur glänzenden Münze
21. Segelmacherwerkstatt
22. Ordenshochburg der Grauen Stäbe
23. Grafenpalast
24. Kontor Klande
25. Grafenplatz
26. Zeughaus und Stadtgarde
27. Kontor Marix
28. Kontor Stoerlebrandt
29. Schule der Austreibung
30. Phextempel
31. Ordensburg der Ardariten
32. Harnischmacherei Rutaris und Töchter
33. Rondratempel
34. Lange Mauern
35. Löwenburg
36. Oktagon
37. Schinderburg
38. Taubenturm
39. Haus der Feuerwerker
40. Quartiere
41. Nautisches Institut

1. Boronanger
2. Kloster des Vergessens
3. Golgari-Pforte
4. Borontempel
5. Gästehaus der Noioniten
6. Hafen der Erkenntnis
7. Hesindetempel
8. Marschentor
9. Hotel Kaiser Reto
10. Alter Markt
11. Palast des Stadtrats
12. Praiostempel
13. Rahjatempel
14. Ingerimmtempel
15. Gasthaus *Der Hartsteener*
16. Fähre nach Dergelmund
17. Korallengärten
18. Efferdtempel
19. Flottenakademie
20. Schänke Zur glänzenden Münze
21. Segelmacherwerkstatt
22. Ordenshochburg der Grauen Stäbe
23. Grafenpalast
24. Kontor Klande
25. Grafenplatz
26. Zeughaus und Stadtgarde
27. Kontor Marix
28. Kontor Stoerlebrandt
29. Schule der Austreibung
30. Phextempel
31. Ordensburg der Ardariten
32. Harnischmacherei Rutaris und Töchter
33. Rondratempel
34. Lange Mauern
35. Löwenburg
36. Oktagon
37. Schinderburg
38. Taubenturm
39. Haus der Feuerwerker
40. Quartiere
41. Nautisches Institut

0 50 100 150 200

SCHRITT



So trifft man überall in der Stadt auf Personen unterschiedlichster Herkunft. Viele waren Flüchtlinge, die Arbeit im Hafen gefunden oder auf einem der Schiffe angeheuert haben. Andere sind auf der Durchreise. So ist Perricum mehr denn je zum einem kulturellen Schmelztiegel geworden. Diese Vermischung führt immer wieder, vor allem im Viertel Efferdgrund, zu Reibereien zwischen den verschiedenen Völkergruppen oder Schiffsbesatzungen.

Perricum für den eiligen Leser

Einwohner: 13.000

Wappen: auf Blau ein springender, silberner Delfin über goldenem Säbel, Wappenschild von einer stilisierten Wehrmauer gekrönt

Herrschaft: kaiserliche Reichsstadt; Stadtherr ist Ratsherr *Odoardo von Quintian-Hohenfels* (siehe Seite 37), als Vogt der Reichsstadt, zugleich Sitz des Perricumer Markgrafen *Rondrigan Paligan*, vertreten durch seine Großmutter *Rimiona Paligan* (siehe Seite 23f.)

Garnisonen: siehe **Die Perricumer Verteidigung** auf Seite 23ff.

Tempel: Tempel des Heiligen Leomar (**Rondra**), Halle der Gezeiten (**Efferd**), Sakrale der Heiligen Linai (**Praios**), **Boron**, **Hesinde**, **Phex**, **Ingerimm**, **Rahja**
Wichtige Schänken/Gasthöfe: Hotel *Kaiser Reto* (Q7/ P8/ S18), Gasthaus *Der Hartsteener* (Q6/P6/S20), Schänke *Zur glänzenden Münze* (Q2/P4)

Besonderheiten: Löwenburg (Sitz des Schwerts der Schwerter), Lange Mauern von Perricum (Stadtmauer), Heimathafen der Perlenmeerflotte, Ordensniederlassungen von Noioniten, Draconitern, Ardariten und Grauen Stäben (versiegelt), Magierakademie *Schule der Austreibung*, Ruinen des alten Nebachot

Stimmung in der Stadt: Man sieht sich als trutzige Bastion gegen die Schattenlanden und als Erbe alter Traditionen. Vetterwirtschaft, Korruption und Resignation höhnen die entschlossene Fassade an mancher Stelle aus.



DIE VIERTEL DER STADT

DER KRIEGSHAFEN

Der Kriegshafen liegt im Osten der Stadt auf einer Halbinsel, die durch die mächtige **Praiosmauer** geschützt wird. Hier sind die kläglichen Reste der einst so strahlenden Perlenmeerflotte stationiert. Die Zufahrten zum Hafen sind durch Zyklopenketten und Schiffssperren gesichert.

Das Hafengelände ist durch einen Wall geteilt, im westlichen Teil, der auch für Zivilisten zugänglich ist, finden sich vor allem Handwerksbetriebe, ein Spital, ein Veteranenheim und Lagerhallen. Der östliche Teil ist allein kaiserlichen Gardeangehörigen vorbehalten, denn man wittert allenthalben Geheimnisverrat. Hier finden sich das **Nautische Institut**

(41) und die **Quartiere** (40) der Matrosen und Seesoldaten sowie des Großteils der markgräflichen Garden. Gefürchtet ist das **Haus der Feuerwerker** (39), wo Hylailer Feuer und andere Alchimika für den Kriegeinsatz hergestellt werden. Hier liegt auch die **Schinderburg** (37), eine von drei grauen Türmen flankierte, von außen wie von innen schier uneinnehmbar scheinende Festung mit rundum laufendem Wasergraben und einer eigenen Zugbrücke.

Vom **Taubenturm** (38) neben der Hafeneinfahrt aus arbeiten die Agenten des Reichsgroßgeheimrates, der Turm ist wieder Sitz der KGIA. Auf der Insel im zweiten Hafenbecken liegt das achteckige **Oktagon** (36), Hauptsitz der Admiralität der Perlenmeerflotte.

EFFERDGRUND

Im Westen schließt sich das Perricumer Hafenviertel **Efferdgrund** an den Kriegshafen an. Hier herrscht immer reger Betrieb: tagsüber ackern die Schauerleute und Matrosen am Hafen, nachts kehren sie in den vielen Spelunken, Bordellen und Spielhöhlen ein. Unter diesen sticht vor allem die **Schänke Zur glänzenden Münze** (20) (P4/Q2) heraus, die stadtbekannt dafür ist, dass man hier Kontakt mit Hehlern, Schmugglern und auch Blockadebrechern herstellen kann. Am **Efferdhang** befindet sich die traditionsreiche **Perricumer Segelmacherwerkstatt** (21) (P6, Q7) von *Meisterin Wulfen*. An der **Hafenstraße**, die vom Hafen zum Grafenplatz führt, liegt die von Kaiser Raul gestiftete **Kaiserlich Perricumer Flottenakademie für Seekrieg und Entdeckung** (19), die die Seeoffiziere der Perlenmeerflotte ausbildet. Angeschlossen ist die **Kaiserlich-Markgräfliche Kartothek**.

Direkt am Darpat und am Übergang zu **Darpatstieg** liegt der prächtige **Tempel des Stadtgottes Efferd** (18). Von hier führt eine Treppe direkt in das Wasser des Darpat und verschiedene Wege in die beiderseits liegenden **Korallengärten** (17).

DARPATSTIEG

Im Norden säumen Anlegestellen und Lagerhäuser den Darpat, und hier verkehrt auch die Fähre zum gegenüberliegenden Ort Dergelmund. Die meisten Bewohner des Viertels sind einfache Handwerker, die sich rund um das **Haus des Ingerimm** (14) niedergelassen haben. Hier liegt auch das **Gasthaus Der Hartsteener** (15) (P6/Q6/S20). Im Westen liegt der von Hochwürden **Golgarian** geführte **Tempel des Boron** (4), der mit der **Golgari-Pforte** (3) über ein eigenes Tor in der Stadtmauer verfügt. Dieser Weg führt zum vor der Stadt liegenden **Boronanger** (1). In einem Anbau an den Tempel ist ein **Gästehaus des Ordens der Heiligen Noiona** (5) untergebracht, das jene Verwirrten beherbergt, für die noch Hoffnung besteht – im Unterschied zu den Insassen des neueren **Kloster des Vergessens** (2) vor den Mauern.

MONDWACHT

Das Viertel **Mondwacht** wird durch den **Praiostempel** (12), den **Hort der Hesinde** (7) und das **Haus der Rahja** (13) geprägt, weshalb sich hier neben gut betuchten Händlern auch viele Gelehrte und Künstler niedergelassen haben. Weiterhin finden sich in diesem Viertel der beeindruckende **Palast des Stadtrats** (11), der **Alcazaba Zolipantessa**, sowie



der **Hafen der Erkenntnis (6)**, das örtliche Ordenshaus der Draconiter. Für Reisende empfiehlt sich das **Hotel Kaiser Reto (9)** (P8/Q7/S18) am Alten Markt.

LEVINGEN

Im Viertel *Levingen* leben vornehmlich reiche Perricumer. Der hiesige **Phextempel (30)** versteht sich als Haus des Handels und Treffpunkt der Kaufleute. Am *Grafenplatz* findet man die Kontore der Häuser **Klande (24)**, **Marix (27)** und **Stoorrebrandt (28)** sowie das **Zeughaus der Stadt (26)**, in dem auch die Stadtgarde untergebracht ist. Über allem thront der beeindruckende **Grafenpalast (23)**, Residenz des Markgrafen *Rondrigan Paligan*.

Unweit steht die **Ordenshochburg der Grauen Stäbe (22)**. Zur **Schule der Austreibung (29)**, die sich auf einer steilen Klippe inmitten des Golfs von Perricum erhebt, führt nur eine steinerne Brücke.

Ganz im Süden der Stadt schließlich finden sich die **Ordensburg der Ardariten (31)** und der **Tempel des Heiligen Leomar zum Ewigen Bunde der Rondra von Nebachot (33)**, der Haupttempel des aventurischen Rondrakultes. Vom Tempel führen die **Langen Mauern (34)** zur **Löwenburg (35)**, dem Amtssitz des *Schwerts der Schwerter*, dem Oberhaupt der Rondrakirche. Ebenfalls in der Nähe des Tempels liegt die **Harnischmacherei Rutaris und Töchter (32)** (Q8, P8).

DIE SITUATION IN UND VOR PERRICUM ENDE RAHJA 1039 BF

Perricum ist zum Jahresende 1039 BF zum Bersten mit Menschen gefüllt. Wie jedes Jahr haben viele Wanderarbeiter die Stadt zum Jahreswechsel aufgesucht, um Schutz vor den Auswirkungen der Namenlosen Tage zu suchen. Rondras Nähe verspricht ihnen den besten Schutz vor dem unheiligen Treiben an diesen Tagen. Und wie ebenfalls in jedem Jahr versucht so mancher die Feierlichkeiten des Fests der Freude am Anfang des Rahjamondes bis über alle Gebühr auszudehnen.

Viele Pilger der Rondra haben sich in den Straßen und Gassen eingefunden, die den Beistand der Göttin am Sankt-Leomars-Tempel erleben wollen. Und Kapitäne haben ihren Mannschaften Landgang bis zum 2. Praios gegeben, um dem Schrecken der Namenlosen Tage nicht auf dem Darpat oder in den Weiten des Perlenmeeres begegnen zu müssen. Viele Garnisonsquartiere hingegen sind verwaist, weil große Teile der markgräflichen Garden und der Perlenmeerflotte den Schwertzug der Kaiserin gen Mendena begleiten.

Aber dieser Schwertzug lockt auch Wissbegierige an. Der Adel geht davon aus, dass man in Perricum zuerst Neuigkeiten vom Schwertzug erhalten wird – immerhin ist es die Stadt des Kaiseringemahls und Reichsgroßgeheimrats Rondrigan Paligan. So versammeln sich immer wieder etliche Neugierige auf den Plätzen Perricums, um endlich vom Sieg der Kaiserin zu erfahren und feiern zu können. Jeder Tag, den die erlösende Kunde ausbleibt, sorgt dafür, dass die Stimmung gereizter wird, und aus einem freundlichen Umtrunk werden alsbald handfeste Besäufnisse.

Auch vor den Stadtmauern haben sich Lager gebildet. Söldlinge sind in größerer Zahl erschienen, vor allem aus dem Süden, die wohl darauf hoffen, nach dem Sieg der Kaiserin noch gute Beute bei der endgültigen Befreiung Tobriens zu machen. Nur in Perricum können sie derzeit eine Passage finden, die ihnen das ermöglicht. Aber auch Adlige aus den Anrainerprovinzen wie Garetien und der Rommilyser Mark sowie einige Exiltobrier haben mit ihren Waffentreuen die Zelte vor der Stadt aufgeschlagen.

Wie Aaskrähen hoffen wohl alle, noch ein Stück von dem Kuchen abbekommen zu können, den die Kaiserin ihnen – hoffentlich bald – präsentieren wird.

Dass gerade die Mietschwerter und Reichsadligen, die zu größeren Teilen den *Getreuen Stäben von Wehrheim* (siehe Seite 20f.) angehören, gemeinsame Sache mit Haffax machen könnten, damit rechnet weder in Perricum noch in der Perrinmarsch irgendwer. Ein folgenschwerer Fehler.

EINSTIEG: DIE HELDEN IN PERRICUM

Wenn Sie **Der Schattenmarschall** als eigenständiges Abenteuer (und damit unabhängig von **Die verlorenen Lande**) spielen wollen, dann müssen Sie Ihre Helden am Morgen des 30. Rahja 1039 BF in die Stadt gebracht haben – das ist der Beginn des Angriffs auf die Stadt. Aber es kann viele Gründe geben, aus denen die Helden in der Stadt weilen.

DAS ENDE DES JAHRES

Ein guter Grund, aus dem die Helden nach Perricum gekommen sein könnten, ist das nahende Ende des Jahres 1039 BF. Viele Aventurier setzen in den Namenlosen Tagen keinen Fuß vor die Haustüre; Perricum, mit dem Amtssitz des Schwerts der Schwerter, bietet alljährlich vielen Pilgern Schutz vor den Auswüchsen dieser fünf düsteren Tage.

Ein weiterer Grund für die Anwesenheit Ihrer Helden in Perricum kann sein, dass sie – ebenso wie der Rest des Reiches

– gespannt auf Neuigkeiten aus Tobrien warten, wo die Kaiserin gegen den finsternen Fürstkomtur streitet. Täglich hoffen die Daheimgebliebenen auf Kunde vom Schwertzug und dem Sieg Rohajas, die angekündigt hatte, noch vor Jahresende das Greifen- und Wolfsbanner über Burg Talbruck wehen zu lassen. Perricum ist eine der Städte, die sicherlich als erste vom Verlauf des kaiserlichen Schwertzugs erfahren wird.

Helden, die im Vorfeld von **Der Schattenmarschall** andere Abenteuer erlebt haben, könnten auf die Idee verfallen, hier Rat zu suchen: Die Stadt beherbergt viele namenhafte Institutionen oder Personen, mit denen die Helden reden oder in Kontakt kommen wollen. Streiter aus **Bahamuths Ruf** haben eventuell mit der Admiralität der Perlenmeerflotte ihre Erlebnisse zu besprechen oder den Hafen der Erkenntnis, den örtlichen Draconiterhort aufzusuchen. Vielleicht geleiten Ihre Helden auch die **Töchter der Rache** nach Perricum, um dort Verhandlungen zwischen den Amazonen und dem

Schwert der Schwerter anzubahnen. Helden der Abenteuer um **Träume von Tod** oder **Seelenernte** können selbst Hilfe benötigen und wollen bei den Noioniten oder der Schule der Austreibung vorstellig werden.

Andere Recken suchen eventuell Kontakt zur KGIA und dem Reichsgroßgeheimrat oder wollen den ODL, die Grauen Stäbe von Perricum, um Unterstützung bitten. Wieder andere wollten möglicherweise das Fest der Freuden nutzen, um Perricum in vollem Glanz erstrahlen zu sehen. Und manche sind einfach in einer Taverne eingekehrt, weil sie hoffen, jemandem zu begegnen, der ihnen Abenteuer und Gold versprechen kann. Womöglich gehören die Helden aber auch zu einer der Söldnereinheiten oder Adelsaufgebote, die sich vor der Stadt eingefunden haben ...

Suchen Sie den passenden Grund dafür aus, dass Ihre Helden in der Stadt weilen, und präsentieren Sie ihnen ein geschäftiges, aber unbesorgtes Perricum. So unbesorgt eine aventurische Stadt kurz vor dem Beginn der Namenlosen Tage eben sein kann.

IN DEN NAMENLOSEN TAGEN

»[...] *Wehe demjenigen aber, der die Tage des Namenlosen nicht achtet, der auf seinen Wegen fortfährt, als sei's eine den Zwölfen geweihte Zeit, denn großes Unheil wird auf ihn herniederfahren, von all dem Übel, welches in dieser Spanne in unbändiger Kraft über Dere herrscht, von all den unheiligen Kreaturen, welche in ungezügelter Wut die Rechtgläubigen heimsuchen, sie zu verderben [...]*«

—aus: Die Chroniken von Ilaris, undatierte, handschriftliche Kopie, verwahrt in den Hallen der Weisheit zu Kuslik

Bloßer Aberglaube?

Die Tage des Namenlosen – die fünf Nächte und Tage zwischen dem 30. Rahja und dem 1. Praios – gelten seit jeher als eine verfluchte Zeit, die von Unheil und Düsternis heimgesucht wird. Alpträume beherrschen die Nächte, während des Tags underische Wesenheiten umherstreifen und jenen auflauern, die wider besseres Wissen unterwegs sind. Geister und Wiedergänger, so heißt es, erhöhen sich an diesen Tagen häufiger und leichter als im übrigen Jahr. Unaussprechliche Schrecken sollen nun, da die Macht der Zwölgötter für fünf Tage beschnitten ist, leichter in die fünfte Sphäre gelangen. Niemand ist in diesen Tagen ohne Not unterwegs, die Menschen kommen zusammen und verbergen sich in ihren Häusern, in denen aus Angst vor der Macht des Namenlosen nicht einmal die Herdfeuer brennen. Kein Fischer fährt aus, kein Ritter gürtet sein Schwert und Handwerkerge-sellen unterbrechen ihre Walz, um diese beängstigende Zeit in der Sicherheit solider Mauern zu verbringen.

Wirkliche Bedrohung!

Die Furcht der Menschen und die Mahnungen der Priesterschaften sind weit mehr als der Aberglaube leichtgläubiger Hinterwäldler. Die Tage des Namenlosen sind tatsächlich eine verderbte Zeit, in der die Macht der Zwölgötter beschränkt und die ihrer Widersacher gestärkt ist. Geweihte fühlen sich in dieser Zeit meist alleingelassen, viele – bei Weitem nicht nur geweihte Menschen – sind jetzt besonders anfällig für Zweifel. Selbst Tiere werden von der finsternen

Aura in Mitleidenschaft gezogen, neigen zu böswilligem, aggressivem Verhalten oder verfallen in einen lethargischen Dämmerzustand, und auch das Wetter neigt zu Extremen.

Jedem der fünf Tage werden Eigenschaften zuerkannt, die sich spürbar auf Mensch und Tier auswirken:

☛ Der **1. Tag des Namenlosen** heißt auch *Isyahadin* und mit ihm kommen Sturm, Panik und erschreckend real erscheinende Hirngespinnste.

☛ Der **2. Tag des Namenlosen** gilt als der des *Aphestadil*. Er bringt Lähmung und bleierne Müdigkeit und in ihrem Gefolge manchem gar den Tod.

☛ Am **3. Tag des Namenlosen** überzieht sein Tagesherrscher *Rahastes* die Welt mit Ungeziefer und allerlei Plagen. Nahrung verdirbt, und was sonst erquickend mag, wird jetzt fad und faulig.

☛ Am **4. Tag des Namenlosen** ziehen mit *Madaraestra* Gereiztheit, Geilheit, Wahnsinn und Zank über Dere hinweg.

☛ Der **5. Tag des Namenlosen** schließlich entfesselt *Shihay-azad*. Streit, Hass und Tod sind die Folge.

Haffax' Kalkül

Helme Haffax hat diese Zeit bewusst für seinen Angriff auf das Mittelreich gewählt. Oder vielmehr: Bewusst setzt er eine Drohkulisse, als er dem Schwert der Schwerter just am letzten Tag des Jahres sein Angebot macht. Wohl wissend, dass er – sollten sich daraus kriegerische Handlungen ergeben – in den Namenlosen Tagen im Vorteil ist. Beschwörungen dämonischer Kräfte, aber auch die von Geistern sowie das Erheben Untoter sind in dieser Zeitspanne erheblich leichter. Hinzu kommt der psychologische Vorteil. Stets stritt das Mittelreich mit dem Segen der Götter. Ihm nun einen Krieg aufzuzwingen, der seinen Anfang in einer Zeit nimmt, da diese spürbar geschwächt sind, ist taktisch ebenso klug wie skrupellos. Niemand vermag zu sagen, wie viele Gläubige davor zurückschrecken, ausgerechnet in den Namenlosen Tagen unter Waffen aus dem Haus zu gehen, um sich einem übermächtigen Feind zu stellen. Sicher ist jedoch, dass jeden, der es tut, nicht nur die „normale“ Angst angesichts einer anstehenden Schlacht begleitet, sondern zusätzlich noch die vor den Folgen, die eine solche in gerade jenen Tagen hat.

Das Spiel in diesen Tagen

Die Namenlosen Tage zwischen den Jahren 1039 und 1040 BF werden sich in das Gedächtnis des Raulschen Reiches graben. Perricum, die Perrinmarsch und der Darpat werden schon in der Nacht des 30. Rahja von wütenden Stürmen heimgesucht, denen schließlich eine verheerende Flut folgt, die die Perrinmarsch und die angrenzenden Baronien bis hinauf zum Darpatbogen unter Wasser setzt. Helme Haffax legt den ihn begleitenden Paktierern in ihrem lästerlichen Tun keine Zügel an, denn nur selten beschwört es sich leichter als in dieser Zeit. Es ist im Interesse des Fürstkomturs, größtmögliche Verwirrung und Angst zu verbreiten.

Nutzen Sie die Beschreibungen der einzelnen Tage, um Ihren Helden auf ihrem Weg Hindernisse in den Weg zu legen, denn auch diese bleiben von den äußeren Umständen nicht unberührt. Reizen sie passende **Nachteile** wie Einbildungen, Alpträume, Krankhafte Reinlichkeit, Medium, schlechte Eigenschaften (insbesondere Jähzorn) und so wei-



ter aus, indem sie sich an den voranstehenden Charakteristika der Tage orientieren. Oder lassen sie tollwütige Tiere und verzweifelte, durch die Flut heimatlos gewordene Menschen ebenso auftreten wie Geister eines überfluteten Borongangers oder in den Darpat geschwemmte Schrecken aus der Blutigen See.

Wenn es Ihrem Stil und Ihren Vorlieben entspricht, können Sie während dieser Tage mit folgenden (optionalen) Modifikationen spielen:

☛ **Mirakel** und **Liturgien** sind grundsätzlich um mindestens 3 Punkte erschwert, nach Ihrer Maßgabe auch mehr. Eine tägliche Regeneration von Karmaenergie findet nicht statt, eine zu diesem Zwecke durchgeführte *Mirakel*-Probe ist um 3 Punkte erschwert.

☛ **Beschwörungen** sind hingegen pauschal um 3 Punkte erleichtert. Proben zur **Beherrschung** und **Bannung** sind hingegen schwieriger: +3 bis +7 Punkte auf die entsprechende Probe. Misslungene *Beschwörungs*- und *Beherrschungs*-Proben ziehen Folgen nach sich, die heftiger ausfallen können als an anderen Tagen. Addieren sie je 3 Punkte zum entsprechenden Würfelwurf (Tabellen siehe **WdZ 191f.**)

☛ Jeden Tag des Namenlosen wird es leichter, einen **Geist** zu beschwören (je Tag 1 Erleichterung auf entsprechende Proben).

☛ Friedensstiftende oder ordnende **Zauber** sind pauschal um 3 Punkte erschwert.

ОННЕ РАНГ УНД ПАМЕН

Haben die Helden keine adligen, geweihten oder magischen Vertrauten in der Stadt, erleben sie den Angriff Haffax' als völlig unerwartete, lebensbedrohende Situation. Schnell werden sie in Kämpfe mit Roten Legionären und den Blutvipern verstrickt, denn die wenden sich nach der Landung gegen jeden, der eine potenzielle Gefahr bedeutet (Werte der Angreifer finden Sie im **Anhang**). Bald metzeln sich die ersten Dämonen und Golems durch die Gassen, um jeden Widerstand zu brechen und die Stadt vollständig einzunehmen.

Es gibt nur drei Stellen in der Stadt, an denen sich einigermaßen koordiniert Widerstand formiert. In der Löwenburg, im Grafenpalast und in der Schule der Austreibungen.

Der Kriegshafen ist komplett abgeriegelt und erscheint weithin handlungsunfähig (siehe Seite 36f.). Kundige Helden müssen feststellen, dass die Magier der Schule der Austreibungen vor allem ihre Akademie schützen wollen und schnell Luftelementare beschwören, die die beißenden Winde um die Klippe derart verstärken, dass nicht einmal ein Karakil sie überleben würde.

Die Anlaufstelle Ihrer Helden sollte also vor allem der Grafenpalast sein, in dem Altgräfin Rimiona sichtlich erschüttert, aber mit kühlem Verstand die Verteidigung organisiert. Oder aber der Palast des Stadtrates, an dem sich ebenfalls Verteidiger sammeln. Durch die Infiltration der Tannwirker (siehe Seite 37) sind die Maßnahmen des Rates jedoch kaum effektiv.

BEIM SCHWERT DER SCHWERTER

Vielleicht haben die Helden aber auch eine Privataudienz beim Schwert der Schwerter oder sind mittlerweile sogar recht gut mit der Matriarchin der Rondrakirche befreundet.

Ayla ist bekannt dafür, dass sie eine Vorliebe für rondrianisch gesinnte Helden hat – und in den letzten Jahren dürften Ihre Helden genügend Gelegenheit gehabt haben, Ayla positiv aufzufallen.

In diesem Fall erleben sie Haffax' Attacke vermutlich von den Zinnern der Löwenburg aus und können von Anfang an Teil der Planungen einer Verteidigung sein, so wie die Rondrianer sie sich vorstellen, bis Haffax schließlich alle Geweihten überrascht (siehe Seite 39).

ДІЕ ХЕЛДЕН ВОН МЕНДЕНА

Wir gehen davon aus, dass die Helden, die Haffax' Angriff auf Perricum begegnen, andere sind, als die, die Rohaja von Gareth nach Mendena begleiten. Dennoch ist es denkbar, dass Ihre Gruppe, die eben **Die verlorenen Lande** durchquert und Mendena genommen hat, am Abend des 30. Rahja die Nachricht von Haffax' Angriff auf Burg Talbruck ereilt. Dann wollen sie bestimmt sofort handeln.

Es gibt diverse, allerdings verschieden schnelle Möglichkeiten, wie Sie Ihre Helden nach Perricum bringen können, um in den Kampf um die Stadt einzugreifen oder Haffax' Spuren zu verfolgen.

Kurz und schmerzlos

Gerade wenn die Helden persönliche Feinde des Fürstkomturs sein sollten, brennen sie vermutlich darauf, sofort ihre Schwerter mit Haffax und seinen Getreuen zu kreuzen. Ihr Ziel wird sein, alle Hebel in Bewegung zu setzen, um schnellstmöglich nach Perricum zu gelangen. Und sie haben dazu auch einige Optionen:

☛ *Erynnion Quendan Eternenwacht*, der ehemalige Abtprimas der Draconiter und heutige Menacorit, kann für Ihre Helden mittels des PLANASTRALE ANDERWELT ein Sphärentor aufreißen, durch das die gesamte Gruppe durch den Limbus nach Perricum reisen kann. Diese Reise ist nicht ungefährlich, aber Eternenwacht stehen andere Menacoriten zur Seite, sodass der Weg durch den Limbus zwar immer noch gefährlich und eigenartig ist, aber kein Selbstmordkommando.

☛ *Apep der Ewige* (**ZooBotanica 50f.**) oder *Scathanaë* (**Töchter der Rache 47**) könnten den Helden einen Gefallen schulden und sie so auf Drachenflügeln über die Trollzacken befördern.

☛ Vielleicht findet sich in der Vorhalle des Sieges ein altes Portal, das, ähnlich einer Dunklen Pforte, die Helden direkt in die Schule der Austreibung befördert.

☛ Womöglich gibt es auch einen Trollpfad, der zwei Steinkreise an den Küsten miteinander verbindet und durch eine derzeit von grauen Gewitterwolken verhangene und in wabernden Nebel getauchte Feenwelt führt.

☛ Die Magier ihrer Runde verfügen vielleicht über den TRANSVERSALIS und wollen den Zauber einsetzen, modifizieren Sie dann die Zuschläge entsprechend der Zauberbeschreibung in **LCD 262**.

Mit Würde und Stärke

Auch die Kaiserin bricht schnell gen Perricum auf: Mit der gesamten Panthergarde, Soldaten der Löwengarde sowie ausgewählten Streitern, Geweihten und Zauberern stechen

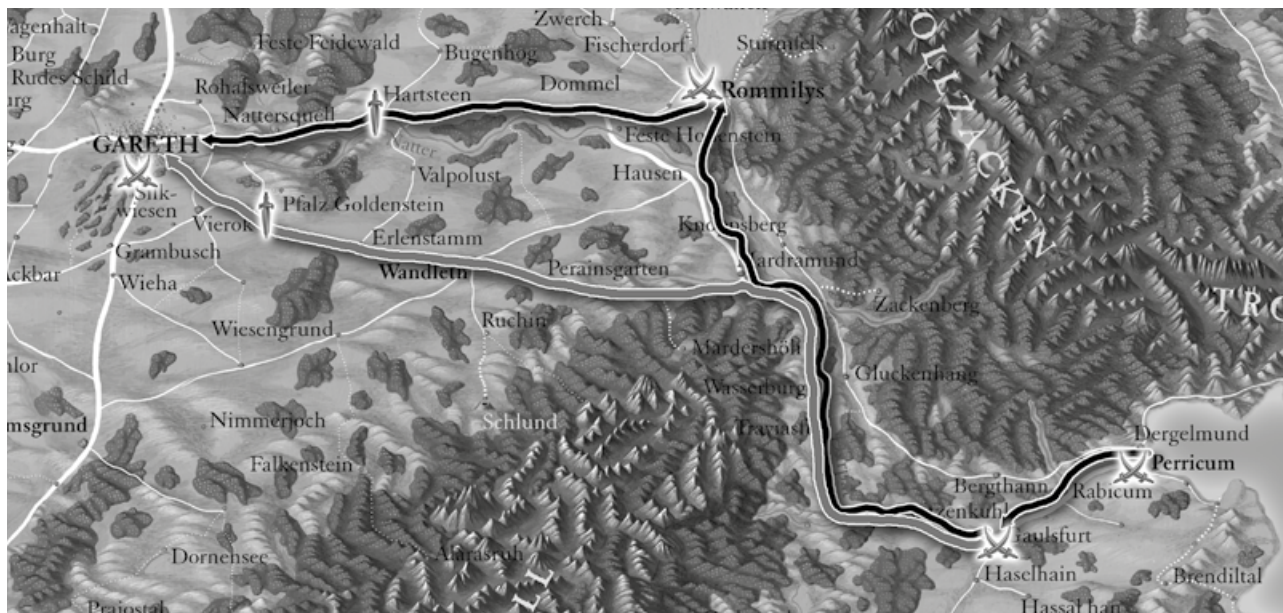
Rohaja von Gareth und Rondrigan Paligan noch am Abend des 30. Rahja von Mendena aus auf der Karavelle *Raubvogel* in See.

Haben sich die Helden in **Die verlorenen Lande** bewährt, können sie Teil dieser Entsatzexpedition sein, die allerdings drei Tage braucht, bevor sie Perricum erreicht.

Den Helden bleibt dann nur, Haffax eilig nachzusetzen oder sich an der Befreiung der Stadt zu beteiligen – die Ereignisse in Perricum haben bei ihrer Ankunft bereits stattgefunden.

Mit Macht, aber langsam

Marschall *Alrik vom Blautann und vom Berg* und Oberst *Bunsenhold von Ochs* führen die verbliebenen Garden des Reiches in Eilmärschen von Mendena zurück ins Reich. Mendena verbleibt in der Obhut der tobrischen und Weidener Heerhaufen. Schließen sich die Helden dieser Route an, brauchen sie mindestens 14 Tage, bis sie die Trollzacken erreicht haben.



HAF FAX AN TE PORTUS – HAF FAX VOR DEN HÄFEN

»Die Löwin vom Berg in die Ebene locken.«
—Fünfhntes Strategem des Helme Haffax

Haffax' Plan sieht vor, die Stadt durch schiere Macht zu beeindrucken. Er lässt seine Roten Legionäre, die Equitanier und Panzerschreiter in den Korallengärten Stärke zeigen. In Windeseile ist der Flusshafen komplett unter Kontrolle der Tobimorier. Aber dann lässt der Fürstkomtur seine Horden innehalten. Er weiß nicht, ob sein Angebot an die Rondrakirche aufgehen wird, hat aber längst geplant, die Stadt einzunehmen und zu halten, um den Rücken für seine weiteren Pläne frei zu haben. Der Fürstkomtur lässt dem Stadtrat von Perricum unter der Tsafllage ein Angebot überbringen. Und bald erscheint die Stadtgarde vor den Korallengärten.

DES STADTRATS KUH HANDEL

Schon vor einer ganzen Weile haben sich die Aktivitäten einer von der Roten Samthand Cordovan von Tannwirk eigens ausgehobenen Untergruppe der Samthandschuhe (Schattenlande 98) ins Mittelreich verlagert, um das Kommen des Fürstkomturs vorzubereiten. Neben anderen Aufgaben – dem Koordinieren der Getreuen Stäbe und dem Ausschalten potenzieller Gefahren (siehe Seite 13f.) – galt deren

besondere Aufmerksamkeit dem Stadtrat Perricums. Dieser chronisch unzufriedene und aufmüpfige Magistrat der kaiserlichen Stadt hatte 1037 BF einen herben Dämpfer und eine empfindliche Beschneidung seiner Kompetenzen durch den Markgrafen selbst hinnehmen müssen (siehe Weckruf am Darpatmund, **AB 169**). Ein Umstand, den keiner der Räte vergessen konnte oder wollte und der einige von ihnen empfänglich machte für sorgfältig platzierte Verlockungen. Erst Mitte Rahja 1039 BF wurde den entscheidenden Mitgliedern des Rates offenbart, was Perricum bevorstand: Haffax' Ankunft und damit ein Angriff, dem die Stadt nicht gewachsen sein würde. Von der Erkenntnis bis zum Verrat war es nur ein kleiner Schritt. Um den Preis, die Stadt Perricum selbst (möglichst) unversehrt zu lassen, sagten die Patrizier der Samthand *Heletra von Kroley* (siehe Seite 37) zu, Haffax' Flotte nicht am Einlaufen zu hindern. Der ohnehin nur schwach besetzte Kriegshafen sollte unter Mithilfe bereits anwesender Angehöriger oder Verschworener der Getreuen Stäbe in aller Heimlichkeit unterwandert, die Seesoldaten wie die Admiralität festgesetzt werden.

Der Plan ging auf: Im Kriegshafen halten leichte Infanteristen des Eliteregiments Perricum und Söldner unter dem Befehl von Oberst *Bendan von Zillingen* sowie das 9. Banner des Bombardenregiments Trollpforte unter Hauptmann



Arnulf von Rothenfels die Mannschaften der derzeit im Hafen liegenden Schiffe (knapp ein halbes Dutzend) sowie die Besatzung des Oktogons gefangen. Das 9. Banner hält zudem die im Kriegshafen stationierten Onager (zwei Dutzend) und Zyklopen (zwei) unter Kontrolle.

Den beiden Angehörigen der Getreuen Stäbe spielte dabei in die Hände, dass angesichts der nahen Namenlosen Tage in der Admiralität selbst nur eine Rumpfbesatzung Dienst tat und viele Seeleute Landgang hatten.

WAS DENKEN SICH DIE RÄTE?

Die treibenden Köpfe hinter dem Verrat haben alle Seiten der vor ihnen liegenden Problematik erwogen. Und schließlich eine vorgeblich rationale Entscheidung getroffen: Sie haben das Angebot des Fürstkomturs angenommen. Dieses beinhaltete die Zusage, die Stadt selbst nicht anzugreifen, wenn der tobimorischen Flotte das Einlaufen in den Darpat ermöglicht und Helme Haffax, wie auch seinem Boten und seiner Leibgarde, freies Geleit zum Rondratempel zugesichert werde. Weiterhin versicherte der Unterhändler, der Fürstkomtur und seine Scharen würden nicht in Perricum verweilen.

Angesichts der geschwächten kaiserlichen Perlenmeerflotte, von der ein Gutteil immer noch in der Blutigen See gegen die Reste der Schwimmenden Heptarchie kämpft (siehe den Kampagnenband **Bahamuths Ruf**), auf Ruf der Kaiserin gen Mendena ausgelaufen ist oder die Untaten der Blutpiraten von Rulat sühnen will, aber auch eingedenk des legendären Rufs des Meisterstrategen, blieb den Räten nur, sich auf diesen Handel einzulassen.

Die fünf einflussreichsten Ratsmitglieder waren recht leicht zu einer – teilweise aktiven – Kooperation zu bewegen. Vorgeblich zum Wohl der Reichsstadt und damit auch zum Wohl des Reichs trieben die Magistrate die Verhandlungen voran. Lange Zeit hegten einige Räte wirklich die Hoffnung, der Handel mit Haffax sei im Sinne ihrer Heimatstadt, derweil es anderen vor allem darum ging, die eigenen Pfründe noch rechtzeitig in Sicherheit zu bringen. Weniger kooperative Ratsmitglieder – allen voran *Rimiona Paligan* – wurden von den Verrätern festgesetzt oder getötet. Folgerichtig befinden sich nur noch wenige Ratsangehörige in der Stadt, nämlich jene, die Heletra von Kroley als Geiseln dienen.

Fünf Köpfe für einen Verrat

Hinter den ominösen fünf Verrätern verbergen sich folgende Identitäten. Alle fünf sind in Perricum bekannt.

☞ **Odoardo Quintian-Hohenfels** (*980 BF, eleganter, aber verlebter Kunstliebhaber, geziert, stützt sich auf einen Gehstock, üppige Koteletten, Glatze, Monokel), der im Tsa 1037 BF überraschend vom Markgrafen von Perricum bestätigte *Reichsvogt der Stadt*, nutzt seine Position ganz und gar zur Selbstinszenierung und zur Erweiterung seiner Kunstsammlung.

☞ Ratsherr **Iodor Marix** (*996 BF, fettleibiger Fernhändler und gewiefter Verhandlungsführer mit zweifelhafter alafanischer Verwandtschaft) gehört dem gleichnamigen Handelshaus an. Sein Vater Olor, genannt die „Sphinx“, handelte mit Oron, sein Bruder Var ist Kaperfahrer in der Blutigen See und auch Iodor kennt in seiner Gewinnsucht keine Skrupel. Er hat es verstanden, die bis zuletzt zweifelnden Damen Alsin-

the und Erlgard schließlich auf die Sache einzuschwören.

☞ Ratsherr **Corthin Rutaris** (*977 BF, Gesicht pockennarbig) ist ein vom Ehrgeiz zerrissener und geltungssüchtiger Meisterschmied und Besitzer der Harnischmacherei Rutaris & Töchter.

☞ Ratsherrin **Alsinthe Barûn-Bari** (*1000 BF, elegant, scharfzüngig und groß gewachsen, lächelt nie) vom Handelshaus Barûn-Bari verfügt aufgrund ihrer baburischen Herkunft über hervorragende Kontakte nach Aranien und in die Tulamidenlande. Aufgrund persönlicher Verluste ist sie bisweilen geistig abwesend und neigt in solchen Phasen zu Kurzschlussentscheidungen. Gegenüber dem Schicksal anderer empfindet sie weitgehend Gleichgültigkeit.

☞ Ratsfrau **Erlgard Wulfen** (*991 BF, wachsamer und sorgenvoller große Schwester vieler jüngerer Brüder und Tante zahlreicher Nichten und Neffen), Segelmachermeisterin, die bei den Schiffen als *Meisterin Wulfen* hohes Ansehen genießt, im Rat aber als „Näherin“ verunglimpft wird. Erlgard steht im Rat weitgehend auf verlorenem Posten: Sie will doch die einfachen Leute vertreten, wird aber gerade deswegen nicht ernst genommen. Sie ist das klassische Beispiel für eine Person, die das Falsche tut, um das Richtige – den Schutz ihrer Heimat und ihrer Familie – zu erreichen.

DIE TANNWIRKER

Die Rote Samthand *Cordovan von Tannwirk* gehört nicht zu den Menschen, denen Helme Haffax vorbehaltlos vertraut. Aber er hat seinen Wert vielfach bewiesen, sodass er als Rote (Samt-)Hand in den äußeren Plan Haffax' – den Angriff auf Perricum und das Mittelreich – eingeweiht wurde. In Vorbereitung auf dieses Ereignis hat von Tannwirk etwa ein halbes Dutzend besonders effektive Spitzel zu einer Untergruppe zusammengefasst, die sich selbst den Spitznamen *Tannwirker* verliehen haben. Anführerin ist *Heletra von Kroley* (*993 BF mausgraue Haare, klein und untersetzt, vorgeblich mütterlicher Typ, aber ohne jeden Skrupel, brillante Menschenkennerin und Spionin ☆), eine mendenische Adlige. Sie formte eine effiziente Truppe, die sie mit unnachgiebiger Hand lenkt. Die anliegenden Aufgaben umfassen unauffällige Meuchelmorde, Informationsbeschaffung, aber auch gezielte Desinformation und Verwirrung.

Heletra war die Ansprechpartnerin des Stadtrats und sie weilt in der Stadt, wenn Haffax' dort anlandet. Ihre Aufgabe in den nachfolgenden Tagen ist es, gezielt für Verwirrung zu sorgen, den Stadtrat gefügig zu halten und schließlich Rimiona Paligan gefangen zu setzen. In der Stadt ist sie aufgrund ihres unscheinbaren Aussehens und Auftretens weitgehend unbekannt. Die wenigen Perricumer, mit denen sie häufiger verkehrte, kennen sie als exiltobrische Adlige, die in Perricum ein bescheidenes Leben führt.

Weitere Mitglieder der Tannwirker:

☞ *Mundo Mauerbrecher* (✦, *1013 BF klein und drahtig, abstehende Ohren, vollendeter Kletterer und Einbrecher) hat eine Vorliebe für giftige Tiere, mit deren Gift er seine Morde begeht. Sei es als Speisegift oder als Waffengift (Dolch, Balestrina) – oder indem er die Tiere selbst auf sein Opfer loslässt.

☞ *Alrysha die Schamlose* (✦, *1015 BF, Maraskanerin, hübsch, brünett, lispelt, wenn sie erregt ist, vollendete Hruzzat-Kämpferin, brillant mit Wurfscheiben) nutzt ihre Vorzüge schamlos aus, gibt sich naiv und treuherzig. Verlässt sich

auf ihre Fähigkeiten im Nahkampf und ihre beiden meisterlichen und stets vergifteten Veteranenhände (**AvAr 69**).

☞ *Traviano von Sturmfels* (*999 BF, Hängebacken, kummervolle Miene, schütteres Haar, Triefaugen, Borbaradianer) ist ein gefallener Traviageweihter, der sich als Abkömmling des darpatischen Zweigs der Familie Sturmfels ausgibt. In seiner Tarnung als Bettelmönch zieht er durchs Mittelreich und ist auf Informationsbeschaffung und -verteilung spezialisiert. Er schreckt aber auch nicht vor Morden zurück und bedient sich dabei gerne eines als Segen getarnten **SCHWARZ UND ROT**.

Selbstverständlich können Sie weitere *Tannwirker* nach eigenem Geschmack und Bedarf kreieren.

Noch während die Flotte unter den gekreuzten Schwertern näher kommt, ereilt die Perricumer – allen voran jene im Stadtteil Darpatstieg – ein weiterer Schrecken. Unterhalb der Korallengärten erhebt sich das finstere Schiffsgeschöpf *Chiasmodon* (**SoG 74**) aus dem Darpat und stakst und hüpfte mit nervösen Sprüngen ans Ufer, vor dem es ininigem Abstand verharrt. Noch während Wasser und Tang sowie natürliche und widernatürliche Meeresbewohner rauschend und spritzend abfließen, erscheint eine weiß gekleidete Gestalt am Rand der Arche. Begleitet von einem Bannerträger, der ein großes grünes Banner mit drei schwarzen Löwen darauf entrollt, zeigt sich *Mythram Leuensschlag von Perricum*, der vermisste Heermeister der Rondrakirche, und schickt sich an, an Land zu gehen. Mehr zur Chiasmodon finden Sie auf Seite 45.

MYTHRAMS SCHWERER GANG

Seit dem Winter 1038 BF wird der Heermeister des Schwertbundes vermisst, galt vielen als tot. Gemeinsam mit dem Meister der Senne Mittellande hatte er **Die Schmach von Valdahon** (**AB 171**) erlebt und war dabei in Gefangenschaft geraten. Helme Haffax entzückte dieser Fang, denn mit Mythram war ihm ein würdiger Bote für seine Nachricht an Ayla von Schattengrund in die Hände gefallen.

Jendesa von Tuzak (*983 BF, groß, kräftig, schulterlange graue Locken, dunkler Teint, intelligente und brillante Kriegerin), einer getreuen Waffengefährtin aus frühen Tagen und zugleich Baronin von Schlegelstein, trug er auf, den Heermeister zuerst gesund zu pflegen und dann auf seine Rolle als Bote Haffax' vorzubereiten. Seit Kurzem erst kennt Jendesa den Inhalt der Nachricht und weiß, wohin Mythram sein Botengang führen wird: in den *Tempel des Heiligen Leomar zum Ewigen Bunde von Nebachot*.

Mythram zur Seite steht der Novize *Orund* (*1025 BF, gedrungen, halblange braune Haare, stottert), dessen Aufgabe es ist, das Banner des Heermeisters der Rondrakirche weithin sichtbar vor Mythram herzutragen. Die beiden Rondrianer sind in guter körperlicher Verfassung, tragen makellostes und standesgerechtes Ornat sowie ihre jeweiligen Waffen. Dennoch haben die Gefangenschaft und die Rolle, die sie nun spielen müssen, erhebliche seelische Folgen: Mythram hat inzwischen gelernt, was Furcht ist, und Orund ist ganz in seinem Entsetzen gefangen.

Der Heermeister wird am Ufer von einem Dutzend vom Stadtrat dorthin befohlenen Gardisten erwartet. Sie geleiten ihn und Orund durch die in Aufruhr befindliche Stadt zum Rondratempel. Schwertbruder *Jalif Seyfedin ay Baburin* selbst empfängt seinen Glaubensbruder, derweil sich die Löwenburg, aber auch der Stadtempel verteidigungsbereit machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Portal des Sankt-Leomar-Tempels ragt erhaben über den umherwuselnden Menschen auf. Dutzende Rondrageweihte beeilen sich, das Haus ihrer Göttin verteidigungsbereit zu machen, besetzen Zinnen und Türen, lassen aber auch angsterfüllte Bürger ein, auf dass sie Schutz finden. Reglos steht der Schwertbruder auf der obersten Stufe und blickt, eine strenge Falte auf der Stirn, dem auf den Tempel zuhaltenden Zug entgegen. Mythram erreicht die Stufen, doch er erklimmt sie nicht. Stattdessen hebt er den Blick, dann senkt er die Knie und verkündet mit weit tragender Stimme: „Dies ist die Botschaft von Helme Haffax an Ayla von Schattengrund, das erhabene Schwert der Schwerter. Perricum ist in meiner Hand, Erhabene, doch gelüftet es mich weder nach Blutvergießen, noch nach Vernichtung. Stattdessen wünsche ich eine Unterredung mit Euch, Marschallin des Bundes. Im Tempel des Heiligen Leomar zum Ewigen Bunde von Nebachot, binnen Stundenfrist. Als Zeichen meines guten Willens sei mein Bote hiermit aus meinen Diensten entlassen!“

Aschfahl verstummt Mythram und blickt Jalif ausdruckslos an. Dieser eilt die Stufen hinab, zieht den Heermeister empor und geleitet ihn in den Tempel.

LÖWIN UND BLUTHUND

Das Interesse Halme Haffax' reduziert sich an diesem Punkt seines Planes auf zwei Aspekte. Zum einen muss er die Stadt als Hindernis auf seinem Weg nach Gareth ausschalten. Zum anderen will er sich hier des Belhalhar-Splitters entledigen, der ihm immer mehr zuwider wird. Der Haupttempel der Rondrakirche ist für den Strategen der einzig logische Ort für die Deponierung des Splitters, um dem Reich seine Stärke und strategische Disziplin vor Augen zu halten: Weder schreckt ihn die Aussicht, sich im wahrsten Sinne in die Höhle der Löwin zu begeben, noch ist er den Verlockungen des Splitters erlegen. Stattdessen gibt er diesen Machtfaktor aus freien Stücken auf, um seinen kühlen Verstand nicht zu kompromittieren.

Einziger Wermutstropfen ist, dass es dem Fürstkomtur aufgrund seines Asfaloth-Pakts nicht möglich ist, den Tempel zu betreten. Allerdings spekuliert er ohnehin darauf, dass die Rondrianer ihm den Zutritt zu ihrem Hochheiligtum verweigern werden. Und so verhält es sich auch: Ayla von Schattengrund erwartet ihn vor dem Tempel, und in ihrem Gefolge sorgen zahlreiche Geweihte dafür, dass nur diejenigen ins Haus Rondras kommen, die sie für würdig oder aber schützenswert halten.



PERRICUM EMPFÄNGT DEN FÜRSTKOMTUR

Der Wunsch Haffax', mit dem Oberhaupt der Rondrakirche zu sprechen, kommt unerwartet und bleibt vorerst ein Rätsel. Dennoch trägt der Umstand, dass der Fürstkomtur sich mit relativ kleiner Bedeckung dorthin begibt, nicht zur Beruhigung der Perricumer bei.

Auf den Zinnen der nahen **Ardaritenburg** (31) haben sich ebenso wie auf dem Tempelvorplatz und den dorthin führenden Serpentin und Straßen zahlreiche Menschen eingefunden. Dies sind vor allem furchtsame Bürger, die darauf hoffen, dass ihnen im wehrhaften Rondratempel Schutz geboten wird. Schwertbruder Jelef koordiniert den Strom der Schutzsuchenden, von denen keiner abgewiesen wird. Sie werden über die Langen Mauern, die mit Rondrageweiheten und Weißer Garde besetzt ist, in die Löwenburg geleitet.

Aber auch Perricumer Würdenträger, die von der Entwicklung überrollt wurden und die sich nichts haben zu Schulden kommen lassen, wenden sich in diesen Stunden dem wichtigsten Tempel ihrer Stadt zu und vertrauen auf die Führung der Matriarchin des Schwertbundes.

Ebenso zieht es rondragläubige Bewaffnete hierher. Ihr Anliegen ist es, den bedeutendsten Tempel Rondras in Aventurien zu schützen. Sie werden von *Mythram Leuensschlag von Perricum*, dem Heermeister des Bundes, koordiniert. Der Heermeister hat zudem den Oberbefehl über alle nicht anderweitig verpflichteten Geweihten – wie die Roten Räte und ihre Adlaten – und die Streiter der Ardariten inne. Ein Halbbanner Ardariten sorgt derweil dafür, dass der Fürstkomtur und seine Entourage die Menschenmenge unbehelligt durchqueren können.

Das Schwert der Schwerter selbst hat den Tempel inzwischen mit der Hälfte der Weißen Garde (30 Gardistinnen) und einigen hohen Würdenträgern der Kirche erreicht. Ayla von Schattengrund, angetan mit der Dreifachen Wehr, Armalion als Zeichen ihrer Würde vor sich gestellt, erwartet den Fürstkomtur im geöffneten Portal des Leomars Tempels. Sie und ihre Getreuen denken gar nicht daran, einem Paktierer und Verräter wie Haffax Einlass zu gewähren.

VOR DER HÖHLE DER LÖWIN

Helme Haffax hält Wort. Zwar ist seine Flotte größtenteils in den Flusshafen eingefahren und die zahlreichen Geschütze sind auf ganzer Länge auf die Stadt gerichtet, während die geteilte Boransdorn und eine Handvoll Schiffe die Golfküste sichern. Doch an Land begibt er sich nur im Kreise eines Banners treuester Gefolgsleute aus der Karmothgarde und des Eterniumkorps, darunter Sarastro Dorkstein. Zügig, aber ohne Hast strebt der Fürstkomtur dem Rondratempel zu, nicht ohne hier und da seinen Blick schweifen zu lassen. Vor dem Tempel angekommen, nimmt er sich einige Augenblicke, ehe er vor die Tempelstufen tritt.

Der nachfolgende Vorlesetext beschreibt die Ereignisse, wie sie ohne die Anwesenheit oder das Eingreifen der Helden ablaufen. Haben Sie einen Einstieg vorgesehen, der die Helden mit Ayla zum Tempel bringt, passen Sie die Ereignisse entsprechend dem Verhalten der Helden an. Nur das Ergebnis dieser Begegnung wird Eingang in die offiziellen aven-

turischen Geschichtsbücher finden, ihr Verlauf hingegen kursorisch aufgrund der Vielzahl Anwesender in unzähligen Varianten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gemessenen Schrittes tritt Helme Haffax, den Marschallsstab mit dem Belhalhar-Splitter in der Armbeuge, vor die Tempelstufen. Seine Augen suchen und finden die des Schwertes der Schwerter, an deren Seite der Rote Rat und Bibernell Rhishal von Baburin stehen. Erst nach zwei, vielleicht drei Herzschlägen setzt er zu einer ange deuteten Verbeugung an und erhebt seine ausdruckslose Stimme: „Ich grüße Euch, Marschallin.“

„Wir grüßen Euch, Verdammter“, lautet Aylas nicht minder kühle Replik, „im Namen Rondras und der heiligen und unteilbaren Zwölf“, was die versammelten Geweihten mit einem herausfordernd vorgebrachten „Heilig!“ untermalen. „Was wünscht Ihr, der Ihr die Essenz der Verderbnis in und mit euch tragt, mit uns zu bereden?“

Helme Haffax erklimmt die erste Stufe und Bewegung kommt in die hinter den Würdenträgern aufgestellten sicher sieben Dutzend Geweihten. Doch eine Handbewegung Aylas lässt sie umgehend wieder verharrend. Ungerührt betritt Haffax auch die zweite Stufe, ehe er innehält. „Ich bin hier, um Euch zu überlassen, was mehr ist als ein Stachel in der Seite eurer Göttin“, verkündet Haffax und hebt den Marschallsstab mit dem unheilvoll glosenden Dämonensplitter. „Ich habe kein Interesse daran und biete Euch die Gelegenheit, die Welt davon zu erlösen.“

Raunen und überraschte Rufe erheben sich allenthalben, bis Ayla sie erneut mit einer knappen Handbewegung unterbindet. „Um welchen Preis?“, zischt sie lauernd. „Oh, das sollte eine Kleinigkeit sein, Marschallin. Ich fordere als Gegenleistung allein den auf Eurer Burg verwahrten Schädel des Riesenlindwurms Malgorrzáta. Bringt ihn mir, dann ist der Splitter Euer und ich kehre Perricum den Rücken!“

VOM ENDE EINES TRÜGERISCHEN FRIEDENS

Die Worte der beiden Antagonisten hallen weit und die letzten von Helme Haffax' schlagen ein wie ein Blitz. Kurzes Schweigen – aus Ungläubigkeit hier, aus Entsetzen dort – senkt sich über die Menschenmenge. Dann bricht sich beides lautstark Bahn, Menschen geraten in Bewegung, sei es aus eigenem Antrieb, sei es weil die Menge sie dazu zwingt. Binnen weniger Augenblicke herrscht ausgehend vom Tempelvorplatz wachsender Tumult, den das Schwert der Schwerter nicht mit einer einzigen Handbewegung unterbinden kann. Weniger mutige Zeitgenossen wollen sich in Sicherheit bringen und drängen zurück in die Stadt. Geweihte wie Krieger und Adlige, Patrizier und Söldner geben ihrer Anspannung nach, indem sie Helme Haffax schmähen, die Matriarchin entweder bitten, dieses Angebot anzunehmen, oder sie auffordern, den Verräter zu erschlagen. Schnell kommt es unter

den Versammelten zu hitzigen Diskussionen und mancher Schuberei, die Ayla von Schattengrund schließlich zu unterbinden versucht, indem sie die Weiße Garde – bis auf vier Gardistinnen, die als Leibwache verbleiben – mit ihren Schwertlanzen vorschickt, um die Ardariten bei ihren Bemühungen, die Ordnung aufrechtzuerhalten zu unterstützen. Beinahe scheint diese Maßnahme von Erfolg gekrönt, doch dann erklingt irgendwo das Klirren von Schwertern, gefolgt von einem Schmerzensschrei. Die aufgestaute Spannung führt zu einer Verkettung von Umständen, an deren Ende Perricumer und Haffax-Getreue aufeinander losgehen und die Stadt in immer weiter ausufernden Tumult stürzen.

Nachfolgendes ereignet sich im Zuge des sich ausbreitenden Chaos'. Viele dieser Ereignisse laufen in wenigen Wimpernschlägen ab und haben jeweils Folgen, die sich jedoch langsamer entfalten.

Auch hier gilt: Passen Sie die Ereignisse an die Bedürfnisse und Vorlieben Ihrer Spieler an. Es ist sehr gut denkbar, dass das Schwert der Schwerter bekannte Helden an ihre Seite geladen hat und ihnen damit jede Möglichkeit eröffnet, sich zu beteiligen. Wichtig ist nur, dass auch in Ihrer Runde am Ende folgende Ergebnisse erzielt wurden:

- ☛ Helme Haffax und Sarastro Dorkstein entkommen.
- ☛ Ayla von Schattengrund nimmt den Belhalhar-Splitter in sich auf.
- ☛ In Perricum brechen allerten Kämpfe aus.
- ☛ Emerjidan übernimmt für Haffax das Kommando in der Stadt, treibt die Rote Legion in die Straßen und lässt die Blutvipern los. Bald lässt er Rimiona Paligan gefangen nehmen.

Splitterdämmerung

☛ Ayla befiehlt mit **DONNERSTIMME** (Mirakel, hebt Aylas CH-Wert auf 24), Haffax nicht anzugreifen. Sofern sie anwesend und ihr bekannt sind, schickt sie die Helden vor, ihn abzuschirmen und folgt ihnen selbst. Auch ein Teil ihrer Geweihten gehorcht und verteidigt Helme Haffax Seite an Seite mit dessen Getreuen.

☛ Inmitten des dadurch entstehenden Kreises begegnen sich Haffax und Ayla.

☛ Belhalhar erkennt die ganze Dimension von Haffax' Verrat und greift unmittelbar in die Ereignisse ein. Der Splitter sondert eine Aura des **BLUTRAUSCHS** (**WdH 261, Jähzorn**-Probe +7 oder **Selbstbeherrschungs**-Probe +7, alle anderen Modifikationen gemäß **WdH**) ab, die sich in Wellen ausbreitet.

☛ Ein Teil der **Boransdorn** erklimmt die Steilfelsen zwischen **Ardaritenkloster** (31) und **Rondratempel** (33), um die Bluttempler in die Stadt zu entlassen und Haffax sowie Sarastro in Empfang zu nehmen.

☛ Der Fürstkomtur widersetzt sich dem Erzdämon ein letztes Mal, und unter sichtbarer Anstrengung löst er den Splitter aus dem Marschallsstab und bietet ihn Ayla mit einer ruckhaften Bewegung dar.

☛ Das Schwert der Schwerter missversteht das als Angriff und lässt Armalion mit einem karmal aufgeladenen Schlag (Mirakel) auf den Splitter niederfahren. Beide – Rondras Talisman und Xarfais Essensträger – erbeben, ehe Ayla und Haffax zurücktaumeln.

☛ Armalion konnte den Splitter nicht zerstören, wohl aber beschädigen. Damit eskaliert die Lage endgültig: der Splitter setzt einen Teil der gebundenen Essenz Xarfais frei. In den Gassen Perricums, vor allem um den Rondratempel, erscheinen plötzlich Dutzende Dämonen aus seiner Domäne. Der Erzdämon wirft nun alles ihm Mögliche in die Waagschale gegen den verräterischen Haffax und das spirituelle Zentrum der verhassten Rondrakirche.

☛ Ayla erkennt ihren Fehler, aber auch das, worauf Rondra sie in den letzten Monden vorbereitet hat: ihre Aufgabe. Sie folgt ihrer Intuition, legt Armalion beiseite und stimmt eine ihr von Bibernell vermittelte, uralte Form der **PURGATION** (**LL 240**) an, in die sich Elemente der Liturgie **KETA AJABAN KUD'A** (Wundersames Teilen des Martyriums, **LL 341**) mischen, reißt Haffax' Arm an sich und rammt sich den Splitter selbst in den Leib. Zumindest die Aura des **BLUTRAUSCHS** vererbt danach binnen **W6 KR**, die Dämonen verbleiben, bis sie besiegt wurden. Nach Ihrer Maßgabe erhöht sich die Anzahl der Dämonen auch weiterhin, bis Ayla in Sicherheit (den Tempel) gebracht wurde.

☛ Haffax aktiviert das eigens mitgebrachte Artefakt **Azarils** (siehe nebenstehender **Artefaktkasten**), um die Geweihten zu beschäftigen.

☛ Sarastro Dorkstein hat sich derweil zu Helme Haffax durchgeschlagen. Sie entkommen mit dem dafür vorgesehenen **TRANSVERSALIS**-Artefakt (siehe nebenstehender **Artefaktkasten**).

DIE KOPFLOSE LÖWIN

Um seinen Plan in Perricum zu verwirklichen, benötigte Helme Haffax die Hilfe einer genialen Zauberin. Niemand geringeres als *Azaril Scharlachkraut* war es, die das Artefakt erschuf, das der Schattenmarschall im Herzen der Rondrakirche einzusetzen gedenkt, und mit dem Azaril ein wahres Meisterstück der hohen Alchimie gelungen ist.

Die kopflose Löwin

Bei dem Artefakt handelt es sich um eine anderthalb Spann große, kopflose Löwenstatuette aus Narrenglas.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (**ARCANOVI**) mit einer Ladung

Typ und Ursprung: Dämonisch (Amazeroth), Einfluss, Objekt, Metamagie / borbaradianisch, gildenmagisch

Auslöser: Eine Willensanstrengung, die anwesenden Mitglieder des Schwertbundes in Angst und Schrecken zu versetzen (komplex, **IA**)

Astralenergie: 290 AsP / 14 pAsP

Thesis: einmalig

Komplexität: +7 / 38 ZfP*

Wirkende Sprüche: Die wirkenden Sprüche sind 3 dreifach gestapelte **SCHWARZER SCHRECKEN** (**LCD 233**) in der Variante gegen mehrere Personen (gegen jeweils 7 Personen, insgesamt lässt sich das Artefakt also gegen 21 Personen einsetzen) als farbenfroher Terror mit der Farbe Weiß (welche überall in der Löwenburg und wahrscheinlich auch an so gut wie jedem Opfer des Zaubers in Form von Bannern und Waffenröcken zu sehen ist) mit den Modifikationen Wirkungsdauer halbieren (2x, was die Wirkung auf 2 Tage

reduziert und gleichzeitig die Kosten senkt) und Reichweite erhöhen (auf 9 Schritt) jeweils insgesamt 24 ZfP*; sowie ein zweifach gestapelter PANIK ÜBERKOMME EUCH! (LCD 200) mit 34 ZfP*. Da die kopflose Löwin aus Narrenglas gefertigt ist, wird die MR jedes Opfers um 3 Punkte reduziert. Die detaillierte Festlegung, wer die Statuette und wer den Träger des Artefaktes sehen kann, ist dem Meister überlassen

Analyse: +3 (Intensität) / +25 (Struktur)

Haffax und Sarastro (sowie die Leibgarde der beiden) tragen Schutzamulette gegen die Wirkung der kopflosen Löwin.

Schutzamulett „Wehr des Geistes“

Die Schutzamulette aus Amulettmetall haben die Form eines kleinen Wappenschildes, welches die gekreuzten Schwerter der Fürstkomturei trägt

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI) mit zwei Ladungen

Typ und Ursprung: Antimagie, Eigenschaften, Objekt, Metamagie / gildenmagisch

Auslöser: Mit dem Schild die Stirn des Trägers berühren (IA)

Astralenergie: 50 AsP / 1 pAsP

Thesis: bekannt

Komplexität: +2 / 4 ZfP*

Wirkende Sprüche: PSYCHOSTABILIS (12 ZfP*), die MR des Trägers steigt für 12 SR (1 Std.) um 12 Punkte, gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung um zusätzliche 2 Punkte

Analyse: +2 (Intensität) / +4 (Struktur)

Die Fibel der gekreuzten Schwerter

Die Fibel ist Haffax' ultimatives Mittel für einen taktischen Rückzug. Der aufladbare Spruchspeicher wird vor gefährlichen Operationen stets neu mit der TRANSVERSALIS-Variante *Personen mitnehmen* aufgeladen, wobei im Regelfall der momentane Standort der Boransdorn als Zielort gewählt wird – solange Haffax sich bei seinem Heer befindet. Später bleibt es allein Ihnen überlassen, einen jeweils geeigneten Zielort auszuwählen.

Die Fibel der gekreuzten Schwerter

Die Fibel ist eine Gewandspange aus geschwärztem Amulettmetall, die den Schwerfibeln des Schwertbundes nachempfunden ist

Kategorie: aufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI) mit einer Ladung

Typ und Ursprung: Limbus, Objekt, Metamagie / gildenmagisch

Auslöser: Das Lösen der Fibel (1 Aktion)

Astralenergie: 30 AsP / 1 pAsP

Thesis: bekannt

Komplexität: +7 / 2 ZfP*

Wirkende Sprüche: TRANSVERSALIS in der Variante *Personen mitnehmen* (1 zusätzliche Person) mit einer Reichweite von 3 Meilen

Analyse: +2 (Intensität) / +4 (Struktur)

EINE STERNSTUNDE FÜR SPIELERGEWEIHTE

Die in *Splitterdämmerung* geschilderten Ereignisse können den Rahmen bilden, um einem Helden aus Ihrer Runde zu einer Sternstunde zu verhelfen.

An Aylas Seite

Es ist durchaus denkbar, dass ein sehr erfahrener Rondrageweiheter an der Seite seiner Marschallin streitet und statt ihrer einen Streich gegen den Dämonensplitter führt. Möglicherweise hat er oder sie gar das offiziell derzeit nicht besetzte Amt des Leibmeisters (WdG 47) inne. Sofern diese Spielerfigur über ein machtvollens Namensschwert oder eine alte, mächtige Waffe verfügt, vermag sie nach Ihrer Maßgabe ähnlichen Schaden anzurichten wie Armalion und den Splitter zu beschädigen.

Ayla schützen

Nachdem sie den Splitter in sich aufgenommen hat, bricht Ayla zusammen. Doch sie ist noch einige Zeit bei Bewusstsein. Nun gilt es, das Schwert der Schwerter wie auch die Insignien ihrer Macht (die dreifache Wehr) um jeden Preis zu schützen. Sollten ihre Helden dies nicht tun, eilen Bibernell von Baburin, der Heermeister und ein halbes Dutzend Rondrageweihete herbei, um diese Aufgabe zu erfüllen und Ayla in den Tempel zu bringen.

Aylas Nachfolge

Es ist eine hehre Tradition der Rondrakirche, dass das scheidende Schwert der Schwerter selbst seinen Nachfolger bestimmt. Und auch Aylas letzte Worte gelten diesem Zweck. So kann es einer Ihrer Helden sein, dem die ehrenvolle und in dieser chaotischen Situation auch tröstliche Aufgabe zufällt, den Gläubigen zu verkünden, dass *Bibernell Aelânaburg ay Baburin* (der kirchliche Name Bibernells von Hengisford) Ayla von Schattengrund als Schwert der Schwerter nachfolgt.

Die Aufmerksamkeit der Helden wird wahrscheinlich Helme Haffax und dem Dämonensplitter gelten. Doch selbst wenn sie nicht unmittelbar an Aylas Seite streiten, werden sie – wie die meisten vor dem Tempel versammelten Menschen – Zeuge nachfolgender Begebenheit, die in der Folge in unzähligen Versionen erzählt und zu einer eigenen Legende werden wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Ereignisse überschlagen sich, es ist beinahe unmöglich, den Überblick zu behalten. Doch in all dem Wüten und Toben werden eure Blicke von den beiden Menschen angezogen, die nun einander begegnen.

In strahlendes Weiß gewandet und erfüllt vom gerechten Zorn ihrer Göttin wehrt Ayla von Schattengrund mit Armalion den unheimlich glosenden Splitter ab, den der



schwarz gerüstete Fürstkomtur gegen sie führt. Oder war es umgekehrt?

Wie auch immer, die Erde bebt und als diese beiden Waffen aufeinandertreffen, verstummt alles um euch herum für einen, vielleicht zwei Herzschläge. Knisternd und zischend umzüngeln silberne, schwarze und rostrote Blitze die beiden Gegenstände, die gegensätzlicher nicht sein könnten, umflogen dann auch die beiden miteinander ringenden Menschen, bis diese zurücktaumeln, auf die Knie sinken.

Das Schwert der Schwerter und der Fürstkomtur fangen sich gleichzeitig wieder. Während Helme Haffax sich erhebt, bleibt die Matriarchin auf einem Knie und erhebt stattdessen ihre helle, durchdringende Stimme, mit der sie urtulamidische Worte formt. Sie werden verschluckt von dem Lärm, der um euch herum aufbrandet. Schreie von Menschen wie von den Dämonen, die überall aus dem Nichts erscheinen, gellen schmerzhaft in euren Ohren.

Dann geht alles sehr schnell. Ayla – noch immer rezitierend – erhebt sich, während der Fürstkomtur auf sie zu tritt und mit dem Dämonensplitter nach ihr sticht. Doch als der Splitter ihre Wehr durchdringt, als wäre sie nicht vorhanden, und sich mit einem scheußlichen Geräusch in ihr Fleisch frisst, erkennt ihr, dass Aylas Hand Haffax' Ellbogen fest umschlossen hält. Der Fürstkomtur taumelt zurück und Entsetzen scheint sein Antlitz zu zeichnen, als er beobachtet, wie Ayla von Schattengrund mit schmerzverzerrtem Gesicht ihre Hände über dem Splitter faltet und weiterhin betend zusammenbricht.

Mit dem Ende dieser Szene schlagen die Wogen des Krieges und die von Belhalhars Wut über der Reichsstadt zusammen. Die Flotte der Fürstkomturei eröffnet das Feuer auf die Stadt, während in den Gassen Dutzende Dämonen blutige Ernte halten, gejagt von verzweiferten und wutentbrannten Rondrianern, die den Tod ihres Oberhaupts rächen wollen.

TAGE DES BLUTS – DIE NAMENLOSEN TAGE IN PERRICUM

Die Namenlosen Tage treffen Perricum dieses Jahr mit voller Macht – in der ganzen Stadt regiert das Chaos. Wir wollen Ihnen hier eine kurze Zusammenfassung geben, was an den einzelnen Tagen geschieht, sodass Sie den Kampf um die Stadt passend ausgestalten können, je nachdem für welche Handlungsoptionen sich Ihre Helden entscheiden.

In Windeseile beginnt die Rote Legion sofort nach Aylas Fall damit, in den Gassen der Stadt auszuschwärmen und jeden Widerstand zu brechen. Der durch keine Mauer gesicherte Flusshafen bietet ihnen dabei eine breite Einfallspforte in die Stadt. Zudem werden die Legionäre immer wieder durch Karakilim oder Zantim unterstützt. Den Panzerschreitern und Equitaniern, die sich kurz nach der Landung von den Archenläufern an Land bewegen, haben ohnehin nur die Magier der Schule der Austreibung etwas Wirkungsvolles entgegenzusetzen.

Die Stadtgarde Perricums setzt auf eine ganz andere Taktik, nachdem sie vom Verrat der Garderegimenter im Kriegshafen erfährt. Die Gardisten sammeln wehrfähige Bürger um sich und verschanzen sich, um aus den höher gelegenen Etagen der Häuser die Legionäre mit Armbrust und Bogen unter Beschuss zu nehmen. Eine Situation, die Haffax kommen sah. Sobald die Landungsstelle gesichert ist, setzen mit mehreren Booten von der Schwarzen Sichel die Baumvipern über – bereit, jeden Verteidiger aufzuspüren und mit Blasrohrpfeil, Dolchstoß oder Diskus zu erledigen. Der **Kampf in den Gassen** entbrennt – und fordert zahllose Opfer unter den Bürgern.

Mythram Leuensschlag führt die Rondrianer in die Stadt – und die Geweihten und Akoluthen der Rondra werden zu strahlenden Helden, die den ganzen Hass der Angreifer auf sich ziehen.

EIN HINWEIS ZUR VERWENDUNG DER SCHARMÜTZEL-REGELN

Wenn Sie die Schlacht um Perricum mit den Scharmützel-Regeln ausspielen wollen, können Sie auf folgende Sonderregeln zurückgreifen:

- Die Kämpfe toben überall in der Stadt und es gibt nicht immer eine einheitliche Schlachtlinie, es bietet sich deshalb an, die Scharmützel in Einzelgefechte zwischen kleinen Gruppen aufzuteilen.
- Es bietet sich an, die Modifikatoren nach Gelände für städtische Umgebung aus Tabelle V der Scharmützelregeln (Seite 121) für die einzelnen Waffengattungen zu verwenden, um die unterschiedliche Effektivität der verschiedenen Waffengattungen zu berücksichtigen.
- Aufgrund des erzdämonischen Einflusses des entfesselten Belhalhar Splitters verlaufen die Gefechte äusserst blutrünstig, um dies innerhalb der Scharmützelregeln abzubilden, können Sie die Zahl der Gefallenen von 1/3 der Verluste auf 2/3 verdoppeln.

30. RAHJA

Die Helden (oder wahlweise *Bibernell von Hengisford* und *Mythram Leuensschlag*) bringen das leblose Schwert der Schwerter in höchster Eile in die Löwenburg. Bibernell verweigert zunächst vehement jede magische oder karmale Analyse der Matriarchin oder des Belhalhar-Splitters. Immerhin stellt sich heraus, dass ein letzter kleiner Hauch Leben in Ayla verblieben ist und schnell vermuten die Rondrageweihten, dass es genau dieser ist, der den Splitter in Zaum hält.

Am letzten Abend des Jahres nimmt Sennmeisterin Bibernell mit einem Kuss auf die heilige Klinge Armalions die Bürde an, Matriarchin des Schwertbundes zu sein. Sie lässt den Sankt-Leomar-Tempel augenblicklich evakuieren.

Unmittelbar vor Mitternacht schießen zwei Blitze aus dem Himmel und zerstören die Kuppel des Tempels. Während die meisten Perricumer noch von einem Angriff Haffax' reden, weiß Bibernell auf der Löwenburg es besser: Rondra selbst hat sich von ihrem Haupttempel und damit von Perricum abgewandt, die Kirche der Löwin soll sich anscheinend endgültig von den alten und überkommenen Strukturen lösen.

Mythram rastet nicht, sondern führt alle Rondrageweihten in den Kampf um Perricum. Er erweist sich als gereifter und fähiger Heerführer, und er ist es auch, der allenthalben ausrufen lässt, dass Bibernell von Hengisford neues Schwert der Schwerter ist (wahlweise kann das auch einer Ihrer Helden übernehmen, wenn Sie das so geplant haben). Ein erster Angriff von *Emerjidan Korningers* (siehe Seite 19) Truppen auf die Löwenburg kann von der Weißen Garde und Akoluthen sowie Pilgern abgewehrt werden.

İSYAHADİP

Im Morgengrauen des 1. Namenlosen Tages beginnt ein heftiger Sturm die Perrinmarsch heimzusuchen. Der Sturm widersteht sich hartnäckig vielen Analysen, aber ein ANALYS +4 (mindestens 7 ZP*; Ähnliches gilt für den BLICK DER WEBERIN oder einen OCULUS) fördert zutage, dass er charyptide Spuren enthält – *Charyptian von der Blutigen See* (siehe Seite 20) hat die Dämonenarche Krakons Sog in den Darpatmund gesteuert und begonnen die ritualisierte Variante der Schwarzen Gabe GEBIETER DER GEZEITEN zu wirken. Binnen Halbtagesfrist tritt der Darpat rasend schnell über seine Ufer und überzieht das Land um die Stadt mit einer matschigen Flut: Straßen sind kaum noch zu nutzen und Deiche brechen. In vielen Dörfern wird die Landnot ausgerufen.

Die Landvögtin der Perrinmarsch, *Maia von Perricum* (siehe Seite 24), sammelt in Rabicum die verbliebenen Heerhaufen der Markgrafschaft, um die Reichsstadt zu befreien. Ein erster, halbherzig ausgeführter Vorstoß scheitert am Widerstand der Getreuen Stäbe, die die Stadt an den entscheidenden Punkten, nämlich am **Marschentor** (8) und der **Golgaripforte** (3), abgeriegelt haben und gegen einen Angriff von der Landseite verteidigen.

Im Inneren der Stadt wütet der blinde Hass Belhalhars, jeder geht auf jeden los, allein die Stadtgarde, die Rondrageweihten Mythrums und die wenigen verbliebenen Magier des ODL unter dem Kommando von Altgräfin *Rimiona Paligan* (siehe Seite 23) können den Eindringlingen Widerstand leisten und sowohl den Grafenpalast als auch die Ordenshochburg des ODL sichern. Auch der Sankt-Leomar-Tempel, dessen Ruine verteidigt wird, und die Löwenburg können alle Angriffe abwehren.

ERLEDIGT DIE CHIASMODON!

Während der Darpat auf unnatürliche Weise über die Ufer tritt, kann man von der **Löwenburg (35)** oder dem **Tempel des Heiligen Leomar (33)** aus gut beobachten, dass die Chiasmodon als Truppentransporter benutzt wird, und dem Feind so einen gewaltigen Vorteil verschafft. Zudem dringen immer mehr Berichte über das Wirken Belhalhars aus der Stadt hoch. Falls die Helden nicht ohnehin bereits im Umfeld der Rondrageweihten im Tempel oder der Burg weilen, sind sie womöglich unter jenen, die hierher flüchten oder Botschaft von den Verhältnissen in der Stadt bringen. Sie erhalten als kompetente Recken den Auftrag, die Halbarche zu vernichten. Haben sie dabei Erfolg wird das Heer vor Rommilys kleiner und/oder sein Vormarsch wird verlangsamt – und damit auch Haffax' Zeitplan um zumindest einige Tage verzögert.

Informationssuche

Die Helden wollen womöglich zunächst herausfinden, wie man der Halbarche begegnen kann. Eine vielversprechende Möglichkeit ist es, ehemalige Besatzungsmitglieder ausfindig zu machen. Tatsächlich ist in der Obhut der **Schule der Austreibung (29)** ein namentlich unbekannter Bordsklave, den sie *Lallrik* getauft haben (*1002 BF, lallt düstere Seemannslieder vor sich hin, die er nur unterbricht, um seine dauernässenden Narben immer wieder aufzukratzen, weil er glaubt und träumt, darunter lägen Eier, die ihn irgendwann in eine Dämonenarche verwandeln, besonders schlimm am heutigen Isyahadin). Er wurde unweit von Perricum, dem Wahnsinn nahe, an Land gespült. Falls die Helden Seesoldaten des Fürstkomturs gefangen nehmen können, befindet sich unter ihnen *Goblann* (*1006 BF, harter Kerl, wortkarg, kaut ständig Süßholz und spuckt die Reste anderen vor die Füße), der eine Weile auf der Chiasmodon gedient hat.

Die Helden müssen allerdings zunächst auf die Straßen Perricums, um diese Quellen aufzutun. Dort können Sie sie mehrfach mit plötzlichen Angriffen durch Söldner und Soldaten oder auch einfache Bürger konfrontieren. Es ist selten ersichtlich, wer Freund und wer Feind ist, selbst wenn die Uniform scheinbar eindeutig ist. Belhalhars Einfluss sorgt dafür, dass nahezu jeder auf jeden losgeht, manche im Glauben, Perricum oder ihr Hab und Gut zu verteidigen, andere aus Angst oder Hass. Die Helden sollten sich nirgendwo sicher fühlen.

Schließlich können die beiden die folgenden Informationen geben (bei Goblann sind sie deutlicher und weniger wahn-sinnig, dafür gibt er sie nur widerwillig preis):

☛ Das allgemeine Wissen aus dem Kasten **Die Chiasmodon** (Aussehen, Fähigkeit zum Truppentransport, etc.)

☛ Das Schiff wurde aus Teilen erbaut, die sich nur mit Gewalt und Magie zusammenfügen ließen. Es ist zwar mehr als die Summe seiner Teile, aber doch ein unnatürliches, instabiles Konstrukt.

☛ Das Schiff hat seinen ganz eigenen Kopf: Ist man eine Weile an Bord, spürt man, dass es hektisch ist, irgendwie getrieben, und sich manchmal dem Willen des Kapitäns nicht beugt, fast so als habe es eine eigene Seele.

☛ Sie leidet Schmerzen, das hört man manchmal an unheimlichen Klagelauten wie aus den Niederhöhlen. Jeder in der Mannschaft weiß, dass man niemals an den schweren Eisennägeln rütteln darf. Dann durchfahren Wutanfälle die Halbarche, sie bäumt sich auf und hat dabei schon Besatzungsmitglieder in die Tiefen des Wassers gespuckt oder in sich zermalmt.

☛ In ihr reift etwas. Sie ist mit einer Seele eines Priesters aus den Dunklen Tiefen verschmolzen. Er flüstert ihr Dinge ein, manipuliert „die Kleine“. Er will sie weg aufs offene Meer führen, wer weiß schon, in welche unheiligen Tiefen?

☛ Unter Wasser kann sie kaum jemand ausfindig machen, aber über Wasser hinterlässt sie noch meilenweit ölige Schlieren, die manchmal andere Schiffe auf sie aufmerksam und eine Verfolgung leicht gemacht haben.

Sabotage

Nun gilt es, das wertvolle Wissen anzuwenden. Wieder müssen die Helden zunächst durch die Straßen Perricums und sich zu einem der Stadttore durcharbeiten. Draußen können sie vom gewonnenen Wissen profitieren:

☛ Auch wenn sie sie nicht gleich sichten, können sie den Spuren mit *Fährtsensuchen* folgen. Dabei können sie sich an den überfluteten Ufern des Flusses durch unter Wasser stehende Gehöfte und Wälder bewegen und haben dort gute Deckung.

☛ Das Vorhandensein einer oder mehrere Seelen in der Halbarche macht Exorzismen möglich. Nach einem ANALYS, der die zerbrechliche Natur bestätigt, sind PENTAGRAMMA um 5 Punkte erleichtert, der EXORZISMUS nach einer SEELENPRÜFUNG ebenso.

☛ Schleicht man sich nahe genug heran, kann man die Chiasmodon durch gezielte Gewalt gegen die fremdkörperartigen Metallteile dazu bringen, sich vor Schmerz aufzubauen und eine ganze Ladung Soldaten im Inneren zu töten und zu verletzen. Ein ganzes Banner wird somit unschädlich gemacht, nur einzelne Soldaten leisten danach noch Gegenwehr. Einen ähnlichen Effekt hat das Unbeweglich machen der Arche, sei es durch eine gezielte Falle zwischen überfluteten Bäumen und Häusern, um es einzuklemmen oder entsprechende Magie. Das getriebene Wesen kann es nicht erdulden, sich nicht ständig bewegen zu können.

☛ Findet man einen Weg, mit dem Globomongpriester *Kr'anook* zu kommunizieren (beispielsweise durch Hell-sichtsmagie) und seine Präsenz zu stärken oder ihn zu ermuntern, so kann er dafür sorgen, dass die Arche aufs offene Meer hinaus in Richtung Maraskan getrieben wird. Ebenso kann der Isyahadin dazu genutzt werden, der Arche weitere Hirngespinnste durch Magie oder göttliches Wirken zu bereiten (alle Proben dazu um 7 erleichtert). Sie ist zumindest am heutigen Isyahadin nicht immun gegen Einfluss- und Illusionsmagie.

DIE CHIASMODOON

»Der Chiasmodon ist ein schwimmendes Raubtier, das in den lichtlosen Tiefen der südlichen Meere zu finden ist. Sein grässliches Maul hat lange, scharfe Zähne, doch bemerkenswerter ist sein unersättlicher Magen. Der Chiasmodon vermag ihn derart zu dehnen, dass er Beute verschlucken kann, die größer als er selbst ist.«

—aus: Schaurige Erzählungen über die Alpträume der Tiefen See, *Nestario Peloro, Brabak, 989 BF*

Die Chiasmodon ist eine sogenannte Halbarche, ein finsternes Boot mit langen Spinnenbeinen, das von den Magiern der Vorhalle des Krieges entworfen und aus dem Holz von vielen verschiedenen Dämonenarchen gebaut wurde. Dieses Schiff ist in der Lage seine Insassen und sogar weitere Schiffe vor dem Ertrinken zu bewahren, während es mit hektischen Bewegungen seiner acht Beine über den Meeresboden stakst. Eine gefährliche Waffe, die Truppenanlandungen an jeder Küste ermöglicht. Die acht Spinnenbeine tragen das Schiff tänzelnd auf dem Wasser, lassen dabei immer wieder aber ölige Schlieren zurück, ihre nesselgespickten Ranken züngeln hektisch durch die Lüfte.

Die Chiasmodon besitzt eine eigene Schiffsseele, die allerdings sehr sprunghaft ist, weil sie aus dem Holz von unterschiedlichen Ma'hay'tanim geschaffen wurde und ebenso, weil Fremdkörper, wie Holzspanten oder Eisennägel wie Feuer in ihrem verwachsenen Körper brennen. Sie will zum Friedhof der Seeschlangen reisen, um dort von ihren Ultimo-Erschaffern, Charyptoroth und Agrimoth, ihre Bestimmung zu erfahren. Derzeit hört sie nur auf das Votum einer Frau, die sich heute *Thamazota* (*1019 BF, 1,80 Schritt, schwarze, lüsterne Augen, braune, vielfach geflochtene Haare, vierter Kreis der Verdammnis) nennt, einer halbwahnsinnigen Amazeroth-Paktiererin, die sich als Erbin Al'Mazotheras begreift (aber keine Kenntnisse zur See besitzt) sowie auf die Weisungen des Charyptoroth-Propheten Charyptian (siehe Seite 20). Seit die Seele der Chiasmodon mit dem Globomongpriester *Kr'anook* verschmolz, kann sich die Halbarche nicht entscheiden, ob sie die Tiefsee oder flache Marschwasser favorisiert.

Die Chiasmodon

Typ: Halbarche

Beflaggung: zwei gekreuzte schwarze Schwerter über drei Lilien auf Rot (Seewappen der Fürstkomturei)

Takelage: –

Tiefgang: 3,2 Schritt

Breite: 9 Schritt Länge: 30 Schritt

Besatzung: 75 Seesoldaten und -söldner, ein Dutzend Magier

Beweglichkeit: hoch

Struktur: –

Geschwindigkeit: über Wasser 15 Meilen/Stunde,

unter Wasser: 9 Meilen/Stunde

STOPPT HAFFAX' BESTE!

In der Nacht wird das *Arkaniumkorps* (Schattenlande 98) komplett ausgelöscht, als die Spezialisten auf Haffax' Geheiß hin versuchen, das legendäre Schwert *Famerlin* (Orden 136) aus der versiegelten Hochburg der Grauen Stäbe (Orden 135) zu stehlen. Es bleibt Ihnen überlassen, ob das Korps durch Heldenhand aufgehalten wird, ob sich die letzten ODL-Magier dafür opfern oder ob die magischen Sicherungen so klug angelegt wurden, dass sie allein die Tat vollbringen.

Ebenfalls in der Nacht wehren die Rondrageweiheten der Löwenburg eine Attacke des *Titaniumkorps* (Schattenlande 98) ab – es erfährt seine erste Niederlage und die Hälfte der Mitglieder kommt zu Tode. Auch hier können sich Helden hervortun, die auf der Löwenburg weilen. Der Drachenschädel *Malgorrzátas*, auf den es das Titaniumkorps abgesehen hatte, bleibt in den Händen der Rondrianer.

ÜBER DEN DÄCHERN VON PERRICUM

Wenn überall in der Stadt das Chaos ausbricht, führt der sicherste Weg vielleicht nicht durch die Gassen und Straßen, sondern über Dächer, Mauern und Balkone. Sollte es in einem solchen Fall zu einer Verfolgungsjagd oder etwas Ähnlichem kommen, können Sie auf die Regeln zum Häuserlauf in **Metropole 19** zurückgreifen, um Ihrer Runde eine spannende und actionreiche Abwechslung zu bieten. Alternativ können Sie eine solche Szene natürlich auch anhand der Talentregeln sowie der Regeln zu taktischer Bewegung (**WdS 138**) sowie Weit- und Hochsprung (**WdS 141**) abhandeln, bei denen Sonderfertigkeiten und Vorteile wie Ortskenntnis, Standfest, Balance und entsprechende Spezialisierungen in den verwendeten Talenten wie *Athletik*, *Akrobatik*, *Klettern*, *Körperbeherrschung*, *Gassenwissen* und eventuell auch *Kriegskunst* berücksichtigt werden sollten.

APHESTADIL

Gritta Graustein (Seite 16f.) erreicht mit dem Yaganjuncker (Seite 19) die Stadt. Nach kurzer Unterredung verlässt Helme Haffax mit dem *Eterniumkorps* und handverlesenen Karmothgardisten im Geheimen die Stadt. Sarastro Dorkstein lässt – widerwillig – die Schwarze Sichel im Perricum Golf und übernimmt das Kommando über die Boransdorn. Die Dämonenarche wühlt sich durch den Schlamm darpaufwärts.

Die Kämpfe in der Stadt halten einen Tag lang beinahe inne. Alle verschanzen sich in ihren Lagern und sammeln Kräfte. Nur die Blutvipern agieren gnadenlos und verschaffen dem neuen Stadtkommandanten Emerjidan einen echten Vorteil. Der Stadtrat Perricums agiert träge und kopflos und scheitert darin, den inneren Widerstand zu organisieren. Im Grafenpalast sammeln sich die Streiter, die entschlossen gegen die Haffaxianer vorgehen wollen. Altgräfin Rimiona sammelt alle treuen Stadtgardisten, Spießbürger und ODL-Magier unter ihrem Kommando. Derweil übernimmt Gritta Graustein das Kommando über das Heer der Fürstkomturei und



KÄMPFE IN PERRICUMS GASSEN

zieht mit großen Teilen darpataufwärts. Emerjidan gefällt diese Entwicklung nicht, aber er fügt sich, nachdem es gelingt, die Schinderburg für ihn einzunehmen. Für die Helden muss sich die Frage stellen, ob sie dem Heer folgen oder weiter in Perricum kämpfen wollen.

FLIEGENTOD

Über der Stadt liegt eine verderbliche Stille und Fäulnis. Während oben beschriebene Ereignisse ihren Verlauf nehmen, bietet die Waffenruhe den Helden Zeit, sich um Verwundete und Tote zu kümmern. Die Straßen sind voll davon und niemand räumt sie fort. Lassen Sie mindestens einen oder auch mehrere Bekannte der Helden unter den Verwundeten sein, die Hilfe benötigen. Es ist schwülheiß, Gestank liegt über der Stadt und das gedämpfte Röcheln der Sterbenden ist allerorten zu vernehmen. Tempel und Heiler kümmern sich um die vielen Verwundeten, aber die Atmosphäre wird von stinkendem, langsamem Tod bestimmt (Zauber mit Merkmal *Heilung* sowie alle *Heilkunde*-Proben und heilende Liturgien sind um 3 erschwert).

Aus diesem Elend nährt sich Apestadil, die Dämonin, nach der dieser Tag benannt ist. Bald wandelt sie zwischen den Leichen in Gestalt einer schmalen, kindlichen Frau mit knielangem, schwarzem Haar umher, deren Gesicht das einer greisen Frau ist. Um ihren Mund schwirren gefräßige Fliegen, die sie zudem aus ihrem Inneren entlassen kann. Apestadil begibt sich gezielt zu Kranken, Sterbenden und Leidenden und verführt und besteigt sie wie in einem düsteren Fiebertraum, der Trägheit, Tod und Lust miteinander vereint. Schließlich gibt sie dem Verdammten einen Kuss und entlässt die Fliegen aus ihrem Leib, die ihn qualvoll von innen auffressen. Wird sie nicht aufgehalten, fallen ihr Dutzende Menschen zum Opfer, auch Bekannte der Helden. Sie ist nur am Apestadil und Rahastes präsent und auch nur äußerst schwach auf Dere verankert: Ein unmodifizierter PENTAGRAMMA, EXORZISMUS oder magischer Schaden von 25 SP genügt, um die Dämonin zu bannen. Ihr Fliegenkuss verursacht jedoch 5W6 SP, eine Wolke aus gefräßigen Fliegen für 2W6 KR je 1W6 SP, aufteilbar auf beliebig viele Ziele.

RAHASTES

Emerjidan nistet sich in der Schinderburg ein und ist alleiniger Stadtkommandant. Die Kämpfe in den Gassen nehmen wieder an Heftigkeit zu, vor allem weil große Teile der Truppen der Fürstkomturei fehlen. Immer wieder greifen die Bluttempler die Löwenburg an, während Dämonen durch die Straßen toben. Das Chaos regiert.

Um den Widerstand zu brechen, setzt Emerjidan die Blutvipern auf Altgräfin Rimiona an. Er lässt einen heftigen Angriff auf den Grafenpalast durchführen und im entstehenden Tumult gelingt es den Maraskanern, die Gräfin zu überwältigen und zu entführen. Ein schwerer Schlag für die Verteidiger. Emerjidan verkündet von der Schinderburg, dass er die Altgräfin in seiner Gewalt habe und erwartet, dass die Kampfhandlungen bis zum Morgen des nächsten Tages eingestellt werden. Sonst droht er mit einer brutalen und öffentlichen Hinrichtung Rimionas.

RETTET DIE GRÄFIN

Die Rettung der Altgräfin ist eine ideale Aufgabe für Helden. Die stehen dabei unter enormem Zeitdruck, denn sie haben nur bis zum Morgengrauen Zeit und es gilt in die Schinderburg einzudringen. Im Grafenpalast können die Helden herausfinden, dass die Blutvipern die Leibwache Rimionas aus dem Hinterhalt mit Gift unschädlich gemacht haben. Eine gelungene Probe auf *Heilkunde (Gift)* oder *Alchimie* +7 offenbart, dass sie *Boabungaha (WdA 50)* dazu benutzt haben, ein heimtückisches Atemgift (Stufe 19).

Das Eindringen in die Schinderburg sollte nicht einfach sein, denn die Festung ist sowohl gegen einen Angriff von Außen, wie auch von Innen, gut gewappnet. In den Kasematten wurden ursprünglich Galeerensklaven gefangen gehalten und in der Stadt behauptet man, dass unliebsame Zeitgenossen bis heute dort einfach verschwinden. Die Schinderburg ist das östlichste Verteidigungsbollwerk der Stadt und liegt im Kriegshafen. Heftige Winde peitschen meistens um die Mauern, und man hat einen windumtosten, aber grandiosen



Blick auf das Perlenmeer. Glücklicherweise ist die Besatzung der Burg unaufmerksam, sodass es findigen Helden gelingen kann, über die Mauern zu klettern. Flugfähige Helden können hierbei von unschätzbarem Wert sein, denn gerade die Burgseite, die zum Golf von Perricum weist, ist kaum bewacht. Im Inneren der Burg ist vorstellbar, dass die Helden sich mit Heimlichkeit (*Sich verstecken, Schleichen, etc.*) durch die Gänge schlagen oder sich dreist (*Sich verkleiden, Überreden*) als Angehörige von Haffax' Leuten (eventuell sogar als Angehörige des Arkaniumkorps) ausgeben.

Rimiona wird in einer Zelle in den Kasematten gefangen gehalten. Die Zelle wird von zwei Roten Legionären bewacht (Werte finden Sie im **Anhang**). Das eigentliche Problem für die Helden dürfte aber sein, dass die Altgräfin unter einem PARALYSIS (16 ZfP*) steht, den Magier Emerjidans jede Stunde erneuern. Da Rimiona auf einem Stuhl sitzt, muss den Helden zunächst gar nicht auffallen, dass die Altgräfin paralysiert ist. Eine Flucht mit einer starren Rimiona ist allerdings deutlich erschwert.

Rimiona Paligan ist eine Al'Anfanerin. Und sie war sich bewusst, dass ihr ein vermutlich grausamer Tod bevorsteht, sollten Haffax' Schergen sie lebend in ihre Gewalt bringen. Daher hat die alte Dame selbst ein Gift eingenommen, um diesem Schicksal zu entgehen. Der Zauber dient also dazu, Rimiona am Leben zu halten. Gelingt es den Helden, den Zauber zu brechen oder abzuwarten, bis seine Wirkung nachlässt (etwa 10 SR), beginnt Rimiona schmerz erfüllt zu zucken. Jetzt ist es an den Helden, das Gift, das die Altgräfin eingenommen hat, zu neutralisieren. Bei dem Gift handelt es sich um *Kukris*, dessen Wirkung ein Held mit einer Probe auf *Heilkunde (Gift)* +5 identifizieren kann. Um diese aufzuhalten benötigen die Helden ein Antidot der Qualität E, einen KLARUM PURUM +12 (wenigstens 12 AsP einsetzen) oder einen KLEINEN GIFTBANN mit 14 LkP*.

MADARAESTRA

In der Nacht ist es Streitern gelungen, die Altgräfin Rimiona aus der Schinderburg zu befreien, die Anstrengungen haben der alten Dame jedoch enorm zugesetzt.

Emerjidan schäumt vor Wut, lässt Dämonen durch die Gasen ziehen und wahllos Bürger abschlachten. Zur Praiosstunde jedoch verschwinden die Dämonen, und die Roten Legionäre sammeln sich. Auf einer Karavelle vor der Stadt glüht der Reichsgreif, die Kaiserin hat Perricum erreicht. Emerjidan sammelt seine Truppen im Kriegshafen und lässt ihn abriegeln.

Ein Weg für die Kaiserin

Die Helden können dabei helfen, der ankommenden Kaiserin den Weg zu bereiten. In Perricum können sie die Truppen Haffax' an kritischen Punkten sabotieren. Falls die Helden nicht ohnehin alleine planen, könnte einer der Geweihten aus dem Umfeld der Kaiserin sich an einen Helden-Geweihten wenden (besonders passend wäre es, wenn *Elea von Ruchin* (**Die verlorenen Lande 28**) sich einem phexgeweihten Helden auf diesem Weg offenbart). Ebenso kann eine Brieftaube den **Taubenturm (38)** erreichen, sodass die KGIA nun Getreue sucht, um eine geheime Mission zu starten.

Mit folgenden Aktionen können die Helden unter anderem helfen:

➤ Die **Golgari-Pforte (3)** ist ein Weg in die Stadt, der zum Borontempel gehört. Derzeit haben sich hier Getreue Stäbe von Wehrheim eingenistet und die Boroni in deren Zellen eingesperrt. Eine gezielte Befreiungsaktion und ein stilles Öffnen der Pforte macht es möglich, einige Veteranen der Landvögtin einzulassen, die gemeinsam mit den Helden die Stäbe stellen, den Tempel übernehmen und dann einen Soldaten nach dem anderen heimlich in die Stadt befördern.

➤ Die Kaiserin braucht in den frühen Morgenstunden zwei Dinge, damit ihre Panthergardisten in den **Korallengärten (17)** möglichst ungesehen anlanden können: Über Nacht müssen die Wachen Emerjidans am Flusshafen ausgeschaltet werden und es braucht geeignete Witterung, vornehmlich Nebel: **WETTERMEISTERSCHAFT**, **DUNKELHEIT**, andere Zauber oder sogar Phexliturgien wären von großem Wert, um die Entdeckung der kaiserlichen Leibgarde durch Haffax' Legionäre erst möglichst spät stattfinden zu lassen.

➤ Die beiden Tore in der **Praiosmauer** zum Kriegshafen könnten eingenommen und von der Stadtseite aus versperrt werden. Emerjidans hauptsächlich dort gesammeltes Heer säße damit selbst in der Falle, besonders wenn just zu Beginn des kaiserlichen Angriffs innerhalb des Kriegshafens ein Feuer ausbrechen würde.

SHIHAYAZAD

Mit Beginn des Morgengrauens beginnt die Rückeroberung Perricums. Die Perricumer Heerhaufen unter Landvögtin Maia greifen mit aller Macht die Tore der Stadt an, und im Laufe des Tages gelingt es ihnen, die Söldnerhaufen und Getreuen Stäbe zu überwinden. Die Panthergarde geht ebenfalls an den Korallengärten an Land und trägt den Kampf in die Stadt.

Emerjidan lässt die Onager des Kriegshafens auf die Stadt ausrichten und beginnt den Beschuss. Bald entscheidet er sich, sogar Hylailer Feuer in die Stadt schießen zu lassen. In den Straßen bricht Panik aus, doch gelingt es Rondrigan Paligan und Kaiserin Rohaja schnell, die Bürger auf ihre Seite zu bringen und eine funktionierende Feuerwehr – nach Gareth Vorbild – zu installieren. Die erbitterten Kämpfe dauern bis in die Nacht, doch dann ist Perricum bis auf den Kriegshafen wieder fest in der Hand der Kaiserlichen. Ein schaler Sieg, der von vielen lodernden Feuern beleuchtet wird.

AN DER SEITE DER ELFTEEN SCHWADRON

Bauen Sie die folgende Szene während der Rückeroberung der Stadt ein, die für den weiteren Ablauf des Abenteuers wichtig ist: Die Helden geraten in einen erbitterten Kampf an der Seite eines ehrenvollen Kriegers, der bereits aus zahlreichen Wunden blutet. Bei ihm handelt es sich um einen Agenten der *Elften Schwadron*, einer geheimen Abteilung der KGIA, die auf eigene Faust agiert. Gemeinsam mit den Helden kann er die Feinde zurückschlagen, wird dabei aber tödlich verwundet.

Versuche der Helden, ihn mittels **BALSAM** oder eines **HEILUNGSSEGENS** zu retten, lehnt er kategorisch ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Spart eure Kraft, ihr Recken!“, flüstert der Krieger und spuckt Blut aus.

„Ihr braucht sie. Das Reich braucht sie. Ich bin ...“, er hustet ein weiteres Mal und zieht umständlich seinen Handschuh aus. Darunter kommt ein Siegelring zum Vorschein.

„Bringt den Ring dem Reichsgroßgeheimrat. Und eine wichtige Nachricht dazu. Es gibt eine Geheimakte, die Angenbruch und Werckenfels geheim halten. In den Archiven des Instituts in Rommilys. Eine Akte über ... Haffax. Sie kann ... vielleicht helfen!“

Ein weitere Husten, dieses Mal begleitet von einem ganzen Schwall Blut. Der Krieger lächelt ein letztes Mal und schließt dann für immer seine Augen.

Eine einfache *Heraldik*-Probe identifiziert den Ring als einen Siegelring der KGIA. Es bedarf keiner Probe, um „Angenbruch“ als *Drego von Angenbruch*, den einstigen Adjutanten von Dexter Nemrod und „Werckenfels“ als Spektabilität *Prai-*

odane Almira Werckenfels der Rommilyser Magierakademie – dem Informations-Institut – zu identifizieren.

EIN NEUES JAHR

Als sich das Praiosauge am 1. Praios des Jahres 1040 BF erhebt, beginnt der Kampf um den Kriegshafen Perricums. Die Stadt selbst flaggt wieder Delfin und Greif. Die Kaiserin lädt zum Kriegsrat. Haben die Helden sich bewährt, sind sie gern gesehene Gäste. Sie können dementsprechend auch Einfluss auf das Tun der Kaiserin nehmen, deren Plan vorsieht, mit der Panthergarde hinter Gritta Graustein herzuziehen. Die nächste unmittelbare Bedrohung sieht die Kaiserin auf Rommilys zukommen.

DER LOHN DER MÜHEN

Je nachdem, welche Aktionen Ihre Helden im Kampf um Perricum ausgeführt haben, sollten Sie zwischen **200** und **400 Abenteuerpunkte** vergeben. Dazu eine passende **Spezielle Erfahrung** in einem häufig genutzten Talent.

DIE SCHLACHT AN DER GAULSFURT

Den Verlauf dieser letzten Schlacht, in der Helme Haffax selbst den Oberbefehl führt, wollen wir an dieser Stelle nur grob skizzieren. Sollten Sie andere Ideen haben, scheuen Sie sich nicht, am Spieltisch diese anstatt der hier vorgestellten umzusetzen oder unsere Vorschläge lediglich als Anregungen zu benutzen. Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist allein von Bedeutung, dass die alliierten Truppen des Mittelreichs und Araniens eine Niederlage erfahren und daß die Truppen des Schattenamrschalls weiter ins zentrale Mittelreich vordringen. Haffax' Angriff auf Perricum hat niemand vorhergesehen, seinen Marsch darpataufwärts ebensowenig, die Verteidiger sind also in der fatalen Situation, ihre Truppen Hals über Kopf in die Schlacht führen zu müssen – ihre Chancen sind entsprechend gering und das ist nicht nur den Heerführern der Alliierten bewusst, sondern auch ihren Soldaten.

Dem von Charyptian von der Blutigen See ausgelösten „Darpatwüten“ (siehe Seite 20) im Gefolge des Fürstkomturs reisenden Paktierer folgt eine schwere Sommerflut, die Perinmarsch in eine weite Wasserlandschaft verwandelt. Überflutungen der Felder, die fruchtbaren Schlamm auf die Felder tragen, sind als Folge der Schneeschmelze im Frühjahr, wenn das Schmelzwasser aus dem Raschtulswall und den Trollzacken die Fluten des Darpat ansteigen lässt, zwar nicht ungewöhnlich. Alle paar Götterläufe kommt es jedoch vor, dass die Überflutungen weitaus dramatischer ausfallen. Das nun ausgelöste Darpatwüten entspricht einer solchen Flut. Sie bricht noch vor den Truppen des Schattenmarschalls über die Mark herein, spült Ackerfluren fort, ersäuft das Vieh auf den Weiden, und vernichtet ganze Dörfer und ertränkt jeden Versuch einer korrdinierten Verteidigung allein schon durch

die nachhaltig gestörten Kommunikationswege – kaum ein Bote kann sein Ziel in der dafür notwendigen Zeit erreichen. Haffax Plan geht auf: das Heer der Verteidiger ist in keinsten Weise auf diese Bedingungen vorbereitet. Reiterei und Fußvolk sind praktisch nicht einsetzbar – zumindest nicht auf herkömmliche Weise.

Die Schlacht von Gaulsfurt findet an jener Stelle statt, an der die Reichslandstraße nach Baburin auf die Reichsstraße III von Gareth nach Perricum trifft. Die Stadt Gaulsfurt selbst wurde überflutet, lediglich die oberen Stockwerke der Gebäude ragen aus der Wasseroberfläche zwischen den sanft geschwungenen Hügeln empor.

UNHEILVOLLE TAGE

Die Flotte der Fürstkomturei wird Gaulsfurt an Madaraestra, dem 4. Tag des Namenlosen, erreichen. Neben dem allgegenwärtigen Aberglauben und den unheimlichen Phänomenen, die mit den Tagen zwischen den Jahren verbunden ist (siehe Seite 34f.), ist auch das Wetter alles andere als ideal für eine bewaffnete Auseinandersetzung. Schwüle Hitze raubt den Menschen die nötige Kraft. Schwächere Individuen mögen gar das Gefühl haben, dass ihnen die Luft zum Atmen fehlt, oder dass es ihnen zumindest schwerfällt. Bereits im Morgengrauen dräuen dunkle, tiefhänge Wolken über dem Land. Die feuchte Hitze ist beinahe unerträglich und seit dem Vortag tanzen Schwärme von Mücken und anderem Ungeziefer über dem träge dahinfließenden Wasser des Darpat. Ein Jeder wird Opfer der blutgierigen Parasiten, deren Stiche größere Pusteln nach sich ziehen, die zudem stärker jucken als gewöhnlich und schon bei leichtem Kratzen zu schwärenden und eitrigen Wunden werden.



Die bedrohliche Lage wandelt Angst und Anspannung in Gereiztheit und Zank. Die bisweilen flirrende Hitze malt Trugbilder in die stickige Luft, die manchen in den Wahnsinn treiben. Selbst gute Freunde gehen nun aufeinander los, ehe sich die aufgestaunten Gefühle in der Schlacht an der Gaulsfurt entladen können.

DAS HEER DES SCHATTENMARSHALLS

Die Flotte, die das Heer der Fürstkomturei darpataufwärts trägt, wird von der Boransdorn angeführt, auf der sich Haffax selbst befindet. Chiasmodon und Krakons Sog sowie Archenläufer, aber auch normale Schiffe folgen. Der Fürstkomtur rechnet mit Gegenwehr, ist sich aber bewusst, dass sein Heer allem überlegen sein wird, was das Mittelreich in so kurzer Zeit mobilisieren kann. Entsprechend selbstebewusst ist sein Vormarsch. Es geht ihm nicht darum, ein Blutbad zu veranstalten und alles Leben auszulöschen, aber er will deutlich machen, wer der überlegene Feldherr ist. Eine Demonstration seiner militärischen Überlegenheit und der Schlagkraft seine Heerscharen kann dem Zug auf Rommilys nur dienlich sein. Er hält sich mit einer direkten Offensive zwar zurück – um seinem Gegner die Möglichkeit zu einem taktischen Rückzug zu geben – wird aber hart und erbarmungslos zurückschlagen, sollte er angegriffen werden.

DIE ALLIIERTEN TRUPPEN DES REICHES UND ARANIENS

Nach dem Angriff auf Perricum wurde die Nachricht vom Angriff auf die Stadt eiligst verbeitet, teilweise durch Eilboten, aber auch durch göttliche Verständigung. Allein die Schnelligkeit, mit der Haffax vorstößt verhindert jedoch eine organisierte Verteidigung. Haffax Finte, die Kaiserin nach Mendena zu locken war erfolgreich, er kann dem Reich in die nahezu ungeschützte Flanke fallen.

Die eilig mobilisierten Truppen des Reiches werden durch aranische Einheiten verstärkt, die über die Reichslandstraße aus dem Süden nach Gaulsfurt ziehen, wo sie sich mit den mittelreichischen Verteidigern vereinen. Anführer des vereinten Heeres ist der Reichskanzler des Raulschen Reiches *Alarich Ruhmrath von Gareth-Sighelmsmark* (*995 BF, braune Augen, graumelierte schwarze Haare, gepflegter Diplomat mit Kampferfahrung), der sich zufälligerweise am Schlunder Grafenhof aufhielt und eilends zur Gaulsfurt eilte, um die Verteidigung zu koordinieren. Die Truppen sind aufgrund des Eilmarsches zur Reichsstraße jedoch allesamt erschöpft und es bleibt so gut wie keine Zeit, einen koordinierten Angriff auf Haffax' Flotte zu organisieren. Entsprechend zweifelt wird die Abstimmung der mittlereichischen und aranischen Heere ablaufen.

In der knappen Zeit war es nicht möglich, das Heer auf den Kampf in den überfluteten Niederungen des Darpat vorzubereiten. Die Fähre aus Gaulsfurt, einige Flussschiffe und Flussgaleeren wurden requiriert, um den Kampf überhaupt aufs Wasser tragen zu können. Die restlichen Truppen bemannen die sanften Hügel der Umgebung, die wie Inseln aus der überfluteten Ebene herausragen und lagern teilweise zwischen Weinbergen, die dieser Gegend in friedlichen Zeiten eine ländliche Idylle verleihen. Eine Interaktion der

unterschiedlichen Heeresteile ist so kaum möglich. Allein die Schützeinheiten, deren Waffen eine ausreichende Reichweite aufweisen, um die Flotte auf dem Darpat anzugreifen, können ihre Angriffe ungehindert vortragen, bieten selbst aber ebenfalls ein gutes Ziel und haben kaum eine Möglichkeit zum Rückzug.

DER VERLAUF DER SCHLACHT

☛ Sobald durch die Truppen des Reiches irgendeine Art der Offensive eingeleitet wird, beginnt ein nicht enden wollender Artilleriebeschuss durch das Heer der Fürstkomturei (Equitanier, Bordgeschütze).

☛ Die Schützeinheiten und eventuell vorhandenes Belagerungsgerät und Zauberkundige der Mittelreicher werden zusätzlich von Karakilreitern mit Hylailier Feuer aus der Luft angegriffen.

☛ Schützeinheiten, die auf den Hügelkuppen stationiert sind und die Flotte mit einem Pfeil- und Bolzenhagel eindecken, werden von den Ma'hay'tam Knechten angegriffen. Die Golems nähern sich den Stellungen unter Wasser, erstürmen das Ufer und zerren ihre Opfer ins Wasser.

☛ Sollte die Gegenwehr der Mittelreicher nicht schnell gebrochen werden, werden zusätzlich die Zantim und Shruufya entfesselt.

☛ Der Heeresteil der Mittelreicher, der die zur Verfügung stehenden Schiffe und Boote bemannt hat, kann – sofern der Widerstand nicht ohnehin schnell und erbarmungslos gebrochen wird – zu einem verzweifelten Angriff übergehen. Wenn sie sich Haffax Heer nähern, werden sie zunächst von Ma'hay'tam Knechten, Archenpuppen, Hummerierlarven, Flussspinnen angegriffen und müssen sich zusätzlich noch durch Angriffe der Magier unter Haffax Befehl erwehren. Sollten sie die Flotte dennoch erreichen, werden sie in einen Nahkampf verwickelt, in dem sie zahlenmäßig stark unterlegen sind.

☛ Das Fußvolk der Fürstkomturei verbleibt auf den Archen und Transportschiffen und verteidigt diese, sollten sie direkt im Nahkampf angegriffen werden.

☛ Mehrere hundert Nebachoten (Leichte Reiterei) und Aranier beginnen in einem weniger stark überfluteten Gebiet einen Ausfall. Ihre im Wasser langsamen und im sumpfigen Untergrund zusätzlich strauchelnden Pferde sind leichte Beute für die Kreaturen der Blutigen See, die Haffax' Truppen begleiten: Pferde und Menschen gleichermaßen werden von Ma'hay'tam Knechten, Hummerierlarven, Archenpuppen, Blutquappen und dergleichen in Stücke gerissen.

☛ Spätestens nach dem katastrophel scheiternden Ausfall der aranischen und nebachotischen Reitertruppen befiehlt Reichskanzler Alarich den Rückzug beziehungsweise das Einstellen jeglicher Kampfhandlungen auf Seiten der Reichsgarden.

EIN HINWEIS ZUR VERWENDUNG DER SCHARMÜTZEL-REGELN

Wenn Sie die Schlacht von Gaulsfurt mit den Scharmützelregeln im **Anhang** ab Seite 118 ausspielen wollen, empfehlen wir Ihnen die folgenden Richtlinien zu befolgen:

- Als Befehlshaber der Truppen des Fürstkomturei können Sie Haffax selbst heranziehen. Wollen Sie die Kämpfe in mehrere kleinere Scharmützel unterteilen, so bieten sich Admiral Sarastro Dorkstein und Gritta Graustein besonders als weitere Heerführer an.

- Auf Seiten der Mittelreicher übernimmt *Alarich Ruhmrath von Gareth-Sighelmsmark* (Kriegskunst 8 (14/16/15)) das Kommando über die vereinten Truppen des Mittelreiches und Araniens. Wenn Sie das Scharmützel auf Seiten der Mittelreicher mit mehreren Heerführern abhandeln wollen, so bietet es sich aufgrund der schwierigen Lage bezüglich der Kommunikation an, den Multiplikator für mehrere Heerführer von 3 auf 4 zu erhöhen oder – bei separaten Scharmützeln mit jeweils kleineren Gruppen – die *Kriegskunst*-Proben pauschal um weitere 1-3 Punkte zu erschweren.

- Aufgrund des Hochwassers können Sie für den Großteil (3/4) der alliierten Truppen den Modifikator für *sehr Schwieriges Gelände* heranziehen, mit dem restlichen Viertel wurden auf die Schnelle zur Verfügung stehenden Schiffe und Boote bemannt, für sie gilt der Modifikator für *offenes Gelände*. Für die Truppen der Fürstkomturei gilt der Modifikator für *offenes Gelände*. Weiterhin kommt eine eventuelle Ortskenntnis der lokalen Heerführer nicht zum Tragen.

- Durch den Fall Perricums, dem Fehlschlag des Heerzugs der Kaiserin und dem überraschenden Angriff des Schattenamarschalls ziehen die mittelreichischen und aranischen Truppen mit einer um 1 verminderten Moral in die Schlacht.

- Da die Schlacht in den Namenlosen Tagen stattfindet, wird die Moral aller zwölfgöttegläubigen Truppen um 1 Punkt vermindert.

- Das feuchtschwüle Wetter an den Tagen zwischen den Jahren ermattet alle menschlichen Kämpfer, die Professionalität wird dadurch um 1 Punkt gesenkt.

- Durch den schnellen Vorstoß seines Heeres erhält der Fürstkomtur eine Erleichterung für einen überraschenden Angriff durch eine vorbereitende *Kriegskunst*-Probe in Höhe von 6 Punkten.

DAS ENDE DER SCHLACHT

Die Schlacht von Gaulsfurt endet mit einer vernichtenden Niederlage auf der Seite der Kaiserlichen. Die Verluste sind – je nach Verlauf der Schlacht – hoch (bei einem frühen Rückzug der Kaiserlichen) bis katastrophal (bei mehreren verzweifelten Angriffswellen). In der offiziellen aventurischen Geschichtsschreibung gilt die Schlacht an der Gaulsfurt als vernichtende Niederlage des Mittelreiches. Allein dank der Umsicht des Reichskanzlers konnte die völlige Vernichtung vermieden werden, weil er eingedenk der Aussichtslosigkeit bereits nach wenigen Angriffen den Rückzug befahl. Etwas, was gerade die heißblütigen Nebachoten dem Höfling nie verzeihen werden.

Den alliierten Truppen des Mittelreiches und Araniens bleibt schlussendlich keine andere Möglichkeit, als Haffax ziehen zu lassen, oder selbst vernichtet zu werden. Die Überlebenden ziehen sich zunächst in das umliegende Hügelland zurück, bevor sie sich neu formieren können. Wenige leichte Reiter versuchen Haffax' Heer zu folgen, es im Auge zu behalten und Berichte von der Niederlage und dem Angriff ins Herz des Reiches zu tragen.

DIE ROMMILYSER FINTE

Nach dem Sieg über die mittelreichischen und aranischen Truppen trennt Haffax sich von seinem Heer und zieht westwärts zum Raschtulswall. Gritta Graustein wird die verbleibenden Truppen nach Norden ins Herz des Reiches führen und dabei von Sarastro Dorkstein unterstützt. Ohne nennenswerten Widerstand dringen sie bis zum Zufluss der Natter in den Darpat vor, wo die Truppen am steilen Nordufer der Natter angelandet werden um die Feste Hohensteyn zu umgehen, auf Rommilys zu marschieren und das Augenmerk des Reiches auf sich zu ziehen, während Haffax unbemerkt gen Gareth zieht.

Bitte bedenken Sie, dass alle Szenen des nächsten Kapitels in Rommilys während der Belagerung spielen können und nutzen Sie die Informationen auf Seite 125 zur angemessenen Ausgestaltung.



DARPAUF!

DER WEG DES SCHATTENMARSCHALLS

»Mit leichter Hand das Schaf wegführen.«
—Zwölftes Strategem des Helme Haffax

Nach der Schlacht an der Gaulsfurt verlässt Helme Haffax mit einigen seiner Getreuen das Heer. Gemeinsam mit dem Eterniumkorps reist er, geführt von der Fährtenleserin Sanyella (siehe Seite 70), in den Raschtulswall. Dort sucht er eine von Ferkinas bewachte ehemalige Drachenhöhle auf, in der er den zweiten Hinweis für die Seelenwanderung findet (den ersten Hinweis erhielt er aus der Festung Wolfenstein im Kampagnenband **Die verlorenen Lande**).

Durch den Abstecher in den Raschtulswall verliert er einige Tage und begibt sich danach direkt nach Gareth. Ein Teil des Eterniumkorps spaltet sich von ihm ab und sucht die Pfalz Goldenstein auf, um Zwillingswaffen aus den dunklen Zeiten zu bergen: die beiden Schwertlanzen Koryvar und Calyvar, die vor anderthalb Jahrtausenden in den Händen von Dienern Kors beziehungsweise Asfaloths waren. Dabei kommen ihnen jedoch die Helden im Szenario **In Kaiser Retos Waffenkammer** in die Quere (siehe Seite 59ff.).

Haffax erreicht ungestört Gareth und bezieht dort sein Hauptquartier. Dabei wird er von weiteren Getreuen verstärkt, die den Marsch durch den Raschtulswall nicht mitgemacht haben.

Noch bevor er mit seinen eigentlichen Planungen anfangen kann, wird Haffax gleich zweimal gestört: Asfaloth hat mittlerweile einen ganz eigenen Plan mit „ihrem“ Schattenmarschall und möchte Gareth mit Chaos überziehen (siehe Seite 75). Zur Unterstützung hat sie einen weiteren Paktierer, Abu Zorridan, herbeigerufen, der sich seinem „Kollegen“ Haffax

DER ZEITLICHE ABLAUF DES KAPITELS

Lediglich die Szenarien **Die Akte Haffax** und **In Kaiser Retos Waffenkammer** sind chronologisch festgelegt. Die restlichen Szenarien sind im Abschnitt **Von Rommilyls nach Gareth** (Seite 64ff.) zusammengefasst und können von Ihnen nach eigenem Ermessen eingesetzt oder weggelassen werden. Die unter Splitter eines Meisterplans angerissenen Szenen können Sie bei etwas Leerlauf wie z.B. Überlandreisen einstreuen.

Der folgende Ablauf stellt lediglich eine Empfehlung der Vorgehensweise dar:

- [5. Namenloser] Haffax verlässt Perricum Richtung Raschtulswall.
- [1. Praios] Die Helden werden beauftragt, nach Rommilyls zu reisen und die KGIA-Akte von Haffax sicherzustellen. (**Die Akte Haffax**, Seite 53ff.).
- [2. Praios] Haffax erreicht die Drachenhöhle im Raschtulswall und gewinnt dort Erkenntnisse.
- [4. Praios] Die Helden erreichen Rommilyls.
- [6. Praios] Die Helden verlassen Rommilyls in Richtung der Pfalz Goldenstein. (**In Kaiser Retos Waffenkammer**, Seite 59ff.).
- [7. Praios] Haffax verlässt den Raschtulswall.
- [8. Praios] Die Helden und das Eterniumkorps treffen gleichzeitig auf Pfalz Goldenstein ein.
- [9. Praios] Haffax erreicht Gareth und wird von Abu Zorridan kontaktiert.
- [10. Praios] Die Helden treffen auf Haffax' Bluttemppler, die Abu Zorridan aufhalten sollen. (**Der Vielgestaltigen Diener**, Seite 64ff.).
- [12. Praios] Haffax' Nachricht über die Bedrohung des Friedenstempels erreicht die Helden. (**Angriff auf den Friedenstempel**, Seite 68ff.).



DIE DARPAUFFLUT

anbietet. Der Fürstkomtur reagiert erbost über die Störung seines Plans und sendet im Szenario **Der Vielgestaltigen Diener** (Seite 64ff.) Schergen aus, um den Paktierer zu stellen. Die Pläne Asfaloths verlangen ebenso nach Paraphernalien, die Haffax ihr beschaffen soll. Um seinen eigentlichen Plan weiterhin vor der Erzdämonin zu verschleiern, willigt Haffax ein, den Tsatempel von Hartsteen plündern zu lassen, doch auch hier spielt er ein doppeltes Spiel und versucht, die eigene Mission zu sabotieren (im Szenario **Angriff auf den Friedenstempel**, Seite 68ff.).

DIE MACHT DER INFORMATIONEN

»Dürre Bäume mit künstlichen Blumen schmücken.«

—29. Strategem des Helme Haffax

Ein wichtiger Teil von Haffax' Plan im zentralen Mittelreich ist die gezielte Verwirrung seiner Feinde durch zahlreiche Falschinformationen. Seine Rote Hand *Circaya Galahan ya Badrese* (**Die verlorenen Lande 19**) hat von ihm persönlich den Auftrag bekommen, so viel Verwirrung zu stiften wie möglich, und sie erweist sich als Meisterin ihres Fachs. Lassen Sie die Helden in allen größeren Orten auf neue Gerüchte stoßen, und auch Händler oder reisende Abenteurer geben Neuigkeiten zum Besten. Die folgenden angeblichen Sichtungen von Haffax, nebst Mutmaßungen zu seinen Plänen, und seinen Leuten können Sie nach Belieben einsetzen:

- ☛ Haffax geht es um den Kaiserthron. Er ist mit einem Regiment Elitesöldner und mehreren Kampfdämonen auf dem Weg nach Gareth.
- ☛ Der Fürstkomtur ist wahnsinnig geworden und sucht die größtmögliche Zerstörung der göttlichen Ordnung. Seine Truppen haben sich aufgeteilt, um gleichzeitig den Traviatempel von Rommilys, den Praiostempel von Gareth und den Borontempel von Punin zu vernichten.
- ☛ Sein wahres Ziel ist Wehrheim, wo er als Graf seine größte Zeit hatte. Über der Stadt weht bereits sein Banner.
- ☛ Während Haffax' Soldaten Garetien plündern, ist der Schattenmarschall mit einer Schwadron Reiter Richtung Almada aufgebrochen. Man sagt, er wolle ein Bündnis mit der Kaiseringroßmutter Alara Paligan eingehen.
- ☛ Das Heer des Fürstkomturs belagert Wandleth oder Eslamsgrund.
- ☛ Haffax hat Gareth längst umgangen und hält auf Angbar zu.
- ☛ Haffax ging es nie um das Mittelreich. Er will seinen Erzfeind Leomar vom Berg töten und dessen ganzes Geschlecht ausrotten. Seine Soldaten marschieren bereits ins Stamm-land derer von Berg in Almada.
- ☛ Ein gefangen genommener Offizier des Fürstkomturs hat gestanden, dass Haffax inkognito im Hotel *Seelander* in Gareth darauf wartet, dass die Kaiserin in die Stadt kommt, um sie dann zu töten.

Wenn sich die Helden Gareth nähern, nehmen Gerüchte über einen möglichen Aufenthaltsort des Schattenmarschalls in der Kaiserstadt zu. Die jeweiligen Örtlichkeiten sind im Kapitel **Wo ist Helme Haffax?** auf Seite 77ff. beschrieben.

☛ Haffax meidet die Stadt zunächst, um nicht aufzufallen. Er hat sein Heer in den umliegenden Wäldern in Stellung gebracht.

☛ Haffax war Graf, Reichsmarschall und Fürst. Nur das *Seelander* ist seiner würdig!

☛ Einige Huren der Stadt sind sich sicher, ihn in einem Bordell gesehen zu haben.

☛ Er hält sich im Haltempel auf, weil Kaiser Hal ihm noch vertraut hat/weil Hals Verschwinden sein Ende einleitete und er den Tempel zerstören will.

☛ Der Zirkel der Freien Wissenschaften ist so verderbt, dass Haffax dort überhaupt nicht auffällt.

☛ Haffax liebt den Kampf, will den Stärkeren siegen sehen. Sein Ziel muss der Kortempel sein!

☛ Nur ein Gareth ist in Haffax' Augen würdig, der Söldnerführer Reto Waisenmacher. In seiner Villa soll er gesehen worden sein.

Die Fehlinformationen sind nicht nur Gerüchte, welche die Helden aufschnappen und für wahr oder falsch erachten können. Sie werden so geschickt gestreut, dass zahlreiche Personen sie wirklich glauben. Dadurch kann es im gesamten Kapitel zu einer oder mehreren der folgenden Szenen kommen, obwohl selbstverständlich Haffax nie auch nur in der Nähe des Geschehens war, wie sich nach eingehenden Befragungen herausstellt. Die Menschen agieren allein aufgrund von Hörensagen:

☛ Den Helden kommt ein kleiner Heereszug entgegen: Ein Baron hat seine Landwehr mobilisiert und wird von drei getreuen Rittern samt Knapen und Waffenknechten begleitet – insgesamt gut siebzig mehr oder minder gut bewaffnete Männer und Frauen. In der benachbarten Baronie soll sich das kaiserliche Heer sammeln, um Haffax, der nur noch wenige Meilen entfernt ist, endlich die Stirn zu bieten, berichtet der Baron. Er appelliert an die Helden, ihn zu begleiten.

☛ Die Helden überholen einen kleinen Wagenzug von acht Planwagen. Es handelt sich um Bauern und Handwerker, die ängstlich und wortkarg sind. Es bedarf einiger guter Worte, damit sie erzählen, dass sie die Flucht ergriffen haben und nun nach Wandleth/Gareth/Zweimühlen/Rommilys fliehen, wo sie Schutz vor Haffax erhoffen. Sie konnten seinem Heer nur ganz knapp entkommen, das benachbarte Dorf soll bereits gefallen sein.

☛ Als die Gruppe ein kleines Dorf erreicht, hat man die Häuser mit Blumen geschmückt und ein kleines Podest aufgebaut. Ein Großteil der Dörfler wartet hinter einem ängstlich dreinblickenden Mann, der zwei junge Dorfschönheiten neben sich hat. Diese schauen noch ängstlicher und weinen. Der Mann fragt die Helden, ob sie „die Gesandten“ seien. Geben sich die Helden als zwölfgöttergläubig zu erkennen, zeigen sich die Dörfler beschämt und versuchen die Helden schnell loszuwerden, ehe „der dunkle Marschall“ kommt: Das Dorf wollte sich Haffax unterwerfen und die beiden jungen Damen Haffax als Tribut anbieten.



☛ Bei einem einzeln stehenden Gehöft werden die Helden Zeuge eines Angriffs von Räufern, die es auf die Pferde und das Vieh des Bauern abgesehen haben. Die Drohung der Räuber, dass Haffax den Bauern holen wird, wenn er nicht spurt, zeigt Wirkung und der arme Mann überlässt ihnen freiwillig zwei Pferde und vier Kühe. Falls die Helden eingreifen, versuchen die Räuber zu fliehen.

☛ In einer Stadt oder einem großen Dorf wollen sich vier junge Erwachsene den Helden anschließen, um ihnen im Kampf gegen Haffax beizustehen. Sind die Helden bereits echte Berühmtheiten, werden die gerade einmal 16 Sommer zählenden Geschwister *Carola* und *Torben* versuchen, mit einem Helden oder einer Heldin die Nacht zu verbringen: „Haffax wird unser Dorf schon morgen erobern. Bietet sich uns noch einmal so eine Gelegenheit?“

Ein Ende der Verwirrung?

Falls die Helden konkret gegen die überhandnehmenden Gerüchte vorgehen wollen, können sie versuchen, auf die Spur von Circaya Galahan ya Badrese zu kommen. Da die Rote Hand selbst durch Garetien reist, ist dies kein einfaches Unterfangen. Nur wenn die Helden alles daran setzen, die Quelle der Gerüchte auszurotten (und in der Zeit die Suche nach Haffax einstellen), sollten sie eine Chance haben, Circaya zu stellen. Liefern sie Circaya dann einen würdigen Abgang, bei dem auch im letzten Kampf noch vermeintliche Verbündete der Helden die Seiten wechseln oder fliehen, weil sie einen Angriff des Schattenmarschalls befürchten. Sollte Circaya fallen, nimmt die Verwirrung deutlich ab, bleibt aber eine latente Gefahr.

Die Akte Haffax

„Es siegt nicht immer der bessere Heerführer. Manchmal reicht es, die besseren Informationen zu haben.“

—angeblich von Dexter Nemrod getroffener Ausspruch

Geben Sie den Helden nach der chaotischen Schlacht um Perricum eine kurze Verschnaufpause. Der Schattenmarschall scheint verschwunden, sein Heer ist auf dem Weg nach Rommilys.

Durch den gemeinsamen Kampf mit dem Agenten der elften Schwadron (siehe Seite 47f.) haben die Helden eine Information, die die Kaiserin benötigt. Ob ihrer Verdienste bei der Schlacht um Perricum werden die Helden schnell zum Reichsgroßgeheimrat vorgelassen, sobald sie die Heerführer aufsuchen. Rondrian Paligan hat sein Lager in der Residenz des Markgrafen aufgeschlagen.

Eine Audienz beim Reichsgroßgeheimrat

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Panthergardisten führen euch in einen kleinen Empfangsraum, in dem Rondrian Paligan steht und sich mit zwei Offizieren unterhält. Als ihr eintretet gibt er ihnen einen Wink, und die beiden ziehen sich zurück. Rondrian wirkt müde, doch er nickt euch freundlich, geradezu respektvoll zu.

„Habt Dank für das, was Ihr geleistet habt. Das Reich wird es Euch nicht vergessen. Wir werden es nicht vergessen. Doch spricht, welch dringende Neuigkeit gibt es?“

Lassen Sie die Helden kurz berichten, was sie in Perricum erlebt haben und was der Agent ihnen anvertraut hat. Rondrian hört mit wachsendem Interesse zu und stellt ggf. Nachfragen, wenn die Helden sich nicht klar genug ausdrücken. Wenn sie geendet haben, wartet er einen Moment ab und denkt nach.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Reichsgroßgeheimrat und Gemahl der Kaiserin scheint einen Moment nachzudenken und nickt dann.

„Wir danken Euch erneut, Ihr Helden. Und doch haben Wir eine weitere Bitte an Euch. Wir werden eine Botschaft für Praiodane Almira Werckenfels, Spektabilität des Informations-Instituts zu Rommilys, ausstellen. Sie berechtigt Euch, die Archive des Instituts aufzusuchen und die KGIA-Akte von Helme Haffax an Euch zu nehmen. Haffax' Heer zieht gen Rommilys. Es ist unklar, was er im freien Mittelreich plant, aber Wir glauben, dass eine Antwort in der Akte zu finden ist.“

Rondrian Paligan macht eine kurze Pause und sieht euch dann direkt an.

„Wir wünschen – auch im Namen der Kaiserin – dass Ihr die Akte an Euch nehmt, sie studiert und zu dem Ort reist, an dem Ihr Haffax vermutet.“

Rondrian Paligan geht auf weitere Fragen der Helden ein, mahnt aber zur Eile. Die Helden bekommen neben Ausrüstung wie Pferde auch drei Heiltränke der Qualität D sowie einen Zaubertrank der Qualität C zur Verfügung gestellt, sofern sie diese benötigen. Zudem erhalten sie einen Käfig mit drei Brieftauben und die Order, aus Rommilys Meldung zu machen. Rondrian lässt jedem einen Siegelring übergeben, der sie in den Rang eines kaiserlichen Herolds erhebt. Nur wenige Stunden nach dem Treffen mit Rondrian sind Ausrüstung und das Schreiben bereit. Die Helden können es überfliegen, ehe es auch von außen versiegelt wird. Es ist eine kurze, nüchterne Anweisung des Reichsgroßgeheimrats an Spektabilität Werckenfels, dem Überbringer des Schreibens die Akte auszuhändigen. Dabei sind die Helden mit Namen benannt und ihr Äußerliches beschrieben.

Nach Rommilys

Da der Darpat über die Ufer getreten ist und sich das Heer Gritta Graustains entlang der Reichsstraße bewegt, empfiehlt Rondrian den Helden, schon in Perricum über den Darpat

zu setzen und der nördlichen Straße von Dergelmund über Bergethann und Gluckenhang nach Rommilys zu folgen. Ohne weitere Vorkommnisse benötigen die Helden dafür etwa drei Tage.

Falls Sie die Helden schon jetzt etwas fordern wollen, kann nach einem halben Tag bei der Überquerung des Seitenflusses auf Höhe von Rabicum von Söldnern und Wasserkreaturen ein Hinterhalt gelegt sein.

IN DER HEIMSTATT DER TRAVIAKIRCHE

Als die Helden Rommilys erreichen, haben erste Meldungen über das anrückende Heer des Schattenmarschalls bereits die Runde gemacht. Zwar wird die Stadt durch die vorgelagerte Festung Hohenstein geschützt, doch der Ruf des ehemaligen Reichsmarschalls beängstigt die Stadtbevölkerung sehr.

Das Informations-Institut befindet sich in der Grafenstadt, in der auch der Praiostempel liegt. In diesem Stadtteil, der durch Mauern vom Rest der Stadt abgegrenzt ist, fallen Fremde schnell auf, doch das Siegel des Reichsgroßgeheimrates und der kaiserliche Siegelring öffnen den Helden die Tore, sodass sie unbehelligt zum Informations-Institut gelangen.

DAS INFORMATIONS-INSTITUT

Die Magierschule liegt am Platz des Greifen gegenüber dem Praiostempel und wird von einer hohen Mauer umsäumt. Einziger Zugang ist ein wuchtiges Schlangenportal, vor dem stets ein Armatus und ein Adeptus Minor Wacht halten. Zudem patrouillieren hier regelmäßig zwei Tempelgardisten des Praios'.

Eine genaue Beschreibung der Akademie finden Sie in **SoG 100ff.**

Zeigen die Helden das Schreiben vor, geleitet sie der Adeptus Minor in den Empfangsalon, wo er sie zu warten bittet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr müsst nur kurz warten, ehe die Tür auffliegt und eine resolute Frau eintritt, die sicherlich schon sechzig Sommer zählt. Sie wird von zwei Bewaffneten begleitet, die bei ihrem schnellen Schritt kaum mithalten können. „Praios zum Gruße, Fremde. Mein Name ist Praiodane Almira Werckenfels, ich bin die Leiterin dieses Instituts. Man berichtet, Ihr führt eine Nachricht des Reichsgroßgeheimrates mit Euch?“

Sie mustert euch mit stechendem Blick, während die beiden Bewaffneten sich neben der Tür aufbauen.

Praiodane unterbricht jeden Anflug höflicher Konversation und wünscht direkt das gesiegelte Schreiben zu sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

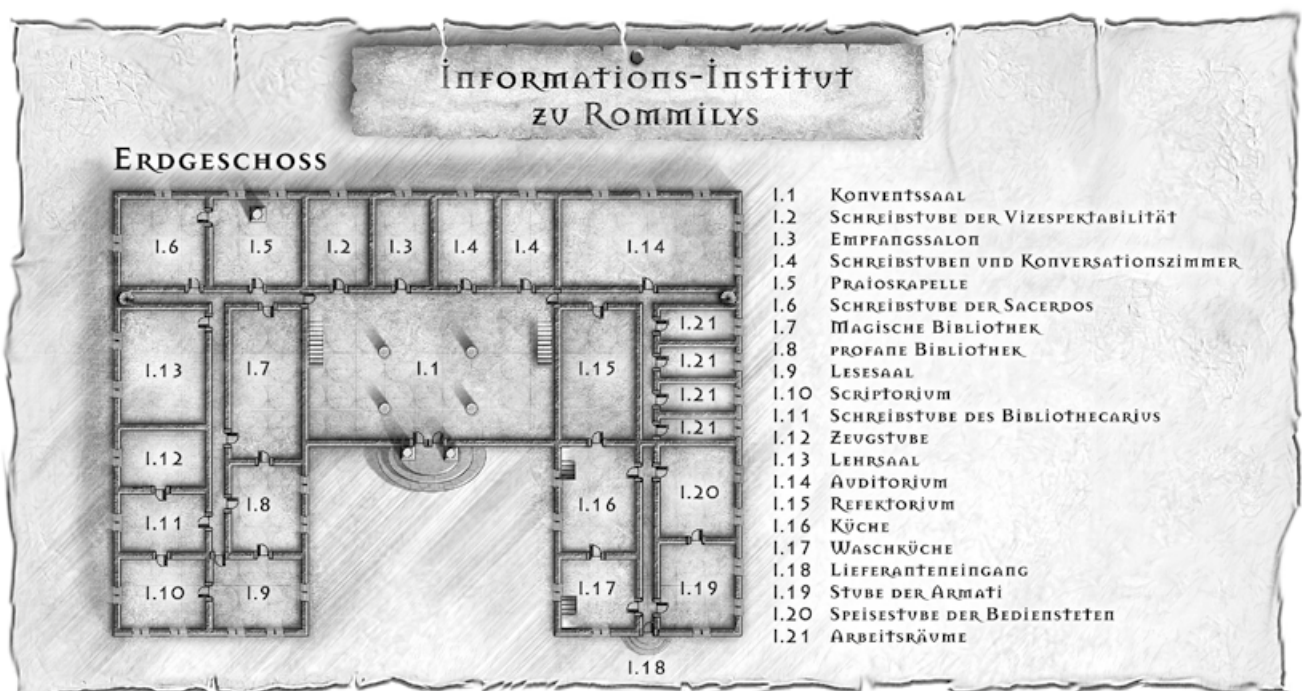
Spektabilität Werckenfels liest das Schreiben durch und schüttelt unmerklich den Kopf. Dann liest sie es ein zweites Mal, ehe sie ihren Kopf hochreißt. Ihr Blick ist noch stechender, ja beinahe hasserfüllt.

„Die Akte Haffax? Ich kenne sie auswendig, ihr Narren. Ja, mit so einer Finte habe ich gerechnet. Ich muss sagen, die Fälschung ist gut. Aber mich täuscht ihr nicht. Der Reichsgroßgeheimrat weiß nicht einmal von der Existenz dieser Akte!“

Sie speit den Satz geradezu aus und zerreißt dann das gesiegelte Schreiben.

„Ihr seid Agenten von Haffax. Wachen, setzt diese Leute fest!“

Ungläubig blicken die beiden Wachleute auf und schauen erst die Spektabilität und dann euch an. Fassungsllosigkeit ist in ihren Gesichtern zu erkennen.





Die Helden müssen schnell handeln, um nicht tatsächlich vor Ort festgesetzt zu werden. Die Wachen haben die kaiserlichen Siegelringe sehr wohl bemerkt und sind unsicher, ob sie dem Kommando der Spektabilität folgen sollen. Falls die Helden nicht sicher sind, ob sie fliehen sollen, gestehen Sie ihnen *Menschenkenntnis*-Proben zu: Spektabilität Werckenfels lässt sich nicht überzeugen, allzumal nach dem Anschlag auf die Kanzlerin der Mark (siehe Seite 13f.), und ihre Hausmacht in der Akademie ist zu groß. Es hilft nur rasche Flucht!

Mit einer gelungenen *Athletik*-Probe können die Helden an den Wachen vorbei durch die Tür hechten und gelangen so in den großen Konventssaal. Überall stehen verdutzte Adepten und Wachen herum, doch der Weg nach draußen ist frei. Sollten die Helden versuchen gegen die Magier und Wachen zu kämpfen, stehen sie bald einer Überzahl von sechs Magiern (Magister wie Scholaren) und ebenso vielen Wachen gegenüber.

HELDEN BESONDERER REPUTATION

Falls unter den Helden ein hochrangiger Weißmagier, ein Praiosgeweihter oder gar ein Mitglied aus dem *Orden vom Auge* (**Herz 52**) ist, dem auch Praiodane angehört, wird die Spektabilität selbstverständlich nicht so drastisch reagieren. Sie ist aber paranoid genug, um auch bei diesem Helden auf eine Untersuchung seiner Redlichkeit mittels **BLICK IN DIE GEDANKEN** und **ANALYS** (um zu überprüfen, ob er verzaubert wurde) zu verlangen.

Stimmt der Held zu, wird Praiodane dies selbst übernehmen, danach aber gemeinsam mit den Helden die Akte studieren. Springen Sie dann direkt zum Abschnitt **Das Wissen in Heldenhand** (siehe Seite 58).

Das Institut wird geschlossen

Durch eine überstürzte Flucht können sich die Helden der Verhaftung entziehen. Als Folge des „Agentenangriffs“ lässt die Spektabilität jedoch die Akademie schließen. Fortan wachen drei Armati, ein Magus und ein Adeptus am Schlangenportal, Patrouillen in den Gängen werden verstärkt.

DIE BERGUNG DER AKTE

ІН ПРАІОС' ПАМЕН!

Durch die Legitimation des Reichsgroßgeheimrates und Kaiseringemahls ist das Recht auf der Seite der Helden. Die Helden müssen daher nicht wie gemeine Diebe auf eigene Faust die Akademie erkunden, sondern können die Rommilyser Obrigkeit einschalten.

Ob der anmarschierenden Truppen Gritta Graustains gestaltet sich dies allerdings nicht so leicht, denn Rommilyls bereitet sich auf eine Belagerung vor.

Im Fürstenpalast

Die Heimstatt der Markgräfin *Swantje von Rabenmund* liegt im vornehmen Viertel Aldeburg. Die Markgräfin ist als Kommandantin des Markgräflisch Rommilyser Heerbanns mit der Kaiserin nach Mendena gezogen (siehe **Die verlorenen Lande**) und daher noch nicht wieder in der Stadt. Die Helden werden zu Kanzlerin *Beergard von Rabenmund* (*1001 BF, braune Haare, grüne Augen) vorgelassen. Die Rabenmunderin wirkt angeschlagen, nachdem sie vor einigen Tagen einem Giftanschlag (siehe Seite 13f.) zum Opfer gefallen ist und nur knapp überlebt hat. Mutmaßungen, dass Schergen des Fürstkomturs hinter der Tat stecken kommentiert sie nicht, scheint sie aber zu teilen (*Menschenkenntnis*-Probe +7). Der Attentäter konnte entkommen, ohne Spuren zu hinterlassen.

Sie sichert den Helden ihre volle Unterstützung zu. Freilich habe sie auch das Gildenrecht zu beachten, doch sie verspricht umgehend eine Protestnote an das Institut aufzusetzen und Praiodane ein Treffen im Fürstenpalast mit ihr als Mittlerin vorzuschlagen.

Im Friedenskaiser-Yulag-Tempel

Mehr Erfolg haben die Helden im wichtigsten Traviatempel Aventuriens. Das Erhabene Paar *Traviata und Trautmann von Rabenmund* ist zwar nicht gleich zu sprechen, doch die Helden werden zur einflussreichen Schwester *Travinia von Firunslicht* (*1000 BF, hellblond, zwei Finger der linken Hand sind nach Erfrierungen amputiert) vorgelassen, die sich für die weltlichen Belange des Tempels zuständig zeigt. Schwester Travinia nimmt sich viel Zeit für die Helden und begutachtet genau die kaiserlichen Siegelringe. Dann verspricht sie ihnen zu helfen, „damit kaiserliches und von den Göttern gewolltes Recht durchgesetzt wird und die Herdfeuer durch den finsternen Marschall nicht erlöschen werden“.

Travinia lässt den ihr bekannten Magus *Gerowin von Birkenhöh* (*992 BF, ergraut, faltige Stirn) herbeirufen, ein Abgänger des Informations-Instituts, der noch heute in der Schule ein und aus geht. Magus Gerowin erklärt sich auf Drängen der Priesterin dazu bereit, den Helden zu helfen und ihnen einen Weg in die Akademie zu skizzieren.

Namenlose Ränke

Bei *Travinia von Firunslicht* handelt es sich um eine Geweihte des Namenlosen, die sich in der Hierarchie der Traviakirche hochgedient hat und aus dem Hintergrund ihre Ränke spinnt. Magus Gerowin hat sie bereits so weit bearbeiten können, dass er mit dem Namenlosen sympathisiert. Travinia hofft, dass die unbeugsame Spektabilität Praiodane durch die Schließung der Akademie ins politische Abseits gerät und auf Druck der Kaiserin abgesetzt wird. Mit Gerowin hat sie dann einen erfahrenen Magier zur Hand, der den Helden und somit der Kaiserin geholfen hat und dadurch Aussichten auf den Titel einer neuen Spektabilität von Rommilyls erhalten könnte.

Andere Anlaufstellen

Bei anderen Institutionen wie dem *Rondratempel* oder dem *Haupthaus der Mephaliten* kann man den Helden nicht weiterhelfen. Für weitere Inspirationen nutzen Sie die Rommils-Beschreibung aus **Schild 132ff.**

AUF VERSTECKTEN PFADEN

Gerowin von Birkenhöf kennt sich in der Akademie bestens aus und kann den Helden eine Skizze zeichnen, auf der er den (von ihm vermuteten) Lagerort der Akte einträgt und auf besondere Fallen hinweist.

- Zunächst müssen die verstärkten Wachen am Schlangentempel überwunden werden.
- Die Akte lagert vermutlich im *Geheimen Archiv* (Raum K.8).
- Der reguläre Zugang in den Keller erfolgt durch die Zeugstube (I.12) und ist mit einem komplizierten Kombinationsschloss gesichert.
- In der Wachkammer (K.6) sorgt ein zwergischer Mechanismus dafür, dass sich die zweite Tür erst „mehrere Herzschläge“ nach dem Schließen der ersten Tür öffnen lässt. Währenddessen klingelt ein Glöckchen in der Schreibstube des Bibliothecarius (I.11).
- Der „Giftschrank“ (K.7) ist mit einem „sehr komplexen“ Schloss gesichert.
- Ein „meisterlicher“ CLAUDIBUS schützt das geheime Archiv und ist nur zwei Stunden am Tag inaktiv. Genau dann hält ein Armatus davor Wache.

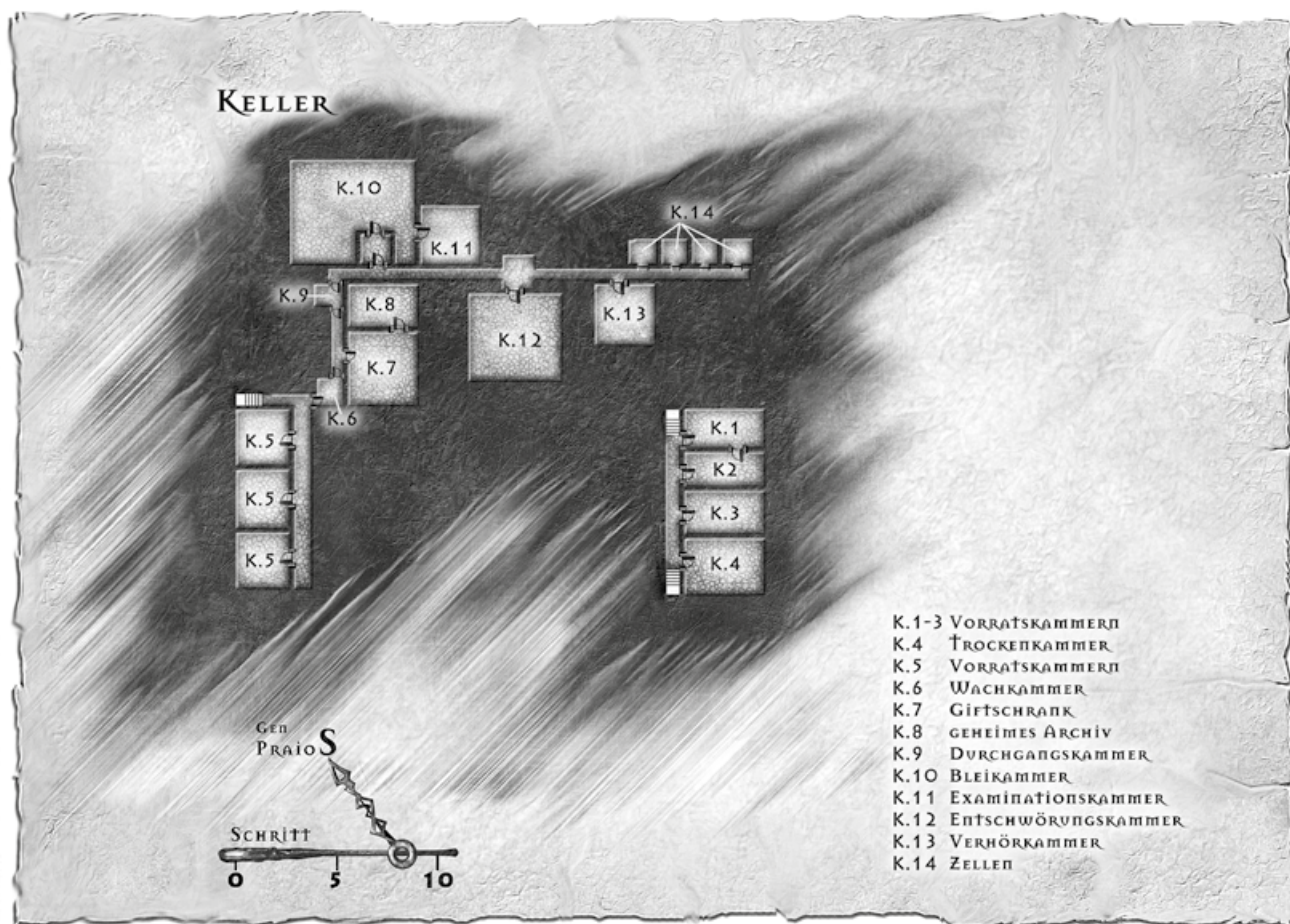
Um das Kombinationsschloss in I.12 zu öffnen, ist eine *Schlösser Knacken*-Probe +12 oder ein FORAMEN +12 mit 3 AsP erforderlich. Das komplexe Schloss zum Giftschrank bedarf einer *Schlösser Knacken*-Probe +14 oder einem FORAMEN +14 mit 6 AsP. Der CLAUDIBUS hat 11 ZfP* bei 15 AsP.

Wir brauchen einen Plan!

Gerowin bietet sich an, mit den Helden einen Plan zu entwickeln, wie sie am besten in die Akademie eindringen und die Akte an sich nehmen können. Der pragmatische Weißmagier ist nicht bereit, dies einen „Diebstahl“ zu nennen, sondern spricht von der „unorthodoxen, aber rechtmäßigen Rücknahme kaiserlichen Eigentums“.

Geben Sie in Form von Gerowin vereinzelte Hinweise, aber sorgen Sie dafür, dass er nicht allein den Plan ausarbeitet. KL- oder *Kriegskunst*-Proben der Helden können ebenso wertvolle Ideen beisteuern:

- Die Wachen müssen leise ausgeschaltet werden und sollten für zufällige Beobachter weiterhin aktiv wirken. Dazu bietet sich ein PARALYSIS an, den Gerowin beherrscht. Nachteil dabei ist, dass für den eigentlichen Einbruch dann höchstens ein halbes Wasserraß Zeit ist.
- Um sich unauffällig durch die Akademie zu bewegen, sollten die Helden Weißmagierroben tragen. Diese können bei örtlichen Schneidern erworben werden.





☛ Wird der reguläre Zugang durch die Zeugstube gewählt, muss nicht nur das Schloss geöffnet, sondern auch der Bibliothecarius ausgeschaltet werden. Sicherheitshalber sollte dann direkt ein SILENTIUM gewirkt werden, um die klingelnde Glocke ruhig zu stellen.

☛ Gegen den CLAUDIBUS wirkt ein OBJEKT ENTZAUBERN.

☛ Als fulminante Alternative bietet sich ein Eindringen in die magische Bibliothek (I.7) direkt oberhalb des Geheimarchivs und dort das Wirken eines DESINTEGRATUS an, um nach unten „einzubrechen“. Ob der Dicke der Decke muss der Zauber zweimal hintereinander angewendet werden.

Hilfe von fuchsischer Seite

Es ist unwahrscheinlich, dass den Helden das benötigte Repertoire an Zaubersprüchen oder Dietrichen vollständig zur Verfügung steht. Hilfe in der Not kann die *Phexkirche* bieten, wenn sich die Helden an den Rommilyser Tempel wenden. Dort ist man schnell einverstanden, in dieser heiklen wie herausfordernden Mission zu helfen, stellt aber eine kleine Nebenbedingung: im Geheimarchiv gibt es auch eine Akte über *Neetya Triffon*, Leiterin des Gareth's Sternentempels und Vertraute der Kaiserin. Wenn die Helden diese Akte ebenfalls bergen und der Kirche überlassen, ist man zu umfangreicher Hilfe bereit. Diese könnte wie folgt aussehen:

☛ Hervorragend gearbeitete Dietriche (außergewöhnlich hochwertiges Arbeitsgerät), die zudem mit einem Phexsegen belegt sind und die *Schlösser Knackten*-Proben um 10 Punkte erleichtern.

☛ Ein auf Grad II aufgestufter GLÜCKSSEGEN (WdG 252) für die gesamte Heldengruppe.

☛ Ein passendes magisches Artefakt aus dem Fundus des Phextempels, welches einen SILENTIUM, einen OBJEKT ENTZAUBERN oder gar einen DESINTEGRATUS innehat.

Ein phexisches Meisterstück

Orientieren Sie sich beim Einbruch an der Stimmung einschlägiger Filme und bauen Sie Spannung durch unerwartet auftauchende Wachen oder vergeistigte Magier auf, die in der Bibliothek nach einem bestimmten Folianten suchen und die Fremden gar nicht wahrzunehmen scheinen.

Lassen Sie die Helden nicht durch schieres Würfelpech scheitern, aber bestrafen Sie nachlässig durchdachte Pläne durch die geballte Macht des Instituts in Form eines halben Dutzends Magistern und eines Dutzends bewaffneter Wachen, die die Helden festsetzen.

Das Geheime Archiv

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich seid ihr am Ziel! Die kleine Kammer enthält Schränke mit unzähligen Akten und Briefen. Ein Lesepult steht in der Mitte des Raumes, zwei Tresore sind in die Wand eingelassen und jeweils mit einem Zahlenschloss versehen.

Doch wo sollt ihr anfangen zu suchen?

VIEL ZU GLATT?

Falls Ihnen durch die Hilfe Gerowins das Abenteuer zu einfach erscheint, können Sie einige der folgenden Hindernisse einbauen:

☛ Als die Helden beim Schneider mehrere Weißmagier-Orden ordern, tritt aus einer Ankleide ein überraschter Adeptus Minor des Instituts, der die Helden als Personae non grata erkennt und eins und eins zusammenzählt. Er versucht, durch eine Hintertür zu fliehen und die Spektabilität zu warnen, was die Helden mit einer Jagd durch die Gassen von Rommily verhindern müssen.

☛ Der PARALYSIS-Plan zum Verzaubern der Wachen scheitert aufgrund eines vorher gewirkten PSYCHOSTABILIS der Spektabilität auf den wachhabenden Adeptus. Die Wachen sind für einen Moment verduzt, und die Helden müssen improvisieren, etwa durch Niederschlagen der Wachen und Einnehmen ihrer Plätze – was die Anzahl einbrechender Helden stark reduziert.

☛ Die Phexkirche ist nur dann zur Zusammenarbeit bereit, wenn zusätzlich zur Triffon-Akte einer ihrer Geweihten, der vermutlich in die Hände von Spähern Gritta Grausteins geraten ist, befreit wird. Die Helden müssen dazu Rommily verlassen, die Spur der Späher aufnehmen und diese überwältigen, ehe sie mit ihrem Gefangenen das Heerlager erreicht haben.

Falls einer der Helden die Liturgie BUCHPRÜFUNG beherrscht, kann diese auf Grad IV aufgestuft hier buchstäblich Wunder wirken (und bedarf auch keiner längeren Andacht). Verlangen Sie ansonsten *Hauswirtschafts-* oder *Rechnen*-Proben, um den Sortieralgorithmus zu verstehen. Jeder Held kann eine solche Probe ablegen; sobald 50 TAP* angesammelt sind, ist der Algorithmus verstanden. Brauchen die Helden dafür zu lange (je Held 5 oder mehr Proben), nähert sich eine Wache dem Geheimen Archiv und muss zunächst ausgeschaltet werden.

Wenn Sie den Helden einen letzten Stolperstein in den Weg legen wollen, kann die Akte auch in einem der Tresore gelagert sein.

Letztlich können sie die Akte aber bergen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„STRENG VERTRAULICH / KATEGORIE 1A. HELME H.“ lautet der Titel der in schlichtes Leder gehaltenen Akte, in die der Reichsgrößgeheimrat so große Hoffnung legt. Sie enthält seitenweise Informationen über Gedanken und Strategien des einstigen Reichserzmarschalls. Doch enthält sie auch Hinweise über den Ort, zu dem es Haffax heute zieht?

DAS WISSEN IN HELEPHAND

Sobald die Helden die Akte geborgen haben, müssen sie den zweiten Teil von Rondrigans Auftrag erfüllen: sie studieren und ergründen, wohin es Haffax ziehen könnte. Um die Akte zu verstehen, ist ein TaW *Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)* von wenigstens 5 erforderlich. Die Akte umfasst selbstverständlich viel mehr Material, auch brisante Einschätzungen, die im Folgenden nicht angegeben sind. Selbstverständlich können Sie nach eigenem Gusto hilfreiche oder irreführende Hinweise zu ergänzen.

HAFFAX' INTERESSE AN KAISER RETOS WAFFENKAMMER

Zentraler Hinweis aus der Akte ist die Spur zum Museum für Waffenkunde (Kaiser Retos Waffenkammer), die direkt ins folgende Abenteuer überleitet:

Reichsmarschall H. weist großes Interesse am kaiserlichen Waffenmuseum in der Reto-Kaserne auf. Häufige Besuche.

*Konnte H. auf das Museum ansprechen.
„Nicht die Anzahl ist interessant, sondern die Einzelstücke. Sie dort zu lagern ist ihrer nicht würdig.“*

Letztes Treffen in Gareth vor Maraskan-Antritt von H. Natürlich mit kurzem Besuch des Waffenmuseums. Dabei instruierte ich ihn über das Schicksal von Herdin.

Helden aus Gareth oder Abgänger von mittelreichischen Kriegerakademien wissen, dass die „Reto-Kaserne“ die *Kaiser-Reto-Kaserne* von Gareth ist und das *Kaiserlich Garethische Museum für Waffenkunde* gemeint ist. Dieses wurde im Jahr des Feuers allerdings zerstört. Andere Helden müssen dazu eine *Geschichtswissen-* oder *Sagen/Legenden-*Probe ablegen (+5, falls sie nicht über die *SF Kulturkunde (Mittelreich)* verfügen).

Gelingt den Helden eine *Geschichtswissen-* oder *Sagen/Legenden-*Probe +3 (+8 ohne die *SF Kulturkunde (Mittelreich)*), so wissen sie, dass das Museum nach dem Jahr des Feuers in die *Kaiserpfalz Goldenstein* südöstlich von Gareth verlegt wurde. Fürst Herdin war Haffax' Vorgänger auf Maraskan.

HINWEISE AUF BESONDERE ORTE

Geben Sie die folgenden Passagen weiter, um Hinweise auf mögliche Aufenthaltsorte des Marschalls einzustreuen:

Gespräch mit H. in Gareth geführt, im Seelander. Nach seiner Aussage der Ort, an dem er sich besonders wohlfühlt. Ein Zeichen von Schwäche?

Einladung zur Eröffnung des Kaiser-Hal-Tempels von H. überraschend angenommen. H. zeigte großes Interesse am Tempel und kündigte an, ihn häufiger aufzusuchen.

Längere Diskussion mit H. und den Hofmagiern, die von einem alten Reich namens „Ash'Grabaal“ in der heutigen Dämonenbrache berichteten. Plötzliches Interesse von H. Ließ sich Details berichten.

Nachtrag: H. hat sich alte Schriftrollen geben lassen um sein Wissen zu festigen. Muss bei Zeiten überprüft werden!

UND WIE GEHT ES WEITER?

Nach dem Studium der Akte sollten die Helden zunächst per Brietaube Rondrigan Paligan informieren, ehe sie hoffentlich zum Kaiserlich Garethischen Museum für Waffenkunde reisen. Auf dem Weg dahin können Sie bei Bedarf bereits Szenen aus dem Abschnitt *Von Rommilys nach Gareth* (siehe Seite 64ff.) einfügen.

Für das in Rommilys Erlebte haben sich die Helden **250 Abenteuerpunkte** verdient, zudem bis zu drei **Spezielle Erfahrungen** in häufig genutzten Talenten oder Zaubern.





IN KAISER RETOS WAFFENKAMMER

»Für die Rettung der Seele eine Waffe bergen.«

—14. Strategem des Helme Haffax

„Bringt mir das Schwert Meraldurs. Alles andere ist zweitrangig, auch das Leben von dir und deinen Leuten. Und dann bringt mir die Waffe Asfaloths. Egal, was mit der Pfalz und den Leuten dort geschieht.“

—Helme Haffax zu Iradia Bertrall vor ihrem Aufbruch zum Goldenstein

Die Haffax-Akte aus dem Informations-Institut weist auf ein besonderes Interesse des Fürstkomturs an dem *Kaiserlich Garethischen Museum für Waffenkunde* – besser bekannt als *Kaiser Retos Waffenkammer* – hin. Dieses liegt mittlerweile nicht mehr in der Kaiser-Reto-Kaserne von Gareth, sondern in der Kaiserpfalz Goldenstein, einem Schloss, welches rund 40 Meilen südöstlich von Gareth in der Baronie Retogau auf einem Hügel liegt. Es ist also sehr wahrscheinlich, dass die Pfalz das Reiseziel der Helden sein wird.

Falls die Helden ziemlich direkt von Rommilys aus zur Pfalz reisen, werden sie diese nach gut zwei Tagen etwa gleichzeitig mit einer Abordnung des Eterniumkorps erreichen. Helme Haffax entsandte drei seiner treuesten Leute, um aus der Waffenkammer die Zwillingsschwerter Koryvar und Calyvar (siehe Seite 62) zu bergen, die er für seinen Plan benötigt.

Dieses Szenario ist bewusst offen angelegt und kann zu einem Erfolg wie zu einem Scheitern der Helden führen: im besten Fall besiegen die Helden die Mitglieder des Eterniumkorps und nehmen beide Waffen an sich. Ebenso ist es möglich, dass nur eine Waffe – vermutlich Calyvar, das schlechter geschützt ist – erobert wird oder die Helden gar leer ausgehen.

EINE DRITTE PARTEI (OPTIONAL)

Wenn Sie das Szenario auf der Kaiserpfalz Goldenstein verwirrender gestalten wollen, können Sie eine dritte Partei auftauchen lassen: die Kunde vom Angriff Haffax' auf Perricum hat Spektabilität Praiodane Werckenfels (siehe Seite 53ff.) die Akte des Schattenmarschalls selbst noch einmal studieren lassen – und dabei hat sie dieselben Schlüsse wie die Helden gezogen. Noch bevor die Helden Rommilys erreicht haben, hat sie einen ihr loyalen Abgänger des Instituts, *Adeptus Maior Traviadan Berken* (*1011 BF, kurze rote Haare, stechender Blick, Linkshänder) zusammen mit der ehemaligen KGIA-Agentin *Gunhilde Berken* (*1008 BF, lange blonde Haare, tiefblaue Augen, blinzelt ständig) auf die Pfalz geschickt, um Haffax dort zu erwarten. Mit den Befugnissen der Spektabilität war es ihr ein Leichtes, die beiden als Inspektoren auszuweisen, sodass diese seit Tagen eine umfassende Prüfung der Bücher der Pfalz vornehmen, während sie auf Haffax warten.

Traviadan verfügt über Zauber wie *SILENTIUM* und *NEBELWAND*, während Gunhilde meisterlich mit Schwert und Dolch umgehen kann. Da sie nicht wissen, ob die Helden oder Haffax' Getreue die wahren Schurken sind, versuchen sie beide Parteien aufzuhalten.

DER EINSATZ DES ETERNIUMKORPS

Bei den drei von Haffax beauftragten Mitgliedern des Korps handelt es sich um *Iradia Bertrall* (*997 BF, dunkle Haare, hohe Wangenknochen, legt Wert auf ein gepflegtes Äußeres), eine ehemalige Offizierin der Rommilyser Reiterei, *Stipen ter Iskandar* (*1001 BF, lange schwarze Haare, hochgewachsen und dürr), einen tulamidischen Magier, sowie *Jeldan von*

Weidenfeld (*1010 BF, rotblonde Haare, grüne Augen, athletisch, redegewandt), einen Streuner und Hochstapler.

Die Gruppe wartet den späten Nachmittag ab und dringt dann in die Pfalz ein. Systematisch schalten sie die (wenigen) Wachen aus, sodass die Burg verlassen scheint, als die Helden eintreffen. Da Haffax nur die Waffensammlung zur Zeit der Lagerung in der Garethher Kaserne kannte (sie wurde erst nach der Zerstörung der Kaserne im Jahr des Feuers in die Pfalz verlegt), müssen die drei die gesamte Sammlung durchsuchen, um an die gewünschten Waffen zu gelangen. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden die Pfalz erreichen, während das Eterniumkorps noch auf der Suche nach den beiden Zwillingsschwertern ist. Passen Sie das Szenario entsprechend an, wenn die Helden viel später oder gar früher auf dem Goldenstein sein sollten.

EINE SCHEINBAR VERLASSENE KAISERPFALZ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch strahlt die Praiosscheibe hell über den Weizenfeldern der Goldenen Au, doch der Tag neigt sich dem Ende zu, als ihr dem stolzen Schloss im Herzen des Reiches näher kommt. Die Gegend hier ist von einer Ruhe und Friedlichkeit durchdrungen, wie ihr sie seit Tagen nicht mehr spüren konntet.

Schon seit einiger Zeit ist euch keine Menschenseele mehr begegnet, doch dies wird sich ändern, wenn ihr erst einmal die Pfalz erreicht habt. Anders als die trutzigen Burgen Weidens ist sie kaum befestigt, doch ein kleines Torhaus müsst ihr auch hier passieren. Das Tor steht offen, und weit und breit ist niemand zu sehen.

Auch die Tore des vieltürmigen Schlosses stehen offen. Ihr könnt weder Gesinde noch Wachen ausmachen.

Das Torhaus hat einen Wachraum mit zwei angrenzenden Räumen: einem Schlafrum und einer versperrten Kammer. Diese ist eigentlich das Waffenlager für die Wache und dementsprechend gut gesichert (40 Strukturpunkte, Härte 8, *Schlösser Knacken*-Probe +6 oder FORAMEN +5 bei 6 AsP). Ein Schlüssel ist nirgends zu sehen. Öffnen die Helden die Tür, finden sie dahinter die Leichen der drei Wachen, allesamt mit sauberem Kehlschnitt.

WAS IST GESCHEHEN?

Die eintreffenden Mitglieder des Eterniumkorps hatten mit den arglosen Wachen leichtes Spiel. Jeldan verwickelte die einzige Wache außerhalb des Hauses in ein Gespräch, bei dem Iradia ihr von hinten die Kehle durchschnitt. Die anderen beiden Wachen im Haus bekamen überhaupt nicht mit, dass Iradia und Jeldan sich ins Torhaus schlichen und ihnen von hinten die Kehlen durchschnitten.

Der Weg vom Torhaus zum Haupttor wird von Blumen und Büschen gesäumt, und nirgends ist eine Spur von den Bewohnern. Das doppelflügelige Haupttor steht weit offen, wodurch man die Eingangshalle von außen gut sehen kann. Eine gewundene Treppe führt nach oben, während es ebenerdig nach links und rechts weitergeht. Ein Schild mit der Aufschrift „Kaiserlich Garethisches Museum für Waffenkunde“ weist nach links.

WAS TUN DIE HELDEN?

Während die Schergen des Fürstkomturs, nachdem sie eine Wache und zwei Bedienstete am Haupttor ausgeschaltet und in einer nahen Kammer abgelegt haben, direkt den Weg zur Waffenkammer angetreten sind, wollen die Helden möglicherweise zunächst die Pfalz durchsuchen. Der Goldenstein macht einen verlassenen Eindruck, da das Schloss während des kaiserlichen Heerzuges und aufgrund der Erwartung, dass die Kaiserin erst sehr viel später wieder hier eintreffen wird, kaum besetzt ist. In den oberen Geschossen und den rechten Flügeln können die Helden aber sehr wohl auf Bedienstete treffen, die vom heimlichen Angriff des Eterniumkorps nichts mitbekommen haben.

Pfalzgraf Helmar von Hirschfurten weilt in einem Turmzimmer und mag den Helden zunächst gar keinen Glauben schenken. Eröffnen sie ihm die Brisanz der Lage, wird er umgehend Alarm schlagen und seine verbleibenden rund zehn Wachen zusammentrommeln. Den Helden sollte klar sein, dass Haffax' Leute bis dahin vermutlich über alle Berge sein werden.

Im kaiserlichen Waffenmuseum

Das Museum liegt im linken Flügel der Kaiserpfalz. Eine schwere Eichentür verschließt üblicherweise den Zugang, doch wenn die Helden dort ankommen, ist sie lediglich zugezogen (sie wurde von Stipen mit einem FORAMEN geöffnet). Sobald die Helden durch die Tür treten, befinden sie sich in Kaiser Retos Waffenkammer.

DAS SPIEL IN DER WAFFENKAMMER

EIN RUNDGANG DURCH DAS MUSEUM

Das kaiserliche Museum für Waffenkunde liegt in drei Türmen (und ihren Zwischengängen) über jeweils drei Geschosse. Der Eingang liegt im nördlichen Turm, in dem die Waffen und Rüstungen des kaiserlichen Heeres gezeigt werden. Im Erdgeschoss beginnt es mit der Bewaffnung von Schützen und leichtem Fußvolk, im mittleren Geschoss sind Waffen und Rüstungen der schweren Fußvolks sowie vereinzelt Geschütze, und im oberen Geschoss ist die Bewaffnung der Reiterei samt Rüstungen für Pferde ausgestellt.



Der mittlere Turm beherbergt die Waffen fremder Völker, bei denen man versucht hat, eine Übereinstimmung zu den kaiserlichen Heerestypen herzustellen. Im Erdgeschoss sind so Waffen von Elfen (als Schützen gekennzeichnet), Thorwalern (leichtes Fußvolk) und Orks (beides), im mittleren Geschoss die von Zwergen (schweres Fußvolk) samt umfangreicher Rüstungssammlung ausgestellt. Im Obergeschoss hat man Waffen vergangener Zivilisationen ausgestellt. Hier befindet sich auch die Schwertlanze Koryvar (siehe Seite 62). In den Gängen zwischen den beiden Türmen stehen, der Logik des Nordturms folgend, Waffen des Horasreiches und der Tulamiden.

Der südliche Turm ist mit besonderen Waffen ausgestattet. Hier sind die Fenster daher vergittert, und wenn Sie mögen, kann ein Gardist Wache halten.

Im Erdgeschoss stehen Waffen der Kirchen, wobei natürlich die Sammlung der Rondrakirche dominiert (wozu auch Amazonenwaffen und -rüstungen zählen). Im mittleren Geschoss sind magische Waffen und Rüstungen aus den Kernlanden Aventuriens ausgestellt. Hier kann man die Schwertlanze Calyvar finden (siehe Seite 62). Im obersten Geschoss lagern magische und exotische Waffen aus fernen Ländern.

Die Gänge zwischen mittlerem und Südturm beherbergen zahlreiche Rüstungen und Waffen von unterschiedlichen Orten, die in die sonstige Logik nicht recht passen (z.B. Waffen aus Al'Anfa oder Waffen des einfachen oder gar lichtscheuen Volkes).

ABLAUF DER GESCHEHNISSE

Die Zeit ist eine wesentliche Komponente für das Duell der Helden mit dem Eterniumkorps. Nehmen Sie für die Vorgehensweise der Feinde den folgenden Ablauf als Richtlinie und modifizieren Sie ihn entsprechend, falls die Helden sich im Torhaus oder in der Pfalz zu viel Zeit genommen haben.

- ☞ Die Helden erreichen die Waffenkammer, als das Eterniumkorps Koryvar, die Waffe Meraldurs, findet. Iradia nimmt die Waffe an sich.
- ☞ Beeilen sich die Helden, so treffen sie in dem Moment auf die Feinde, als diese Calyvar, die Waffe Ash'Grabaals, finden.
- ☞ Magus Stipen versucht die Helden abzulenken, damit Calyvar geborgen werden kann. Sind die Helden organisiert und stellen sie offenbar eine Bedrohung dar, versucht Iradia zu fliehen. Ihre Gefährten decken ihren Abzug.
- ☞ Sind die Helden nicht schnell genug, flieht Iradia mit Koryvar und Jeldan mit Calyvar. Stipen täuscht die Suche nach einer weiteren Waffe vor, um die Helden abzulenken.

ZWISCHEN WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch öffnet sich ein großer Raum mit zahlreichen Waffenständern und Vitrinen. Durch die großen Fenster

des Schlosses scheint die Praiosscheibe mit nachlassender Kraft, die sich in den blinkenden Waffen spiegelt und so ein seltsames Licht in den Raum wirft. Hier stehen wenigstens zwei Dutzend Waffen, und doch scheint dies nur ein Bruchteil der gesamten Ausstellung zu sein.

Linker und rechter Hand gehen breite Gänge weiter, in denen Einzelstücke stehen, und eine Treppe führt nach oben. Es ist still. Bis ihr ein Splittern von Glas hören könnt.

Verlangen Sie eine *Sinnenschärfe*-Probe von den Helden, um zu erkennen, dass das Geräusch von oben (5 TaP*), genauer gesagt von oben linker Hand (10 TaP*) kommt.

Verlangen Sie vergleichende Proben auf *Schleichen* der Helden gegen *Sinnenschärfe* des Eterniumkorps (Iradia: TaW 14 bei Probe auf 12/16/16, Stipen: TaW 11 bei Probe auf 15/15/15, Jeldan: TaW 15 bei Probe auf 11/16/16), wobei die Proben um 7 Punkte für die Helden erleichtert sind. Verlangen Sie auf den Treppen und in den oberen Geschossen erneute Proben und reduzieren Sie die Erleichterung auf 5 beziehungsweise 2 Punkte.

KONFRONTATION MIT DEM ETERNIUMKORPS

Sollten die Helden bemerkt werden, legt Stipen einen FORTIFEX auf die Durchgangstür in Heldenrichtung, und die drei Feinde ziehen sich in einen anderen Turm oder auf eine andere Ebene zurück. Er löst einen PSYCHOSTABILIS aus dem Zauberspeicher (siehe Seite 63) und schützt damit Iradia. Wenn die Helden sehr bedrohlich erscheinen oder gar in der Lage sind, den FORTIFEX zu durchbrechen, zieht sich Iradia schnell ins Erdgeschoss zurück und flieht mit Koryvar nach draußen. Wollen die Helden ihr nachsetzen, verlangen Sie vergleichende Proben auf *Athletik* (TaW 15 bei Probe +2 auf 16/13/15). Iradia zerstört ein Fenster und eilt zu ihrem Pferd, welches unweit der Pfalz versteckt ist. Folgt ihr nur ein einzelner Held, versucht sie diesen mit einem Wurf dolch aufzuhalten und lässt sich auch auf einen Kampf ein, wenn sie ausreichend provoziert wird.

Nutzen Sie die folgenden Szenen, um den Kampf mit dem Eterniumkorps besonders zu gestalten. Stipen und Jeldan wissen, dass sie in der Unterzahl kaum Chancen haben und lassen sich daher nach Möglichkeit nicht auf einen Nahkampf ein. Vielmehr setzen sie die Umgebung zu ihrem Vorteil ein und versuchen einzelne Helden zu schwächen und die Gruppe zu trennen. Stipen zaubert dazu eine DUNKELHEIT und nutzt den IGNIFAXIUS aus seinem Zauberspeicher.

☞ Große Vitrinen mit zweihändigen Waffen oder schwere Rüstungsstände werden umgeworfen oder zerschlagen. Umherfliegende Splitter können die Helden leicht verletzen (*Ausweichen*-Probe, sonst 1W6+1 TP), schlimmer ist aber, dass sie den Weg blockieren (*Körperbeherrschungs*-Proben, um den Anschluss an die Gegner zu behalten).

☞ Im Erdgeschoss des mittleren und des Nordturms, aber auch in den weniger systematisch geordneten Räumen des Südturms sowie im Obergeschoss des mittleren Turms sind

Wurfaffen ausgestellt, welche Jeldan den Helden entgegen-schleudern kann. Neben Wurfdolchen (FK 25, TP 1W6+1) und -speeren (FK 14, TP 1W6+4) können überraschend auch eine Fledermaus (FK 9, TP 1W6+2 als Erschwer-nis auf eine *Entfesseln*-Probe) oder ein Diskus (FK 10, TP 1W6+3) eingesetzt werden.

☛ Ein **MOTORICUS** (Variante *Unsichtbarer Hieb*) von Magus Stipen lässt aus dem Hintergrund Schwerter oder Äxte (TP je nach Waffe 1W6+4 bis 1W6+6) auf einen Hel-den schlagen.

☛ Geben Sie auch den Helden die Möglichkeit, zumindest temporär eine besondere Waffe zu benutzen: sei es die „Strei-taxt eines Thorwaler Barbarenfürsten“ (Barbarenstreitaxt), die „Nachbildung der Klinge der Heiligen Thalionmel“ (Rondrakamm) oder eine „Zweihandaxt original zwergi-scher Fertigung“ (Felsspalter).

Die Helden sollten schon bei der Verfolgung auf die beiden Waffen aufmerksam werden, an denen das Eterniumkorps großes Interesse zeigt. Beide Waffen haben im anschließen-den Kapitel eine besondere Bedeutung.

DIE WAFFE KORS

Die Schwertlanze Koryvar, die im Obergeschoss des middle-ren Turms aufbewahrt wurde, ist bereits im Besitz Iradias, als die Helden die zerstörte Vitrine erreichen. Auf einer nüchtern gehaltenen Plakette steht lediglich „Archaisches Lanzenschwert, ca. 300 v.BF, mit Symbolen des Mantikors versehen“.

DIE WAFFE ASFALOTHS

Vermutlich können die Helden den (versuchten) Diebstahl der Schwertlanze Calyvar beobachten oder gar direkt unterbinden. Die Waffe ist im mittleren Geschoss des Südturms bei zahlreichen weiteren Ritualwaffen wie Magierstäben untergebracht. Da die Waffen und Rüstungen hier zumeist in Halterungen aus einer Koschbasalt-Legierung (zur Unterbindung von magischen Nebeneffekten) fixiert sind, ist das Zaubern in diesem Raum grundsätzlich um 2 Punkte erschwert.

Calyvar steht in einer einfachen Vitrine an einer Wand. Hier – wie im gesamten Raum – ist die Plakette etwas aussage-kräftiger: „Urtümliche Variante eines Bannschwerts, ca. 400 v.BF, gefunden in der Dämonenbrache.“

FLUCHT DER FEINDE

Haffax' Auftrag war eindeutig, und die drei Mitglieder des Eterniumkorps werden ihr Leben geben, um ihn zu erfüllen. Während Iradia sich schnell absetzt, versuchen Stipen und Jeldan, Calyvar zu bergen. Sollte die Gegenwehr der Helden zu stark sein, binden die beiden sie so lange, bis ihrer Mei-nung nach Iradia in Sicherheit ist und suchen dann selbst das Weite.

DIE ZWILLINGSWAFFEN KORYVAR UND CALYVAR

Die Suche des Eterniumkorps konzentriert sich auf zwei besondere Waffen: die Zwillingsschwertlanzen *Koryvar* und *Calyvar*, die etwa im Jahr 360 v.BF in den Dunk-len Zeiten geschmiedet wurden. Die beiden Waffen stammen aus den Händen desselben Meisterschmiedes, waren aber für ganz unterschiedliche Herren gedacht. Während Koryvar für einen Prinzen aus dem König-reich Meraldur gefertigt wurde, war der Träger Calyvars ein Calynaria-Priester aus Ash'Grabaal. Beide Waffen sind magisch.

Die einmalige Verbindung macht die beiden Waffen so bedeutend für die Pläne des Schattenmarschalls.

Koryvar, der Zertrenner

Koryvar ähnelt einer echsischen Langaxt, ist aber nicht nur kürzer und leichter, sondern hat auch statt eines Axtblattes eine Schwertklinge. Die Gewichtung dieser ‚Schwertlanze‘ ist perfekt, sodass die Waffe ein- oder zweihändig geführt werden kann. In den Griff wurde das Wappen Meraldurs eingelassen (goldener, rot gekrön-ter Mantikor auf Schwarz). Am unteren Ende prangt, scheinbar nur zur Auswuchtung, ein Knauf aus einem rußigen Kristall. Dieser zeigt das Gesicht eines Löwen, hinter dem sich bei näherer Betrachtung Flügel offenba-ren – ein Hinweis, dass hier ein Mantikor abgebildet ist. Weitere Informationen sowie die magischen Fähigkeiten der Waffe finden Sie im Kapitel auf Seite 100.

Calyvar, der Spender

Calyvar weist die gleichen Maße wie Koryvar auf, ist aber wesentlich stärker verziert. Auch sein Knauf zeigt ein Gesicht, welches sich aus Löwe, Bär und Mensch zusam-mensetzt. Auf dem Griff sind die Leiber von Dutzenden von Tieren und Menschen zu sehen, die ineinander über-zugehen scheinen. Die Klinge selbst ist mit einem seltsamen Muster verziert, welches sich ständig wiederholt. Calyvar ist eine *magische Waffe* vergleichbar mit einem heutigen Bannschwert (WdZ 106). Nur ein ANALYS +28 offenbart, dass die Waffe vor mehr als einem Jahr-tausend als Fokus (1 ZiP*) gedient hat, und zwar für Anrufungen Asfaloths (4 ZiP*).

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W6+7	13/3	80	140	unzerbrechlich
INI	WM	Bem.	DK	
+1	+1/+1	z*	NS	

Talente: Aderthalbhänder, Zweihand-Schwerter oder Zweihand-Hiebaffen

* kann ab KK 14 einhändig (mit dem Talent *Hiebaffen* oder *Schwerter*) geführt werden (dann TP/KK 14/4, INI 0)

Falls ihnen dies nicht gelingt, kämpfen sie bis zum Tod. Werden sie gefangen genommen, verraten sie nur den Aufenthaltsort ihres Meisters: Laut Stipen hält sich Haffax im Garether *Kaiser-Hal-Tempel* auf, während sein Heer im Wald bei Rohalsweiler lagert. Jeldan hingegen behauptet, dass der Marschall eine ‚Kanzlei‘ im Bordell *Sechzehn Ministerinnen* gemietet habe und seine Truppen noch am Rande des Raschtulswalls auf sein Zeichen warten.

WISSENSUCHE NACH DEM KAMPF

Wenn das Eterniumkorps geflohen oder besiegt ist, können die Helden in der Pfalz die Archivisten zu den Waffen sowie zahlreiche Bände, die genauere Auskunft über sie geben, in Augenschein nehmen. Dabei können sie die folgenden Informationen sammeln:

☞ Das „archaische Lanzenschwert“ (Koryvar) ist in den Bänden zwar als „magisch“ klassifiziert, aber ohne genauere Untersuchung. Es findet sich der Hinweis, dass die Mantikor-Symbole auf eine Waffe des Kor hindeuten.

☞ Das „urtümliche Bannschwert“ ist besser klassifiziert. Der Fundort in der Dämonenbrache ist vage beschrieben: „Der verwirrte Finder gab an, die Waffe in einer Art Tempelkomplex gefunden zu haben. Er murmelte stets das Wort ‚Rabaal‘, doch eine Verbindung zur Echsenstadt H’Rabaal ist ausgeschlossen.“

☞ Dieser Eintrag ist mit einem Kommentar versehen: „Nicht Rabaal, sondern Ash’Grabaal wird gemeint sein, das vergessene Reich der Schwarzmagier. Unklar, ob die Waffe wirklich die Funktion eines Bannschwertes hatte. Einstufung ist aber eindeutig ‚ungefährlich‘.“

☞ Auch dieser Kommentar ist kommentiert: „Einstufung ‚ungefährlich‘ bestätigt. Waffe diente aber vermutlich einst als Fokus für Rituale. Genaue Art nicht zu erkennen.“

Zusammen mit dem Hinweis auf Ash’Grabaal aus der Haffax-Akte (siehe Seite 58) haben die Helden eine deutliche Spur in die Dämonenbrache. Diese wird im folgenden Kapitel aufgegriffen.

DER MÜHEN LOHN

Die Helden erhalten **200 Abenteuerpunkte** sowie weitere je **50 AP**, wenn sie erfolgreich Calyvar oder Koryvar erobern konnten. Zudem erhalten sie ein bis zwei **Spezielle Erfahrungen** auf besonders eingesetzte Talente, wozu auch *Kriegskunst* zählen kann.



ANHANG: DIE ABORDNUNG DES ETERNIUMKORPS

Iradia Bertrall

Beschreibung: Die Anführerin der Gruppe (* 997 BF) hat halblange dunkle Haare und tiefblaue Augen. Auffällig sind ihre hohen Wangenknochen und ihr gepflegtes Äußeres. Sie trägt eine Rüstung aus Iryanleder und ist mit Reitersäbel, Langdolch und zwei Wurfdolchen bewaffnet.

LeP 36 RS 3 WS 9

Reitersäbel: INI 18+IW6 DK N AT 20 PA 18 TP IW6+5

Langdolch: INI 17+IW6 DK H AT 19 PA 15 TP IW6+2

Wurfdolch: INI 17+IW6 FK 19 TP IW6+1

GS 7 MR 7

Relevante Vorteile: Eisern, Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 14), Finte, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingenturm, Meisterparade, Schnellziehen, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Stipen ter Iskandar

Beschreibung: Der Magier (*1001 BF) mit langen schwarzen Haaren, düsterem Blick und einer dünnen Statur wirkt so wie Klein-Alrik sich einen Stubenhocker vorstellt. Der Tulamide wurde von einem privaten Lehrmeister mit Schwerpunkt Telekinese und Umwelt ausgebildet, hat sich aber in der Folgezeit nicht darauf spezialisiert. Durch seine breite Auswahl an Zaubern ist er ein ideales Mitglied des Eterniumkorps. Anstelle einer Magierrobe trägt er im Einsatz einen wattierte Waffentrock und als Waffe den Magierstab (mit voll geladenem Zauberspeicher).

MU 14 KL 15 IN 15 CH 14 FF 10 GE 13 KO 13 KK 11

LeP 33 AsP 59* RS 2 WS 7

Magierstab: INI 9+IW6 DK NS AT 11 PA 14 TP IW6+1

GS 5 MR 10

Zauberfertigkeiten (Auszug): ARMATRUTZ 11, DUNKELHEIT 13, FORAMEN 14, FORTIFEX 15, GARDIANUM 15, IGNIFAXIUS 13, MOTORICUS 15, ODEM 14, PSYCHOSTABILIS 12

Magische Sonderfertigkeiten: u.a. Simultanzaubern, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Besonderheiten: Sein Magierstab ist mit dem *Kraftfokus* und dem *Zauberspeicher* belegt. Im Zauberspeicher befinden sich fünf Zauber: ARMATRUTZ (RS +4), IGNIFAXIUS (18 TP) GARDIANUM (fängt 39 TP ab), PSYCHOSTABILIS (MR +8 für 5 SR), PSYCHOSTABILIS (MR +7 für 5 SR). Stipen führt einen Zaubertrank der Qualität D mit sich.

*) aktuell nach einigen Zaubern nur noch 50 AsP.

Jeldan von Weidenfeld

Beschreibung: Der sympathisch wirkende Jeldan (*1010 BF) hat rotblonde Haare und grüne Augen und gibt sich für gewöhnlich als adliger Lebemann aus. Er ist sehr athletisch und trägt über seinem wattierte Waffentrock teure Gewänder in satten Farben. Wie es sich für einen (vermeintlichen) Adligen gehört, ist er mit einem Langschwert bewaffnet, führt aber unter den Gewändern auch drei Wurfdolche.

LeP 35 RS 2 WS 7

Schwert: INI 15+IW6 DK N AT 17 PA 15 TP IW6+4

Wurfdolch: INI 15+IW6 FK 25 TP IW6+1

GS 6 MR 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Schnellziehen, Wuchtschlag

VON ROMMILYS NACH GARETH

Neben den beiden festgelegten Szenarien in Rommily und auf der Pfalz Goldenstein können Sie sich frei an den folgenden Szenarien bedienen, um einerseits Haffax' asfalothischen Sammeltrieb zu thematisieren, andererseits aber auch den Helden vorab schon den Hinweis zu geben, dass Haffax kein Instrument der Herzogin des wimmelnden Chaos ist. Die Szenarien **Angriff auf den Friedenstempel** (siehe Seite 68ff.) und **Die Ruine des Siegestempels** (siehe Seite 72) sind örtlich auf die Städte Hartsteen beziehungsweise Puleth festgelegt. Die anderen Szenarien können Sie fast nach Belieben platzieren. Sie sollten dabei beachten, dass die Lustschlösser von Priesterkaiser Helus (**Ein Relikt aus alter Zeit**, Seite 71) in der Goldenen Au liegen und die Räuber- und Orkbanden (**Gleich und gleich gesellt sich gern**, Seite 72f.) vornehmlich in der Grafschaft Hartsteen ihr Unwesen treiben.

DER VIELGESTALTIGEN DIENER

»Den Gegner durch Eliminierung seiner Diener schwächen.«
—18. Strategem des Helme Haffax

„Asfaloth, gebende Herrin, allmächtige Schöpferin! Ich danke dir für die Gnade, die du mir gewährst! Dein hoher Diener Helme Haffax benötigt Unterstützung? Ich werde ihm eine Armee von Chimären schaffen, die deiner Macht würdig ist!“
—Abu Zorridan ibn Terfas, wahnsinniger Magier im Zwiegespräch mit seiner Herrin

Asfaloths Pläne des Magnum Opus beziehen einen weiteren Diener ein: Der visionäre, unter schweren Wahnvorstellungen leidende Paktierer *Abu Zorridan* (siehe Seite 67) erhält von seiner Herrin den Auftrag, das Werk und somit auch Helme Haffax zu unterstützen und übernimmt die Kontrolle über das kleine garetische Dorf Argenbach. Dort beginnt er ein Heer von Chimären aufzustellen, um die Armee des Schattenmarschalls zu verstärken.

Wo genau Argenbach liegt, wird im Weiteren nicht festgelegt. Sie können das Dorf so platzieren, dass es für die Helden gut erreichbar ist.

Als Abu Zorridan mittels NUNTIOVOLO Kontakt zu Haffax aufnimmt, sieht dieser durch die Pläne des Schwarzmagiers seinen eigentlichen Plan gefährdet und sendet Leute aus, um Abu Zorridan aufzuhalten.

Ein Hinweis auf Haffax

Die Helden stoßen auf die Machenschaften des Paktierers, wenn sie sich Argenbach nähern. Sie können nach Belieben einen der folgenden Hinweise einstreuen:

☛ Ein Jäger berichtet von einer Bestie, die er in einem nahe gelegenen Wald gesehen haben will. Sie soll wie ein gewaltiger Bär mit einem Stierhaupt ausgesehen haben.

☛ Eine Händlerin, die nach Argenbach aufbrach, ist längst mit ihrer Rückkehr überfällig. Überhaupt hat man seit Tagen nichts mehr von dort gehört.

☛ In einer Taverne wird berichtet, dass vor etwa einer Woche ein Fremdländer in teuren, dunklen Roben hier entlangkam und nach dem Weg nach Argenbach fragte.

Kurze Zeit später stoßen die Helden auf die Spur der drei *Bluttempler* (siehe unten), die Haffax aussandte um Abu Zorridan zu töten. Die drei selbstbewusst in Ordensmontur reisenden Krieger wurden von Ritter *Gernot von Halling* (*1002 BF, ergraut, Statur wie ein Bär) bemerkt, welcher sich ihnen entgegenstellte. Nutzen Sie eine der beiden folgenden Einstiege, um auf die Spur der Bluttempler und somit des Paktierers zu kommen:

Ein Ritter in Not

Auf der Reise hören aufmerksame Helden (*Sinnenschärfeprobe* +3) Kampfplärme abseits des Weges. Ritter Gernot liefert sich mit seinen zwei Waffenknechten ein ungleiches Duell gegen drei Bluttempler, die zumindest den Knechten haushoch überlegen sind. Falls die Helden zögern, gehen die beiden Waffenknechte zu Boden. Ein schnelles Eingreifen der Helden führt zur Flucht der Bluttempler, die ihre Mission nicht gefährden wollen.

Gelingt es den Helden, die Templer zu töten, kann Gernot berichten, dass sie ihm anboten, ihn am Leben zu lassen, wenn er ihnen den Weg nach Argenbach beschreibt.

Heiler gesucht!

Alternativ rasten die Helden gerade in einem Gasthof oder auf freier Fläche, als sich der schwer verwundete Ritter Gernot bis zu ihnen schleppt und dann zusammenbricht. Für die Erstversorgung des Ritters ist eine *Heilkunde Wunden*-Probe +7 erforderlich (Dauer vier Spielrunden). Ist er so stabilisiert, berichtet Gernot von drei Bluttemplern, die ihn und seine beiden Waffenknechte angriffen. Er konnte sie nicht aufhalten, und sie waren offenbar unterwegs nach Argenbach.

AUF DER SPUR DER BLUTTEMLER

Die Spuren der Bluttempler können die Helden mit einfachen *Fährtsensuchen*-Proben ausmachen. Falls sie mit Ritter Gernot gesprochen haben und auf direktem Weg nach Argenbach reisen, gelangen sie nach etwa einer Stunde auf die Fährte der Templer. Nach einer weiteren Stunde kommt der Weiler Argenbach in Sicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Hügel werden etwas sanfter und euer Weg führt nun direkt auf ein kleines Dorf zu. Sechs Bauernhäuser stehen etwa kreisförmig um ein festes Steinhaus. Doch irgendwas passt nicht. Ihr hört weder Hundegebell noch Menschenstimmen. Niemand scheint im Dorf zu sein.

(falls einem Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe +2 gelingt):

Doch aus den Augenwinkeln bemerkst du eine Bewegung hinter einem der Bauernhäuser. Ein kräftiger Kerl ist kurz zu sehen, ehe er hinter dem Haus verschwindet. Er schien eine seltsame Kappe mit Hörnern zu tragen, wie man sie von Druiden kennt.

Falls der Held 5 TaP* aus der *Sinnenschärfe*-Probe +2 übrig hat, erkennt er die Gestalt besser: sie trägt keine Kappe mit Hörnern, sondern hat einen Stierschädel wie ein Minotaurus. Es handelt sich um einen der Dorfbewohner, den Abu Zorridan zusammen mit einem Ochsen und dem Zauber CHIMAEROFORM in einen Bullenmenschen (siehe Seite 67) verwandelt hat. Vier solcher Kreaturen hat der Paktierer bislang erschaffen.

Von den Bluttemplern ist keine Spur zu sehen. Ihre Fährten (*Fährtensuchen*-Probe +5) führen direkt in das zentrale Steinhaus. Dort wurden sie von den Chimären des Paktierers überwältigt.

Im Chimärendorf

Sollten die Helden offen in das Dorf marschieren, werden sie vom Bullenmenschen bemerkt, der ein lautes Brüllen ausstößt. Dies lockt einen weiteren Bullenmenschen, einen Bärullen und W6 Widderhunde (siehe Seite 67) an. Diese versuchen die Helden einzufangen und werden sie keinesfalls töten. Fliehen die Helden, setzen die Chimären ihnen nur kurz nach und ziehen sich dann zurück.

Erfolg versprechender ist das heimliche Eindringen in das Dorf. Um unbemerkt in eines der äußeren Bauernhäuser zu gelangen, ist eine *Schleichen*-Probe –2 ausreichend. In den Häusern bietet sich den Helden ein Bild des Grauens: jeweils W6+2 Bewohner liegen gefesselt am Boden und werden von ein bis zwei Chimären bewacht, die einst selbst zur Familie gehörten, ehe Abu Zorridan sie mit seiner Gabe CHIMÄRNERNSCHAFFUNG (**WdZ** 247) verwandelte. Würfeln Sie mit dem W6, um die Art der Chimäre zu bestimmen:

- ☞ 1-2: Schlangemensch (Oberkörper eines Bauern und Unterleib einer riesigen Würgeschlange, Werte siehe **WdZ** 229)
- ☞ 3-4: Bullenmensch
- ☞ 5: Vogelmensch (ähnlich einer Harpyie, Werte siehe **Zoo-Botanica** 108)
- ☞ 6: Asfalthische Mutation: Menschenkörper mit Tentakeln statt Armen oder einem Tigerkopf oder den Beinen eines Affen – oder eine Kombination davon

Diese Kreaturen haben lediglich den Auftrag, die Bewohner zu bewachen, und greifen daher nur an, wenn die Helden die Dörfler befreien wollen.

Um die verängstigten Bauern zu befragen, müssen die Helden 30 TaP* aus *Heilkunde Seelen*-Proben +5 erzielen. Diese können angesammelt werden; jede Spielrunde ist eine erneute Probe möglich. Pro Bauer kann selbstverständlich nur ein Seelenheiler agieren.

WAS IM DORF GESCHAH

Vor etwa einer Woche kam Abu Zorridan abends ins Dorf, wo man ihm beim Schulzen *Walfried* im zentralen Haus Unterkunft gewährte. Noch in der Nacht machte er Walfried mit seiner Schwarzen Gabe zu einer Chimäre und holte dann die beiden Bärullen, die er früher erschaffen hatte und die ihm nachts abseits der Zivilisation folgten, ins Dorf. In zwei weiteren Bauernhäusern erschuf er mit seiner Gabe Chimären und nahm die restlichen Bewohner des Dorfes mit seinen Bestien gefangen.

Nach einem Tag der Ruhe begann er mit seinen CHIMAEROFORM-Ritualen, um Bullenmenschen und Widderhunde zu erschaffen.

Haben die Helden Erfolg, können die Bauern von der Ankunft des Fremden und dessen grausamen Bestien, die sie gefangen nahmen, berichten. Sie wissen, dass der Fremde zu Beginn im Haus des Schulzen Quartier bezogen hatte.

Von einem der äußeren Bauernhäuser können die Helden in einem passenden Moment (*Sinnenschärfe*-Probe +5, um einen solchen zu erkennen) ohne weitere Proben zum Steinhaus in der Dorfmitte gelangen.

IM HORT DES PAKTIERERS

Orientieren Sie sich beim Aufbau des Steinhauses an *Ernestines Kräuter- und Tinkturenladen* (**Ritterburgen** 147), wobei dieses Haus zusätzlich unterkellert ist. Der Schulze Walfried war zugleich „Handwerker für alles“ und Krämer im Dorf. Der einzige Eingang führt in seinen Verkaufsraum mit überschaubar vielen Waren. Diesem schließt sich seine Werkstatt an, hinter der sich die Treppe, die sowohl nach unten als auch nach oben führt, befindet. Im Obergeschoss ist die Küche und Stube sowie das Schlafzimmer Walfrieds. Im Keller ist ein größerer Lagerraum für verderbliche Waren.

Hinein ins Haus

Der Verkaufsraum ist bei Betreten leer und sieht noch relativ ordentlich aus. In der sich anschließenden Werkstatt hält ein Bullenmensch Wache. Da das Haus sehr klein und hellhörig ist, müssen die Helden die Chimäre schon extrem leise ausschalten (z.B. mithilfe eines **SILENTIUM**), um nicht von Abu Zorridan bemerkt zu werden.

Der Paktierer hält sich derzeit in der Stube oben auf und verfolgt die gefangenen Bluttemplern. Falls sich die Helden leise nähern, können sie bereits so erfahren, dass die Templern von Haffax geschickt wurden, um den Paktierer aufzuhalten. Die beiden Bärullen und zwei weitere Bullenmenschen sind ebenfalls in der Stube, falls sie von den Helden nicht schon im Dorf getötet wurden. In diesem Fall ist Abu Zorridan aber bereits gewarnt.

Sollten die Helden zuerst den Keller aufsuchen, sehen sie dort zwei Heptagramme (für den CHIMAEROFORM) und 2W6+2 Widderhunde (entsprechend weniger, wenn die Helden schon einige im Dorf getötet haben).

Der wahnsinnige Schwarzmagier

Sobald die Helden die Stube im Obergeschoss betreten, befasst sich Abu Zorridan mit ihnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der größte Raum des Hauses war einst Küche und Stube zugleich, doch statt der früheren Ordnung herrscht hier nun Chaos. In der Mitte des Raumes knien die drei Bluttempler, die schwer verwundet und einfach gefesselt sind. Links und rechts von ihnen stehen zwei Mischwesen aus Bär und Ochse. Sie schauen zur rückliegenden Seite des Raumes, wo ein Magier, eingerahmt von zwei Minotauren, sie fixiert. Auffällig sind seine schwarz-glänzenden Haare, die sich zu bewegen scheinen.

Der Blick des Magiers fällt kurz auf euch und wandert dann an die Wand zu eurer Linken, wo er an einem überdimensionalen Gemälde hängen bleibt. Es zeigt einen Mann mit drei Augen und eine sehr attraktive Frau.

„Schon wieder Besuch, ihr Lieben, doch diesmal niemand von uns!“, sagt er anscheinend zum Gemälde.

Das Bild zeigt *Abu Terfas* und *Achaz saba Arrataz*, die im Jahr 1019 BF beim Versuch, die Macht Asfaloths in den Tulamidenlanden dauerhaft zu etablieren, von den Gezeichneten erschlagen wurden (siehe das Abenteuer *Bastrabuns Bann* im Band **Meister der Dämonen**). Der wahnsinnige Abu Zorridan hält die beiden „Heiligen“ der Asfaloth für seine Eltern. Falls die Helden nicht sofort zum Angriff übergehen, antwortet einer der Bluttempler mit Verachtung in der Stimme, dass auch sie und ihr Herr Helme Haffax nicht zum Chaos des Paktierers gehören.

Abu Zorridan ist durchaus an einem Gespräch mit einem Magier unter den Helden interessiert. Die Helden können so in Erfahrung bringen, dass er Haffax' Plan unterstützen und die Macht ihrer „gemeinsamen Herrin“ Asfaloth stärken will. Er zeigt sich traurig, dass Haffax seine Hilfe anscheinend ablehnt und stattdessen gedungene Mörder auf ihn ansetzt. Früher oder später wird es zum Kampf kommen. Bei diesem fasst Abu Zorridan dem ihm nächsten Bluttempler an die Schulter und macht aus ihm mit seiner Schwarzen Gabe eine Chimäre – und zwar eine besonders starke, denn Asfaloth will ihren Diener nicht verlieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem irren Lachen berührt der Paktierer einen der Bluttempler, und dieser schreit schrill auf. Seine Haut platzt, fügt sich wieder zusammen und wird von einer Art Chitinpanzer überzogen. Darunter verformt sich sein Körper in absurder Weise. Die beiden Arme werden zu vier gewaltigen Tentakeln, sein Kopf spaltet sich in zwei Teile, die sich zum einen in das Haupt eines Panthers und zum anderen das eines Bären verwandeln. Sein schrilles Schreien geht in ein lautes Brüllen über, als seine vier Tentakel wie Peitschen durch den Raum schnellen!



Jeweils zwei Tentakel attackieren den nächsten Helden und einen der beiden verbliebenen Bluttempler. Während der Held noch die Möglichkeit des *Ausweichens* hat, reißen die Tentakel den gefesselten Templer zur Kreatur, dessen Pantherkopf sich in ihm verbeißt.

Die beiden Bärullen gehen zum Angriff auf die Helden über, während die Bullenmenschen ihren Herrn schützen. Falls die Helden die Widderhunde aus dem Keller nicht getötet haben, kommen diese nach W6+2 Kampfrunden hinzu.

Der verbliebene Bluttempler reißt sich los und stellt sich überraschend an die Seite der Helden: „Auch Ihr werdet letztlich nicht gegen meinen Herrn siegen können. Doch diesen Wahnsinn verabscheut er noch mehr!“

Asfaloths Mutation

LeP 50 RS 4 WS 10

Tentakel: INI 14+1W6 DK HN SP AT 15 PA 9 TP 1W6+2*

Biss (Panther): INI 12+1W6 DK HN AT 13 PA -- TP 2W6+1

Biss (Bär): INI 9+1W6 DK HN AT 12 PA -- TP 2W6+4

GS 7 MR 10/15

Besonderheiten: Schreckgestalt (+6), 5 Aktionen/KR (vier Tentakel, ein Haupt)

Mögliche Manöver: Verbeißen

*: wenn der Angriff von zwei Tentakeln erfolgreich ist und diesem nicht ausgewichen werden kann, ist der Gegner umschlungen (wie bei einem waffenlosen *Klammer-Manöver*, **WdS 91**). Die Kreatur zieht ihn dann an eines der Häupter heran und beißt zu (automatischer Erfolg, verbeißen). Um sich wieder zu lösen ist eine *Ring*-Parade +2 +Anzahl der Kampfrunden, die die Person umschlungen ist, oder eine KK-Probe +(19–KK des Helden) erforderlich.

Abu Zorridan bedenkt einen guten Kämpfer unter den Helden mit einem **HORRIPHOBUS**, hält sich aber ansonsten aus dem Kampf heraus und spricht laut zu sich und seinen „Eltern“ über die lächerlichen Versuche der Helden und Templer. Wenn die Mutation zu unterliegen droht und auch die beiden Bärullen ausgeschaltet werden, versucht Abu Zorridan per **TRANSVERSALIS** zu fliehen.

ZU EINFACH?

Abu Zorridans vermeintliche Selbstgespräche können auch eine Anrufung seiner Herrin sein (ein chaotischer INVOCATIO MINOR). Plötzlich erscheint dann eine humanoide Kreatur, die ständig zwischen den Zügen von Abu Terfas und Achaz saba Arrataz wechselt. Als „Terfas“ greift sie mit einem aus ihr herausgebildeten Magierstab an (AT 16 PA 14 TP 1W+4), als „Achaz“ versucht sie Helden zu betören und abzulenken (AT 18, bei Gelingen *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 des Gegners erforderlich. Misslingt diese, sind die nächsten W6 Aktionen um W6 Punkte erschwert).

Haben die Helden im Kampf gegen die Chimären die Oberhand gewonnen, versucht der Bluttempler Abu Zorridan zu töten – und wenn ihm dies gelingt, greift er plötzlich die Helden an. Wenn die Helden ihn gefangen nehmen, gibt er auch unter Folter nicht preis, wo sich Haffax befindet und was er vorhat, zumal auch er nur in einen kleinen Teil von Haffax' Plan eingeweiht ist.



ERKENNTNISSE UND LOHN DER MÜHEN

Die Helden können aus dem Geschehen folgern, dass Haffax einen Plan verfolgt, bei dem er nicht auf das chaotische Wirken der Erzdämonin Asfaloth vertraut. Oberstes Ziel der Bluttempler war das Ausschalten des Paktierers und nicht das der Helden, welche für die Templer die Kaiserin repräsentieren.

Für das Geschehene erhalten die Helden **200 Abenteuerpunkte** sowie eine **Spezielle Erfahrung** in einem passenden Talent wie *Heilkunde Seele*, *Magiekunde* oder das *Waffentalent* der Hauptkampfwaffe.

OPTIONAL: DIE DREIÄUGIGE MASKE

Es bietet sich an, hier einen Hinweis auf das Szenario **Ein Relikt aus alter Zeit** (Seite 71) zu platzieren. In diesem Fall hat auch Abu Zorridan Visionen von der dreiäugigen Maske erhalten und in seinen Unterlagen notiert, dass er sich um die Maske kümmern muss, „falls Collega Haffax dabei versagen sollte“.

ASFALOTHS KREATUREN

Abu Zorridan ibn Terfas

Beschreibung: Abu Zorridan ist ein korpulenter Südländer (*1014 BF, blonde Haare, schwarz gefärbt, braune Augen, leckt ständig über seine Lippen) in dunkler Magierrobe mit einem Magierstab aus Mohagoniholz. Er spricht ein Gemisch aus Brabaci und Tulamidya und führt fortlaufend Selbstgespräche. Abu Zorridan begann das Studium in Mirham, wurde ob seines selbst für Mirham zu wirren Geisteszustands von der Schule verwiesen und wurde von einem privaten Lehrmeister im Bereich der Chimärologie ausgebildet.

Er leidet unter schweren Wahnvorstellungen und hält sich für den Sohn des Chimärenmeisters Abu Terfas und dessen Geliebter Achaz saba Arrataz, zu denen er häufig spricht. Folgerichtig ging er einen Pakt mit Asfaloth ein und ist mittlerweile im Zweiten Kreis der Verdammnis. Sein Dämonenmal ist ein großer Teil seines Haupthaars, der zu wimmelnden Schlangen und kleinen Tentakeln wird. Auf Reisen verdeckt der dies durch ein Kopftuch.

MU 13 KL 12 IN 16 CH 13 FF 15 GE 11 KO 15 KK 9

LeP 31* AsP 44* RS 0 WS 8

Magierstab: INI 11+1W6 DK NS AT 7 PA 9 TP 1W6+1
GS 7 MR 9

Sonderfertigkeiten: Kraftkontrolle, Meisterliche Regeneration, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Paktgeschenke: Chimärenerschaffung 15 (**WdZ** 247), Musterverständnis (**WdZ** 247)

Zauberfertigkeiten (Auswahl): Chimaeroform 16, Horriphobus 10, Invocatio Minor 12, Nuntiovol 13, Transversalis 9

*: Durch die kraftraubenden Chimärenerschaffungen der letzten Tage hat Abu Zorridan aktuell nur 23 LeP und 11 AsP. Er verfügt jedoch über je einen Zauberspruch der Qualität C und D.

Bärbullen

Beschreibung: Diese Mischwesen aus Höhlenbär und Ochse sehen wie stierhäuptige Bären mit dichtem, schwarzem Zottelfell aus. Sie können wie Minotauren aufrecht gehen oder auf allen vieren ihre Gegner überrennen und dabei mit den Hörnern aufspießen.

LeP 60 RS 3 WS 8

Prankenhieb: INI 8+1W6 DK H AT 12 PA 4 TP 2W6

Hornstoß: INI 7+1W6 DK HN AT 8 PA 4 TP 1W6+3

GS 6 MR 7/10

Besonderheiten: Schreckgestalt (+4), großer Gegner

Mögliche Manöver: Doppelangriff (Prankenhieb), Niederwerfen (Prankenhieb, 6), Überrennen (12, 2W6+2)

Bullenmenschen

Beschreibung: Abu Zorridan kreuzte unglückselige Dorfbewohner mit Bullen der lokalen Rinderzucht. Die Kreaturen haben das Haupt eines Stieres, den Oberkörper eines Menschen (samt Armpaar, in dem sie Knüppel oder ähnliche primitive Waffen halten) und zwei starke Beine, die in Hufen auslaufen.

LeP 60 RS 1 WS 7

Knüppel: INI 11+1W6 DK H AT 10 PA 4 TP 1W6+3

Hornstoß: INI 10+1W6 DK HN AT 8 PA 4 TP 1W6+2

GS 5 MR 10/13

Widderhunde

Beschreibung: Da Abu Zorridan neben Rindern am häufigsten Hunde und Schafe (beziehungsweise Widder) in Argenbach antraf, kombinierte er die beiden Rassen zu einer schnellen Kreatur mit Widderkopf und dem Maul eines Hundes, dessen restlicher Körper eine absurde Mischung aus Hund und Schaf ist. Ein Beinpaar ist das eines Hundes, das andere das eines Schafes.

LeP 25 RS 2 WS 6

Biss: INI 7+1W6 DK H AT 10 PA 3 TP 1W6+3

Hornstoß: INI 7+1W6 DK HN AT 8 PA 3 TP 1W6+2

GS 10 MR 8/12

Mögliche Manöver: Sturmangriff (mit Hornstoß), Gezielter Angriff/Verbeißen

ANGRIFF AUF DEN FRIEDENSTEMPEL

„Nun gut, so soll es sein. Ein Tempel der sogenannten jungen Göttin wird fallen, um die Macht unserer Herrin zu stärken. Aber nicht Gareth, das würde zu viel Aufmerksamkeit am falschen Ort bedeuten. Lass mich nachdenken ...“

—Fürstkomtur Helme Haffax zu Tariq ur Mesha vom Eterniumkorps

Für die Öffnung des Unheiligtums Asfaloths in der Dämonenbrache benötigt Haffax' Magier Tariq ur Mesha verschiedene **Paraphernalia**. Er drängt Haffax dazu, einen Tsatempel zu plündern. Ein Geweihtenopfer sowie verschiedene heilige Gegenstände sind ideale Komponenten.

Haffax schreckt vor einem Geweihtenmord zurück, weiß er doch aus seinen langen Gesprächen mit der Hesindegeweihten *Jasina Melenaar*, dass diese seine Seele noch stärker belasten würden. Um seinen wahren Plan vor Asfaloth weiterhin geheim zu halten, stimmt er letztlich den Forderungen zu. Die Plünderung des Garether Tsatempels schlägt er mit dem Argument aus, dass dies zu viel Aufmerksamkeit in der Stadt auf sich ziehen würde. Stattdessen beschließt er, den Tempel in der nahe gelegenen Stadt Hartsteen rund 60 Meilen östlich von Gareth anzugreifen. Dazu sendet er eine Gruppe von Männern und Frauen, deren Loyalität er sich nicht mehr sicher ist, aus. Gleichzeitig lässt er den Helden die Information zukommen, damit diese die schändliche Tat verhindern können.

EINE ÜBERRASCHENDE BOTSCHAFT

Da Haffax nicht genau weiß, wo die Helden sich befinden, beauftragt er über einen Mittelsmann die Beilunker Reiter, entlang der Reichsstraße Richtung Rommilys und der Straße in Richtung Wandleth zu suchen. Ebenso schauen sich einige Boten in den üblichen Gasthäusern und kaiserlichen Institutionen von Gareth um. Entscheiden Sie selbst, wann und wie die Botschaft die Helden erreicht.

Ihr streitet für die große Sache im Namen der Kaiserin, doch könnt ihr auch vermeintlich kleines Übel aufhalten? Der Tsatempel von Hartsteen wird geplündert, der Geweihte ermordet. Seid ihr bereit, es aufzuhalten?

H.H.

Fragen die Helden nach dem Auftraggeber, so kann der Bote nur berichten, dass die Nachricht im Haupthaus der Beilunker Reiter aufgegeben und bezahlt wurde.

Lassen Sie die Helden ruhig diskutieren, ob dies eine Falle von Haffax oder jemand anderem ist. Wenn sie sich entscheiden,

DER ZEITLICHE ABLAUF

Für das Ergebnis des Szenarios ist Zeit eine wichtige Komponente. Je länger die Helden brauchen, umso unwahrscheinlicher ist es, dass sie die Tempelschändung vollständig verhindern können. Dies ist nicht unbedingt nur dem Vorgehen der Helden geschuldet, sondern schlicht der Tatsache, dass Haffax' Nachricht sie nicht sofort erreicht.

Ohne Eingreifen der Helden verläuft das Szenario folgendermaßen:

Tag 1: Haffax entscheidet sich, den Tempel anzugreifen, und sendet Botschaften an die Helden.

Tag 2: Er informiert Tariq ur Mesha und stellt eine Gruppe zusammen.

Tag 3: Die Gruppe erreicht mit Einbruch der Dunkelheit Hartsteen.

Tag 4: Die Gruppe kundschaftet den Tempel und die Wohnheiten des Geweihten aus.

Nacht von Tag 4 auf Tag 5: Plünderung des Tempels

Hartsteen nicht oder erst später aufzusuchen, wird der Tempel geplündert und der Geweihte stirbt. In diesem Fall ist die Anrufung Asfaloths in der Dämonenbrache deutlich erleichtert, wodurch es die Helden später schwerer haben werden.

Los geht's!

Wenn sich die Helden für ein Eingreifen entscheiden, sollte ihre Reise nach Hartsteen ohne größere Beeinträchtigungen verlaufen. Haffax' Truppe weiß nicht, dass die Helden sie aufhalten wollen.

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden am vierten Tag nach Aufgabe der Nachricht in Hartsteen eintreffen und die Angreifer somit schon in der Stadt sind. Passen Sie die Texte an, falls die Helden früher oder später dran sind.

IN DER REICHSTADT HARTSTEEN

Hartsteen für den eiligen Leser

Einwohner: 1.300

Herrschaft: Ratsmeister Jarlak von Binsenbeck

Garnison: 50 Stadtgardisten

Tempel: **Tsa**, Praios, Efferd, Travia, Phex, Ingerimm

Wichtige Schenken / Gasthöfe: Hotel Zum Rat (Q7/P8/S20), Herberge Zur Heimkehr (Q6/P6/S15)

Stimmung in der Stadt: Die alte Beschaulichkeit hält langsam wieder Einzug, seit die Wildermark befriedet und Hartsteen wieder allein eine Handwerks- und Handelsstadt im Einzugsbereich von Gareth ist.

Die freie Reichsstadt Hartsteen profitierte in der jüngeren Vergangenheit von ihrer Lage am Rande der Wildermark. Zwar war das Hartsteener Land von der Natterndorner Fehde (siehe das Szenario **Graf und König** im Kampagnen-



band **Mit wehenden Bannern**) betroffen, dem Streit um die Grafenkrone von Hartsteen, doch die Reichsstadt konnte sich dem Streit weitestgehend entziehen.

Die Stadt ist von einer wehrhaften Mauer umgeben, hinter der zumeist Fachwerkhäuser ein hübsches und friedliches Stadtbild zeigen. Der *Friedenstempel zu Hartsteen* wurde von der vormaligen Gräfin gestiftet und zählt zu den wichtigsten Gebäuden der Stadt. Er wird von *Bruder Arnhold* (*984 BF, schwarzes strähnig-langes Haar, gutmütig, aber aufrührerisch) geleitet, der sich jedoch öfter auf den Straßen der Stadt aufhält, als im Tempel zu verweilen.

Im Friedenstempel

Der erst wenige Jahre alte Tsatempel sticht aus der Masse der Fachwerkhäuser Hartsteens hervor. Er ist außen wie innen bunt gestaltet, wobei die Farben ineinander übergehen. Auch die Formen des Tempels wechseln von rund zu quadratisch, von oval zu sechseckig. Im Inneren des zweistöckigen Gebäudes gibt es eine kleine Bethalle mit einem Altar in den Farben des Regenbogens. Über ihm befindet sich das Prunkstück des Tempels, die *farbigen Fenster*. Im Sonnenlicht erstrahlen auch sie in Tsas Farben und projizieren diese auf den Altar.

Ein weiterer Raum im Erdgeschoss ist voller Staffeleien und verschiedener Handwerksstücke, die auf ihre Weise einzigartig sind – misslungene und zerbrochene Werke, eine Vielfalt ganz im Sinne der jungen Göttin.

Im Obergeschoss leben die beiden Geweihten des Tempels, neben Bruder Arnhold auch *Schwester Selissa* (*955 BF, graue Augen, weiße Haare, verwirrt).

Die Mission der Gegner

Der Schattenmarschall beziehungsweise Tariq benötigen die folgenden Paraphernalia aus Hartsteen für ihr Ritual:

- ☛ Bruchstücke der *farbigen Fenster* aus dem Friedenstempel
- ☛ Einen der dort lebenden Tsageweihten – am liebsten lebendig, aber sein Herz oder Kopf reichen für das Ritual auch aus
- ☛ Weitere Gaben der Tsa wie Bilder oder Handwerksstücke

Um diese zu besorgen, hat Haffax fünf skrupellose Schergen ausgesandt, die durch ihre Götterlosigkeit am besten geeignet sind – und die für ihn verzichtbar sind, weil er sich ihrer bedingungslosen Loyalität nicht sicher ist:

☛ Nomineller Anführer ist *Ungolf Belharion* (*998 BF, rostrote Haare, Vollbart, blaue Augen, sehr kräftig; sein Dämonenmal ist seine stets blutende linke Hand, die meist verbunden ist), der Haffax schon seit Maraskan dient, aber durch seinen Pakt mit Belhalhar und Haffax' Entsorgung des Splitters potenziell illoyal sein könnte. Der Kämpfer versteht sich auf den maraskanischen Freischärlerkampf und lässt seine Leute einzeln ihre Aufträge angehen, damit ein Fehlschlag die Gruppe nicht auslöscht.

☛ Die attraktive Halbfelfe Sanyella (*1003 BF, weißblonde Haare, gut aussehend, enge Lederkleidung) ist eine ausgezeichnete Bogenschützin und Fährtenleserin. Sie begegnet allen Personen mit Arroganz und Zynismus und schert sich einen Dreck um die Götter. Haffax benötigte ihre Hilfe bei seiner Suche im Raschtulswall (Seite 51), doch nun ist sie wertlos für ihn.

☛ *Perdan Ilkwin* (*1008 BF, blonde Strubbelhaare, verkniffenes Gesicht, nervöses Zucken) ist ein verbitterter Söldner, der sich nicht nur gut auf seinen Streitkolben versteht, sondern auch beinahe jedes Schloss öffnen kann. Er ahnt nicht, dass Haffax längst bemerkt hat, dass Perdan ihn hintergehen will und nur auf den besten Preis für den Verrat wartet.

☛ *Alrik von Felsenhöh* (*1005 BF, blonde Haare, charismatisch, einnehmendes Wesen) gehörte zum *Salvunker Kreis*, schlug sich aber noch rechtzeitig auf Haffax' Seite – glaubt er zumindest. Der Schattenmarschall hat dem Ritter den Verrat in Wahrheit nie verziehen.

☛ Die junge *Cassandra Cargela* (*1014 BF, schwarze Haare, Locken, lächelt stets) kennt als einzige die Wahrheit, denn Haffax vertraut der Abgängerin der *Akademie für Strategie und Heeresführung*. Ihr Auftrag ist weniger die Beschaffung der Paraphernalia als dafür zu sorgen, dass Perdan und Alrik Hartsteen nicht lebend verlassen. Sie weiß von der Nachricht an die Helden und hält nach diesen Ausschau.

Ein Plan, der zu vereiteln ist

Im Folgenden wird das Vorgehen der Gruppe beschrieben, wenn die Helden nicht eingreifen. Ungolf bespricht den Plan im Vorfeld mit seinen Leuten, dann teilen sie sich auf. Dadurch fällt es vermutlich nicht auf, wenn die Helden einzelne von ihnen aufhalten.

Falls es den Helden gelingt, einzelne Personen gefangen zu nehmen, können sie Teile des Plans in Erfahrung bringen. Dazu sind jedoch sehr gute Argumente notwendig (*Überreden (Einschüchtern)*-Proben +15), oder passende Zauberei (RESPONDAMI, BLICK IN DIE GEDANKEN) beziehungsweise Liturgien (z.B. HEILIGER BEFEHL).

Das Vorgehen von Ungolf Belharion

Der Belhalhar-Paktierer kann zweifach geweihten Boden nur unter Schmerzen betreten (1W6 SP/KR), weswegen er den Friedenstempel meidet. Er quartiert sich in der Herberge *Zur Heimkehr* ein und erkundigt sich dort nach dem Tsageweihten. Durch seine trotz Verband blutende linke Hand erinnern sich die Gäste des Hauses an ihn. Nach der Übernachtung in der Herberge hält er sich früh morgens vor dem Friedenstempel auf und folgt den Tag über mehr oder minder auffällig Bruder Arnhold (TaW *Sich Verstecken* 7 bei Probe +1 auf 16/14/14). Gegen Abend passt er einen günstigen Moment ab, um Bruder Arnhold zu überwältigen, in einen Sack zu stopfen und aus der Stadt zu bringen.

Das Vorgehen von Sanyella

Die Halbfelfe hat den Auftrag, mit einem gezielten Schuss die farbigen Fenster zu zerstören. Dies soll erst am späten Abend oder in der Nacht des zweiten Tages geschehen, an dem die Gruppe in Hartsteen ist, um nicht zu viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Sanyella quartiert sich ebenfalls in der Herberge *Zur Heimkehr* ein, sucht aber in der ersten Nacht die eine oder andere billige Kaschemme auf, um ein wenig zu trinken. Dabei lässt sie sich auf eine Liebesnacht mit einem Städter – oder einem Helden – ein. Am nächsten Tag steht sie erst spät auf, beobachtet lange den Tempel und betritt diesen auch. Ab dem späten Nachmittag bezieht sie Stellung in der Nähe des Tempels und wird zum Glocken-

schlag des Praiostempels zur achten Abendstunde die farbigen Fenster mit einem Meisterschuss zerstören. Sie wartet eine halbe Spielrunde ab, ob wie geplant nun Cassandra Cargela in den Tempel eilt und die Scherben birgt. Geschieht dies nicht, übernimmt sie selbst die Bergung der Scherben, andernfalls verlässt sie schnell die Stadt.

Das Vorgehen von Perdan Ilkwin

Da Perdan Schlösser öffnen kann, soll er sich in den Tempel begeben, die Quartiere der Geweihten inspizieren und nach weiteren Gaben für Asfaloth Ausschau halten. Danach soll er dies Alrik und Cassandra mitteilen, die den Diebstahl oder eine weitere Entführung vornehmen sollen.

Perdan nimmt kein Nachtquartier, sondern sucht in der Dunkelheit den Tempel auf. Dabei ist er sehr vorsichtig (TaW *Schleichen* 11 bei Probe +3 auf 15/15/13) und lässt sich viel Zeit. Er entdeckt die Stafetten und Handwerksstücke sowie die verwirrte Schwester Selissa.

Am nächsten Morgen trifft er sich zunächst mit Alrik und später mit Cassandra. Diese teilt ihm mit, dass er sich frühzeitig aus der Stadt entfernen und hinter dem Nordtor auf sie warten soll. Gegen Mittag des zweiten Tages verlässt er die Stadt und wartet dort, wo er von Cassandra getötet wird.

Das Vorgehen von Alrik von Felsenhöh

Alriks Aufgabe ist die Bergung von Reliquien oder die Entführung von Geweihten aus dem Friedenstempel, nachdem Perdan diesen ausgekundschaftet hat. Er bezieht in der ersten Nacht Quartier im Hotel *Zum Rat* und trifft dort überraschend auf Cassandra. Den Abend verbringt er im Hotel, am nächsten Morgen läuft er ziellos durch Hartsteen, bis Perdan ihn anspricht. In der Folgezeit hält er sich in der Nähe des Friedenstempels auf, bis er von Cassandra angesprochen wird. Diese gaukelt ihr Interesse am Ritter vor und lockt ihn in sein Zimmer im Hotel. Dort erdolcht sie ihn hinterrücks.

Das Vorgehen von Cassandra Cargela

Die ‚Doppelagentin‘ des Fürstkomturs ignoriert den scheinbar vereinbarten Plan. Sie quartiert sich im Hotel *Zum Rat* ein, um Alrik nahe zu sein. Den Abend verbringt sie auf ihrem Zimmer. Am nächsten Morgen stattet sie dem Friedenstempel einen kurzen Besuch ab und wartet dann auf die Begegnung mit Perdan. Diesem gibt sie falsche Informationen, sucht dann Alrik auf und tötet ihn in seinem Hotelzimmer. Den Rest des Tages meidet sie das Hotel und den Friedenstempel, ehe sie abends dort Stellung bezieht und nach Sanyellas Schuss die Scherben des Fensters birgt. Sie verlässt die Stadt eilig durch das Nordtor, wo Perdan wartet. Sie tötet ihn und sucht dann den Schattenmarschall auf.

SIEG ODER NIEDERLAGE?

Das Szenario kann ebenso mit einem triumphalen Sieg der Helden (alle Feinde tot, Tempel und Geweihte unversehrt) wie mit einer schlimmen Niederlage enden. In letztem Fall werden Bruder Arnhold und Schwester Selissa entführt, die farbigen Fenster zerschlagen und die Bruchstücke vom Feind geborgen sowie weitere Bilder und Handwerksstücke entwendet. Dann ist auch Cassandra Cargela erfolgreich, sodass lediglich die Leichen von Perdan Ilkwin und Alrik von Fas-

tenhöh, die in Hartsteen gefunden werden, auf die Gruppe der Feinde hindeuten.

Die Belohnung der Helden sollte sich am Ausgang des Szenarios orientieren:

☛ pauschal **50 Abenteuerpunkte** für das Überstehen des Abenteuers

☛ **75 AP**, wenn die Geweihten nicht entführt oder getötet werden

☛ **75 AP**, wenn die farbigen Fenster nicht in Feindeshand fallen

☛ je **15 AP** für den Tod oder die Gefangennahme von Ungolf, Sanyella und Cassandra

Der Erfolg oder Misserfolg der Helden hat direkte Auswirkungen auf das Ritual zur Anrufung von Calynaria, wie Asfaloth in Ash'Grabaal genannt wurde.

Im offiziellen Aventurien wird davon ausgegangen, dass die Helden zumindest einen Teilerfolg errungen haben. Bruder Arnhold und Schwester Selissa werden jedoch nicht weiter aufgegriffen (☛).

ANHANG: HAFFAX' SCHERGEN

Ungolf Belharion

LeP 38 RS 4 WS 8

Zweihänder: INI 12+1W6 DK NS AT 19 PA 16 TP 2W6+5
GS 5 MR 6

Paktgeschenk: Karmoth-Hieb (**WdZ 244**)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Sanyella

LeP 29 AsP 17 RS 3 WS 7

Kurzschrift: INI 14+1W6 DK HN AT 14 PA 12 TP 1W6+2

Kurzbogen: INI 14+1W6 FK 26 TP 1W6+4

GS 6 MR 7

Übernatürliche Begabungen: ADLERAUGE 15, ATTRIBUTO 14, BLITZ DICH FIND 12, SILENTIUM 10, VISIBILI 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (**PA 12**), Finte, Kampfreflexe, Scharfschütze, Schnellladen

Perdan Ilkwin / Alrik von Felsenhöh

LeP 36 RS 4 WS 8

Streitkolben (Perdan) beziehungsweise Schwert (Alrik) und Schild: INI 9+1W6 DK N AT 15 PA 18 TP 1W6+5

GS 5 MR 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand, Meisterparade, Schildkampf II, Sturmangriff, Wuchtschlag

Cassandra Cargela

LeP 33 RS 3 WS 7

Anderthalbhänder: INI 13+1W6 DK NS AT 16 PA 14 TP 1W6+5
GS 6 MR 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Sturmangriff, Wuchtschlag

SPLITTER EINES MEISTERPLANS

Die folgenden Szenarien sind kurz angerissen und bieten Ihren Helden weitere Optionen, den Plan des Fürstkomturs zu durchkreuzen. Nutzen Sie diese Szenarien auch, um den Helden weitere Hinweise auf den Aufenthaltsort von Haffax (siehe Seite 52f.) zu geben.

Ein Relikt aus alter Zeit

Vor mehr als einem halben Jahrtausend legte Priesterkaiser *Helus* mehrere Lustschlösser in der Goldenen Au an, die einerseits seinen Einfluss demonstrieren und für die Nachwelt erhalten, andererseits als sicherer Aufbewahrungsort von Talismanen und Liturgien fremder Glaubensrichtungen dienen sollten (**Herz 69**). *Helus'* Plan ging nicht auf, denn sein Rivale *Gurvan* schleifte die Burgen und ließ seinen Namen nur als Randnotiz der Geschichte zurück. In einigen der Ruinen liegen aber noch heute verborgene Relikte.

Ein solches Relikt ist die *dreiäugige Maske*, ein Talisman *Asfaloths*, der zu Priesterkaiser *Helus'* Zeiten von einer mit *Asfaloth* paktierenden Hexe erschaffen wurde.

Die dreiäugige Maske

Die Maske ist einem Frauengesicht nachempfunden, das ein drittes Auge auf der Stirn hat. Sie ist aus Bronze gefertigt, wobei Augen und Mund Einarbeitungen von Mondsilber aufweisen. Regeltechnisch handelt es sich um einen *sehr stabilen Matrixgeber* (**WdA 87**), der bei Einsatz von Astralenergie einen CHIMAEROFORM ermöglicht.

Asfaloth sendet *Haffax* Träume von dieser Maske, woraufhin dieser einige Schergen ausschickt, um sie in seinen Besitz zu bringen. Die Helden können entweder auf ihrer Reise auf eine Gruppe von *Haffax'* Leuten treffen, oder sie erhalten im Szenario **Der Vielgestaltigen Diener** einen entsprechenden Hinweis (Seite 64ff.).

In jedem Fall sollten die Helden von Dorfbewohnern und Reisenden in Erfahrung bringen, dass sich „schwer bewaffnete Söldner“ mehrfach nach einer Burgruine aus der Priesterkaiserzeit umgehört haben. Genauso ist es möglich, dass eine Gruppe auf die Helden trifft und diese ausfragt. Gelingt einem Helden eine *Geschichtswissen*-Probe +12 (für praiosnahe oder garetische Helden nur +8), so kennt er die Hintergründe von *Helus'* Burgruinen.

Die Burgruine

Wenn sich die Helden nicht an die Fährte von *Haffax'* Schergen hängen wollen, müssen sie wohl oder übel selbst die Suche in die Hand nehmen. Verlangen Sie dazu *Menschenkenntnis*- und *Gassenwissen*-Proben, um die richtigen Personen anzusprechen, sowie *Orientierungs*- und *Sinneschärfe*-Proben, um die Ruinen zu finden.

Die gesuchte Ruine ist seit einiger Zeit das Lager einer kleinen Räuberbande (ein Dutzend unerfahrener Wegelager, ein

erfahrener Anführer), die die relativ gut erhaltenen Keller als Versteck vor Strafexpeditionen des Adels nutzt. Wenn sich die Helden offen nähern, wähnt man sich entdeckt und versucht, einen Hinterhalt zu legen.

Zu einfach?

Wenn Sie die Herausforderung erhöhen wollen, können *Asfaloths* Visionen auch eine finstere Hexe erreicht haben, die die Maske für sich und ihren Zirkel beansprucht. Sie kann wahlweise die Räuberbande bereits unter ihre Kontrolle gebracht haben oder etwa zeitgleich mit den Helden erreichen. Sie beobachtet zunächst nur und ruft einen *Heshthot* (**WdZ 213**) oder einen *Karmanath* (**WdZ 215**) herbei. Sobald die Helden die Räuber in einen Kampf verwickeln, schlägt sie mit dämonischer Unterstützung zu.



In gut gesicherten Kellern

Das Lager der Bande weist mehrere Schlafplätze und allerlei Kisten und Fässer mit Plündergut auf. Drei große Kellerräume sind vollgestellt; man sieht ihnen an, dass hier jemand langfristig zu wohnen plant. Durchsuchen die Helden die Kisten, finden sie Dietriche von hoher Qualität, die ihnen später von Nutzen sein können. Auf einer Kiste kann hier eine Einladung zu einer Versammlung auf einer Lichtung im Feidewald „im Namen von Fürstkomtur *Haffax*“ liegen, die auf das Szenario **Gleich und gleich gesellt sich gern** (Seite 72f.) hinweist.

Der hinterste Raum hat eine bislang verborgene Geheimtür, die mit einer *Zwergennase*-Probe +3 (alternativ *Sinneschärfe* +12) entdeckt werden kann. Hinter der Geheimtür liegt der Bereich, in dem *Helus* einst Dämonisches (und was er dafür hielt) verschloss, da er es nur bei sich selbst in Sicherheit wähnte. Die meisten der hier gelagerten Artefakte wurden noch vor der Eroberung der Burg in Sicherheit gebracht, und viele Schriftrollen sind vermodert. Es liegt an Ihnen, ob die Helden neben der Maske weitere Besonderheiten vorfinden. Ein gut sechs Schritt langer Gang mit zwei Türen rechts und links führt zu einer schweren Metalltür, die mit Koschbasalt verkleidet ist. Die *ZfP** aller Zauber, die auf Tür oder Schloss gewirkt werden, sind um 6 Punkte reduziert. Das Schloss selbst ist von guter Machart (50 Strukturpunkte, Härte 9, *Schlösser Knacken*-Probe +10 oder *FORAMEN* +7 bei 7 AsP). Die Dietriche aus dem Räuberlager gelten als *hochwertiges Arbeitsgerät* und erleichtern die *Schlösser Knacken*-Probe um 3 Punkte.

Der sich anschließende Raum ist ebenfalls mit Koschbasalt ausgelegt, sodass auch hier die *ZfP** aller Zauber um 6 Punkte reduziert sind. Auf einem zerfallenen Samtkissen ruht die dreiäugige Maske und kann von den Helden mitgenommen werden. Spätestens jetzt sollte eine (weitere) Gruppe von *Haffax'* Leuten die Burgruine erreichen und den Helden den Ausweg nach draußen versperren.

Der Lohn der Mühen

Die erfolgreiche Bergung der Maske sollte mit **125 Abenteuerpunkten** (dazu 25 weitere, wenn die Hexe die Gegner ver-

stärkt hat) honoriert werden. Zudem erhalten die Helden eine **Spezielle Erfahrung** auf *Geschichtswissen* oder *Magiekunde*.

DIE RUINE DES SIEGESTEMPELS

Nach der dritten Dämonenschlacht im Jahr 1021 BF und dem endgültigen Sieg über Borbarad entschloss sich der Adel Garethiens, einen Siegestempel für die Götter errichten zu lassen. Der Bau wurde nahe der Stadt Puleth nördlich von Gareth begonnen, doch rund 20 Jahre nach Baubeginn ist er völlig zum Erliegen gekommen.

Da die dritte Dämonenschlacht eine der gewaltigsten Schlachten der jüngeren Geschichte war, erhofft sich Haffax, in der verlassenen, aber fertiggestellten Krypta des Tempels dem Kor gefällige Reliquien zu finden, die er für seinen Meisterplan nutzen kann. Diese vage Hoffnung verbirgt er nach außen hinter dem Auftrag, den Tempel zu durchsuchen, um tsatheilige Gegenstände zu bergen und nach Paraphernalia für Asfaloth Ausschau zu halten, die aus der Dämonenschlacht möglicherweise ihren Weg nach Puleth gefunden haben könnten.

Falls Puleth zu weit von der Route der Helden entfernt liegt, können Sie die Helden den Spieß umdrehen lassen und die Gruppe von Haffax' Schergen, die aus Puleth anscheinend siegreich heimkommt, kurz vor Gareth abfangen lassen.

Ein Dorf bei Gareth

Als die Helden ein kleines Dorf zwischen Gareth und Puleth erreichen, hat sich eine kleine Menschenmenge versammelt und steht mit Sensen und Äxten vor einer Scheune. Sie fordern lauthals, „das Schwein möge sich endlich heraustauen“ und wagen sich (noch) nicht hinein.

Die Helden können in Erfahrung bringen, dass am letzten Abend eine Gruppe Söldner durch das Dorf gezogen ist. Einer von ihnen kehrte nachts zurück, betrank sich hemmungslos und zerrte die Tochter eines Bauern gegen ihren Willen mit in die Scheune. Die Tochter konnte entkommen, doch die aufgebrachten Bauern fordern Genugtuung.

WAS IST GESCHEHEN?

Haffax' Schergen sind absichtlich nicht im Dorf untergekommen, sondern ein Stück weiter geritten. Einer von ihnen, der junge Draufgänger *Alrik* (*1014 BF, muskulös, prahlt ständig, schaut jedem Rock hinterher) kehrte des Nachts heimlich ins Dorf zurück um zu Trinken und Spaß zu haben. Dabei verschlief er die Nacht, sodass seine Gefährten längst weiter geritten sind.

Die Helden kommen den Bauern gerade recht, und man bittet sie, sich „den Flegel“ vorzunehmen. Vielleicht sind die Helden überrascht, als sie an Alrik und unter seiner Alltagskleidung getragen, die Abzeichen der Karmoth-Garde erkennen (*Heraldik*-Probe +3). Wenn sie ihm zusetzen (*Überreden* (*Einschüchtern*)-Probe +8), berichtet er von dem Auftrag, den Siegestempel zu plündern. Fragen die Helden nach Haffax' Aufenthaltsort, geben Sie ihnen einen passen-

den Ort aus dem Abschnitt **Die Macht der Informationen** (siehe Seite 52f.) preis.

Der unvollendete Siegestempel

Das einstige Prestigeobjekt des Adels Garethiens ist an einigen Stellen schon von Gestrüpp und Moos überwuchert. Haben die Helden direkt die Verfolgung aufgenommen, so fällt ihnen bei gelungener *Sinnenschärfe*-Probe +5 ein kleines Lager mit sieben Pferden auf, das von einem weiteren Söldner der Karmothgarde bewacht wird.

Wenn sie den Söldner ausschalten, können sie mit einer einfachen *Fährtenlesen*-Probe die Spuren der anderen fünf (Alriks Pferd wurde als Ersatzpferd mitgenommen) ausmachen, die direkt in die Krypta unter dem Tempel führen. Die schwere Steintür wurde von den Söldnern aufgebrochen, die sich in der Krypta sicher fühlen und viel Lärm machen. Greifen die Helden an, sind die Gegner *überrascht*. Sie stellen sich zum Kampf und versuchen erst dann zu fliehen, wenn die Helden mindestens zwei von ihnen ausgeschaltet haben.

Wählen Sie aus der folgenden Liste einige ‚Reliquien‘ aus, die die Söldner eingesammelt haben (und mit sich führen, falls die Helden, statt ihnen nachzusetzen, lieber vor Gareth auf sie warten):

- ☛ Der Zweihänder eines gefallenen Kriegers aus Garethien. Auf einer Steinplatte neben der Waffe ist „Mögen Rondra und Kor seiner Seele gnädig sein. Er lebte den guten Kampf und starb in einem solchen!“ eingraviert, weswegen die Waffe durchaus als korgefällig gilt.
- ☛ Die Panzerhandschuhe eines Ritters mit dem Zeichen des Mantikors darauf.
- ☛ Die Seitenwaffe (Kurzschwert oder Langdolch) eines der Sieben Gezeichneten, wenn man der Steinplatte daneben Glauben schenken darf.
- ☛ Ein bronzenener Stirnreif mit chaotischen Symbolen von Tiernischen und Schlangenwesen, der zwar asfalothisch aussieht, aber nur eine exotische Fertigung ist.

Der Lohn der Mühlen

Verhindern die Helden die Übergabe der ‚Reliquien‘, erhalten sie dafür **100 Abenteuerpunkte**. Weitere **50 AP** gibt es, wenn sie den Siegestempel vor der Plünderung schützen und die Gegenstände dort belassen.

GLEICH UND GLEICH GESELLT SICH GERN

»Die Rolle des Gastes in die des Gastgebers umlenken.«
—30. Strategem des Helme Haffax

Seit Jahren machen in der Grafschaft Hartsteen zahllose Ork- und Räuberbanden die Lande unsicher und zwingen den Adel immer wieder zu einzelnen Strafexpeditionen. Diese sind nur teilweise erfolgreich, sodass erstaunlich nahe an der Kaiserstadt mehrere kleine Kämpferbanden koexistieren. Um eventuelle kaiserliche Truppen oder Aufgebote des Adels aus dem Osten und Süden Gareths aufzuhalten, plant Haffax, einige Banden zu vereinen und so eine schlagkräftige Einheit zusammenzustellen.

Nach ihrer Rückkehr aus der Pfalz Goldenstein beauftragt er Iradia Bertrall (siehe Seite 63), die Anführer der Banden zu einem Kriegsrat zusammenzurufen, um sie vorübergehend zu vereinen. Sollten Ihre Helden Iradia bereits getötet haben, wird sie von Cassandra Cargela (siehe Seite 69) oder einem anderen Vertrauten ersetzt.

Eine ungewöhnliche Versammlung

Das Treffen der Banden findet auf einer Lichtung im *Feidewald* statt. Die Helden könnten aus einer der folgenden Quellen davon erfahren haben:

☛ Der Räuberhauptmann *Berengar* (*995 BF, grobschlächtig, aufbrausend) ist zwar kein Mann von Ehre, doch mit Haffax will er nichts zu tun haben. Er hat von den Taten der Helden gehört und sucht sie direkt auf.

☛ Falls unter den Helden eine Hexe (oder auch ein Elf) ist, kann diese von ihrer Schwester *Falvina aus dem Feidewald* (*1007 BF, weißblonde Haare, Sommersprossen) benachrichtigt werden, der eine Versammlung in „ihrem“ Teil des Waldes nicht behagt.

☛ Die Räuber aus dem Szenario **Ein Relikt aus alter Zeit** (siehe Seite 71) könnten ebenfalls eine Einladung erhalten haben, die nun in die Hände der Helden gelangt ist.

Das Treffen findet am Abend statt, die Lichtung wird von mehreren Feuern erhellt. Iradia Bertrall wird von zwei Karmothgardisten und einem Bluttempler begleitet. Mehr als ein halbes Dutzend Anführer der Banden sind eingetroffen, die meisten wohl aus Sorge vor der Rache des legendären Marschalls. Jeder von ihnen hat zwei oder drei Gefolgsleute mitgebracht, sodass rund 30 Leute versammelt sind.

Beispielhafte Anführer sind:

☛ *Halwick* (*1002 BF, grüne Augen, Glatze, bullige Gestalt, Zweihandaxt), ein gewaltiger Kämpfer mit einer gehörigen Portion Thorwalerblut in den Adern. Iradia hat ihn als Anführer der vereinten Bande erkoren und sich seiner Loyalität bereits versichert. Halwick ist die bedrohlichste Gestalt, aber nicht mit großer Klugheit gesegnet.

☛ *Grazz* (*1017 BF, dunkles Fell, hässliche Narben) ist ein Ork und einer der versiertesten Kämpfer. Iradias Einschät-

zung, dass er sich von keiner Frau etwas sagen lässt, ist absolut zutreffend, weswegen sie keinen Einfluss auf ihn nimmt.

☛ *Firnhild* (*995 BF, schulterlanges blondes Haar, massige Statur, derbe Sprüche) hat scheinbar ein loses Mundwerk, doch die Angst vor Haffax kann man ihr geradezu ansehen. Sie buckelt vor Iradia und folgt bereitwillig Halwick.

Iradia gelingt es bald, die Anführer zu vereinen. Einzig der Ork Grazz lehnt ein gemeinsames Vorgehen und einem anderen Anführer als ihn selbst ab. Falls die Helden vor Ort sind, können sie selbst als weitere Partei auftreten und sich Gehör verschaffen. Die Argumente sollten wohl überlegt und vor allem schnell vorgebracht werden (*Überzeugen*-Probe +8). Warten die Helden ab, so bemerken sie, dass Iradia das Treffen schnell verlässt. Ihr Auftrag war es, die Räuber zu eien. Was genau sie tun, ist Haffax egal, solange sie Gareth in Ruhe lassen. Fortan kümmert er sich nicht mehr um die Räuber, lässt sie aber im Glauben, dass sie Teil seines Plans sind.

Ein schnelles Ende des Zusammenschlusses

Selbst ohne Grazz arbeiten sechs bis sieben Räuber zusammen, mit ihren Banden also rund 60 bis 80 meist erfahrene Kämpfer. Den Helden sollte klar sein, dass diese einen Machtfaktor darstellen und mit Überfällen oder Straßensperren Entsatz für Gareth verlangsamen können.

Die meisten der Räuber arrangieren sich nur, weil sie den Fürstkomtur fürchten. Passen die Helden sie einzeln nach der Versammlung ab oder folgen sie ihnen zu den Lagern, können sie entweder einzelne Banden direkt ausschalten oder sie überzeugen, dass Haffax ihre Illoyalität nicht persönlich ahnden wird.

Lediglich Halwick lässt sich nicht überzeugen, doch gerade sein Tod und die Diskussion über einen neuen Anführer entzweien die Banden, die sich daraufhin wieder zerstreuen.

Der Lohn der Mühen

Für das Zerschlagen der Räuberallianz erhalten die Helden **75 Abenteuerepunkte** und eine passende **Spezielle Erfahrung** wie etwa *Überzeugen*.



DAS ENDE DES HELME HAFX

In diesem letzten Kapitel fügen sich die jahrelang geplanten Einzelteile von Haffax' Plan zusammen und offenbaren sich schließlich den Helden. Dem Marschall ist es gelungen, alle Paraphernalien und Informationen zu erhalten, die er für seinen letzten Schritt benötigt: den Paktbruch und die anschließende Seelenwanderung in den Karfunkel des Riesenlindwurms Malgorrzáta, dem vor 800 Jahren getöteten Wurm von Unau. Nur den Karfunkel muss er noch gewinnen. Bis hierhin hat er nicht nur alle seine Verfolger im Unklaren über seine Pläne gelassen, sondern Asfaloth selbst getäuscht – zum Preis, auf die Pläne der Erzdämonin zum Schein eingehen zu müssen. Diese beabsichtigt nichts weniger, als Gareth durch ihre dämonische Brut in ein solches Chaos zu stoßen, dass ein *Magnum Opus der Chimärologie* alles Leben in den Stadtmauern zu einem einzigen, formlosen Organismus vereint. Doch Haffax hat – sowohl durch das Ermöglichen der bisherigen Erfolge der Helden als auch durch den finalen Coup seines Plans – dafür gesorgt, dass es so weit nicht kommen wird.

In der **Finte gegen die Herzogin des Wimmelnden Chaos** läuft Haffax' teils asfalothisch beeinflusstes, teils von ihm bewusst inszeniertes Verwirrspiel auf seinen Höhepunkt zu. In Gareth und Umgebung suchen die Helden nach dem Marschall und folgen seinen chaotischen Spuren. Dabei können sie Asfaloths Pläne bremsen, während er Verbündete aktiviert und die letzten Schritte seines Planes einleitet. Zuletzt wendet sich Haffax selbst an die Helden, weht sie in

die Details seines Plans ein und bittet sie um Hilfe bei dessen Durchführung.

Wie immer sie sich entscheiden, beim **Angriff der Chimärenherrin** bricht die asfalothische Hölle aus der Dämonenbrache und an verschiedenen Stellen in Gareth los. Die Helden können Verbündete mobilisieren, die Verteidigung organisieren und selbst eingreifen, um den Angriff einzudämmen.

Schließlich aber müssen sie unter dem dräuenden **Zeichen der Vielfarbenen Macht** den Karfunkel *Malgorrzáta*s in den Ruinen der Neuen Residenz finden und ihn zum *Tempel des Manticors* bringen. Hier nun kommt es zum offenen Paktbruch des Fürstkomturs mit Asfaloth, woraufhin die betrogene Erzdämonin eine Höllennacht lang hasserfüllt all ihre Kräfte auf Haffax und dessen Helfer bündelt – wodurch Gareth aufatmen kann und das drohende *Magnum Opus* vereitelt wird. Während Haffax das Ritual für seine Seelenwanderung in den Karfunkel vorbereitet, verteidigen die Helden gemeinsam mit einigen der besten Kämpfer Gareths in einer korgefälligen Schlacht den Fürstkomtur, sich selbst und den Tempel.

Für das gesamte Kapitel gilt, dass alle wichtigen Orte, Personen und Ereignisse beschrieben werden. Um das Spiel in der Stadt darüber hinaus aber weiter mit Leben zu füllen, sei Ihnen die Box **Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs** oder die Stadtbeschreibung in **Herz 76** empfohlen.

DIE FINTE GEGEN DIE HERZOGIN DES WIMMELNDEN CHAOS

»Will man etwas fangen, muss es sich zunächst in Sicherheit wiegen.«

—16. *Strategem des Helme Haffax*

Haffax' letzte Finte gilt Asfaloth. Um die Erzdämonin im Unklaren über seine eigentlichen Pläne zu lassen, musste er das Zugeständnis machen, ihre Kreaturen in der Dämonenbrache zu entfesseln. Zwischen den Ruinen des hier in den Dunklen Zeiten dominierenden Reiches Ash'Grabaal verborgen liegt ein Tempel der *Calynaria*. Hinter dieser damals als Göttin verehrten Entität verbirgt sich niemand anderes als Asfaloth. Ihr Tempel soll als mächtiges Unheiligtum die Brutstätte ihrer Schar werden. Während Haffax' Helfer *Tariq ur Mesha* (Seite 18) vom Eterniumkorps eine entsprechende Beschwörung und den folgenden Angriff vorbereitet, sammelt Haffax Verbündete und spielt sein Verwirrspiel noch so lange weiter, bis er den Moment für gekommen hält, den Helden ein Angebot zu machen.

HAFX' HELFER

»Mit dem Messer eines anderen töten.«

—3. *Strategem des Helme Haffax*

Um Ihre Helden in Gareth auf Haffax' Spur zu schicken, ist es wichtig, dass Sie als Spielleiter wissen, wie seine finalen Schritte in und um die Kaiserstadt sich gestalten. Im Folgenden wird darauf eingegangen, wohin sich Haffax wann begibt und mit wem er dort interagiert. Sein detaillierter Plan ist auf mehr Beteiligte angewiesen als dem Marschall lieb ist, doch er hat keine Wahl und wird eventuell auch improvisieren müssen. Die folgende Aufstellung beschreibt einen möglichen Ablauf, falls die Helden, wie von Haffax geplant, noch eine Weile im Dunkeln tapen und nach ihm suchen. Passen Sie ihn nach Belieben an Ihre Gruppe an.

- ☛ [ab 10. Praios] Vorbereitungen für Asfaloths Angriff
- ☛ [15. Praios] Dunkle Wege nach Gareth
- ☛ [16. Praios] Im Zeichen Kors
- ☛ [16. Praios] Beim Zirkel der Freien Wissenschaften
- ☛ [17. Praios] Aktivierung der Gestaltwandler
- ☛ [ab 18. Praios] Haffax' Treffen mit seinen Getreuen
- ☛ [20. Praios] Treffen mit den Helden
- ☛ [ab 20. Praios] Mobilisierung Gareths, Im Tempel der Calynaria und Angriffe der Bestien
- ☛ [22. Praios] Bergung von Malgorrzátas Karfunkel
- ☛ [22. Praios] Paktbruch
- ☛ [23. Praios] Höllennacht und Haffax' Ende

VORBEREITUNGEN FÜR ASFALOTHS ANGRIFF (DÄMONENBRACHE)

Die Erzdämonin will ihre Chimären entfesseln und befiehlt Haffax und dessen Helfer Tariq ur Mesha (Seite 18) in die Ruinen des ehemaligen Königreichs Ash'Grabaal, in dem sie als Göttin verehrt wurde. Sie zeigt Haffax den Weg zu ihrem Tempel, einem Unheiligtum Asfaloths, in dem nicht nur ihre Macht ungebrochen ist, sondern auch die schlummernde Brut in einem Chimärennest der Skrechu auf ihren Einsatz wartet. Mehr zu diesem Tempel finden Sie ab Seite 84ff., wo die Helden schließlich diesen Ort finden können. Haffax trennt sich hier von Tariq, der die Beschwörung eines gleichermaßen Asfaloth wie Belhalhar dienenden Dämons initiieren, die Chimären wecken und schließlich den Angriff auf Gareth einleiten soll. In den nächsten Tagen bereitet Tariq das Ritual vor, kümmert sich um die Chimären und plant den Angriff. Zudem geht Tariq nun auch einen Pakt mit Asfaloth ein und rekonstruiert durch deren Einflüsterungen und alte Relikte im Tempel einen Weg, das *Magnum Opus der Chimärologie* für sie einzuleiten: Alles Leben in Gareth soll dadurch zu einem einzigen, formlosen Organismus zusammenwachsen. Grundvoraussetzung ist eben jenes maximale Chaos, das der Chimärenangriff mit sich bringen soll. Haffax hatte bereits gefürchtet, dass Asfaloth etwas Derartiges plant und sich nicht mit einem bloßen Angriff auf die Kaiserstadt begnügt. Nun hat er Gewissheit. Doch er weiß, wenn sein Plan aufgeht, wird es so weit nicht kommen.

Tariq ur Mesha kennt lediglich den Plan Asfaloths und seine Rolle darin. Er ahnt nichts von Haffax' eigentlichen Plänen bezüglich des Paktbruchs und der Seelenreise. Haffax sieht Tariqs Seele als die eines nicht reuigen Belhalhar-Paktierers als verloren an und opfert ihn für seine Finte.

DUNKLE WEGE NACH GARETH (DÄMONENBRACHE)

In der Dämonenbrache macht Haffax einen weiteren potenziellen Verbündeten aus. Asfaloth verlangt nach Wegen, ihre Chimären und Dämonen direkt an verschiedenen Stellen ins Herz Gareths zu befördern, damit sie dort Chaos und Schrecken verbreiten, statt gegen die Stadtmauern anzurennen. Den Bürgern Gareths soll keine geordnete Verteidigung

möglich sein, damit das Magnum Opus gelingen kann.

Rosthaut

Haffax sucht solche Wege und wendet sich an den Gargyl *Rosthaut* (*belebt 1024 BF, 9 Spann lang, aus rostrotem Metallerz, zerfetzte Schwingen, menschenähnlicher Körper, Klauen, hässlich, verzerrt menschliches Gesicht, Hörner und Beulen auf dem Rücken, spricht Garethi). Dieser haust in der *Drachenscherbe* (DB-02, Dächer 201) inmitten der Dämonenbrache und hasst alles Lebendige. Vor Kurzem verfolgte er noch seinen eigenen Plan, Gareth zu vernichten, wurde aber durch eine Heldengruppe zurückgeschlagen (siehe die Ereignisse des Abenteuers *Steinerne Schwingen*). Er kam mit dem Leben davon, hat aber große Teile seiner aus Gargylen und menschlichen Helfern bestehenden Organisation verloren (mehr über *Rosthauts Bande* siehe *Metropole* 158). Nun leckt er im Stillen seine Wunden, während sein Hass auf die Menschen weiter wächst. Asfaloths Wünsche würden seinen Rachedurst stillen, weshalb er Haffax mit Informationen hilft.

Rosthaut weiß lediglich vom asfalothischen Wirken und nicht von Haffax' Plänen bezüglich Paktbruch und Seelenreise. Er ist ein nützlicher Informant für Haffax und tritt in diesem Abenteuer nur im Hintergrund auf.

Wurzelgänge und Schattenpfade

Rosthaut berichtet Haffax detailliert über die *Wurzelgänge des Gesplitterten Berges* sowie die *Schattenpfade* (mehr dazu in *Dächer* 184).

Erstere sind unterirdische Gänge, die sich vom *Gesplitterten Berg* (DB-01, Dächer 196) und von Rosthauts Drachenscherbe aus durch dämonische Macht ausgebreitet haben. Dämonen, Chimären und Daimonide sowie Paktierer können sie gefahrlos nutzen und so schnell an beliebige Orte in Gareth gelangen.

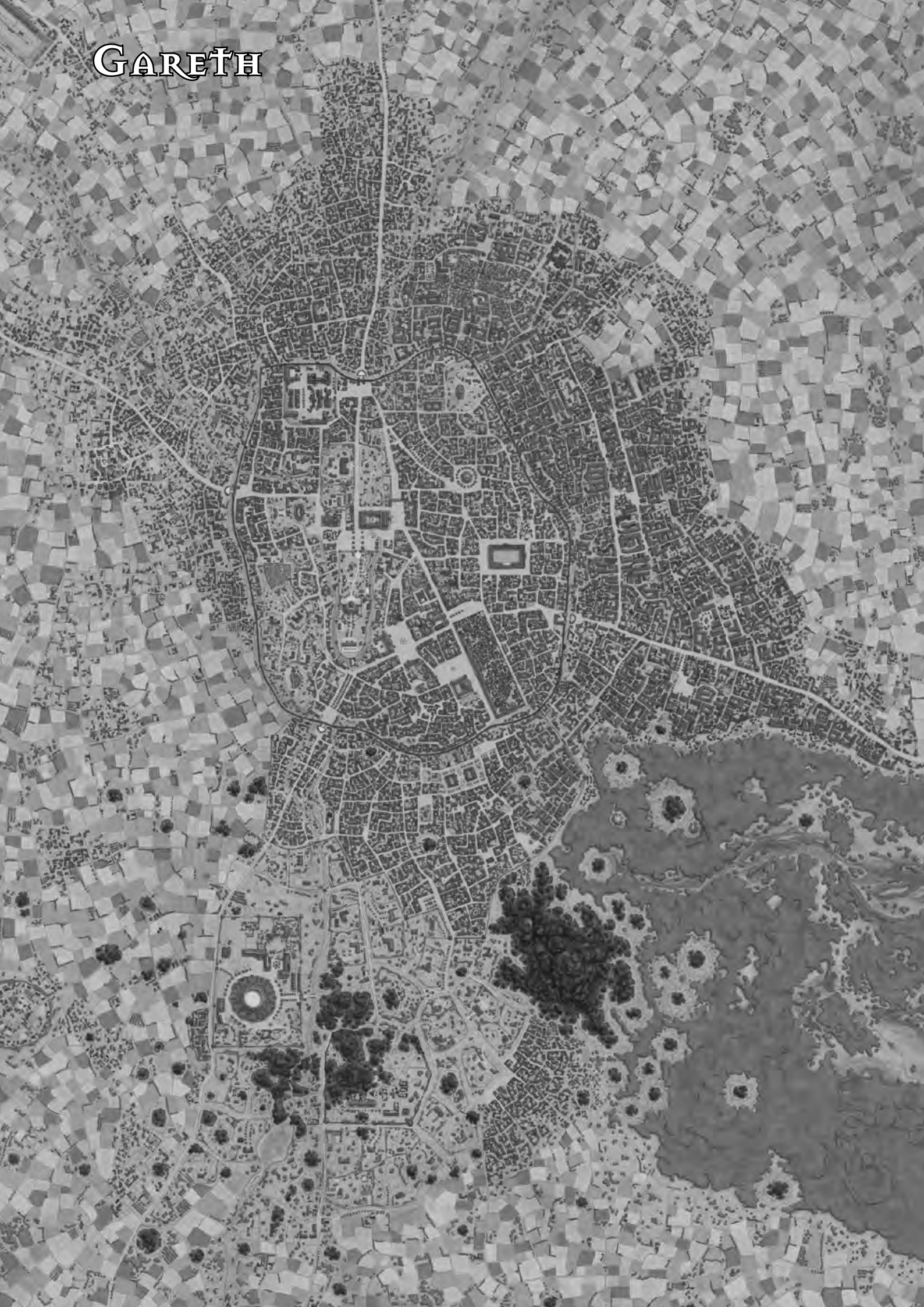
Die Schattenpfade sind magische Teleportationsmöglichkeiten feischen Ursprungs, die je zwei Punkte in und um Gareth miteinander verbinden. Rosthaut verrät Haffax genaue Standorte, sodass Asfaloths Chimären und Dämonen praktisch überall innerhalb der Stadt auftauchen können.

Doch Haffax weiß dieses Wissen auch für sich selbst zu nutzen: Er erfährt von Wegen, die in die Ruinen der *Neuen Residenz* führen, wo er das letzte Paraphernalium für seine Seelenreise bergen möchte, den Karfunkel Malgorrzátas. Mehr hierzu ab Seite 92, wo die Helden gemeinsam mit Haffax den Karfunkel finden können.

IM ZEICHEN KORS (MEILERSGRUND)

Haffax verlässt die Brache und wagt es, alleine und unerkannt die Stadt selbst zu betreten, während die übrigen Mitglieder des Eterniumkorps außerhalb warten. Sein Ziel ist der Kortempel. Seine Träume verraten ihm, dass er der Geweihten *Korianna Ronfortez* vertrauen kann oder zumindest sein Schicksal in ihre und damit Kors Hände legen muss. Demütig tritt er im Geheimen vor den Tempel und übergibt der Vorsteherin *Koryvar*, so er sie erbeuten konnte. Da auch die Geweihte in ihren Visionen ahnt, dass ihr eine

GARETH



korheilige Aufgabe bevorsteht, willigt sie in die Aufbewahrung der Waffe ein, die im Reich Meraldur als Kor heilig galt und damit ein Artefakt ihrer Kirche darstellt. Sie beginnt sich auf einen *Guten Kampf* vorzubereiten. Haffax weiß, dass er damit die letzte Chance auf seine Seelenrettung in fremde Hände gibt. Nur durch einen Bruch des Paktes wird er den Tempel betreten können. Im Finale wird er dies gemeinsam mit den Helden tun.

Korianna Ronfortez wird von Haffax in alle Details seines Planes eingeweiht und ist danach bereit, ihn zu unterstützen und Schweigen zu bewahren.

RETO WAISENMACHER

Korianna kontaktiert *Reto Waisenmacher*, den wichtigsten Söldnerführer in Gareth. Er erklärt sich gegen eine großzügige Bezahlung seitens Haffax für eine heilige Queste im Namen Kors bereit und wird im Finale einer der Helfer der Helden sein, aber nur in einen kleinen Teil von Haffax' Plan eingeweiht. Ihm genügen dieses Wissen, das Geld und das Vertrauen auf Korianna und Kor, um sich der Aufgabe zu stellen.

Mehr über ihn finden Sie ab Seite 108, Hintergrundinformationen zu seinem Söldnerhaufen in **Metropole 137**.



BEIM ZIRKEL DER FREIEN WISSENSCHAFTEN (ESCHENROD)

Haffax nutzt seinen Besuch in Gareth, um Kontakt zum *Zirkel der Freien Wissenschaften* (ER-17, Dächer 179) aufzunehmen. Durch *Azaril Scharlachkraut* (siehe **Die verlorenen Lande 25**) kennt er diese Organisation und ihre Einstellung. Seit deren Gründung 1028 BF koexistieren in ihr Freidenker verschiedenster Art. Deren Wunsch nach freiem Willen und Zugang zu eingeschränktem Wissen lässt die Zirkelmitglieder mit ihm sympathisieren, sodass sich die Elfe *Eariel Traumsucher* bereit erklärt, Haffax zu unterstützen.

Eariel Traumsucher

Die Badoc-Elfe (*896 BF, silbernes Haar, nachtschwarze Augen, geistig abwesend, brillante Zauberverweberin) erforscht und deutet Träume. Nicht nur bespricht Haffax mit ihr seine Träume, er bittet sie auch um Hilfe. Sie soll Kontakt zu jenen Personen herstellen, die ihm bei seinem Paktbruch helfen könnten: Ihren Helden. Mittels TRAUMGESTALT wird sie sie später zu einem Treffen bitten und dort mittels elfischer Zauberalieder für einen gewaltfreien Ablauf sorgen. Sie glaubt an die Aufrichtigkeit von Haffax und ist fasziniert von ihm. Eariel Traumsucher wird schließlich von Haffax in dessen eigentlichen Plan eingeweiht.



DIE GESTALTWANDLER (GARETH)

Etwas, das Haffax in Gareth möglichst lange aufschiebt, ist wiederum Asfaloth geschuldet. Über tote Briefkästen (sogenannte „stumme Alriks“) benachrichtigt Haffax eine Reihe von Geschöpfen, die Asfaloth zugetan sind: Gestaltwandler, die die Präsenz der Vielgestaltigen intuitiv spüren. Sie erhalten Schreiben und Briefe, die sie beauftragen, das bald ausbrechende Chaos zu schüren. Belohnungen werden in Aussicht gestellt. Es ist denkbar, dass die Helden auf mehrere seiner Spuren stoßen (z.B. Zeugen, die Haffax nahe solcher Briefkästen sichten), die der Fürstkomtur bewusst nur halberzig verschleiert, um Asfaloth nicht zu sehr in die Karten zu spielen. Wenn die Helden einige Nachrichten abfangen können, hilft dies, den Angriff der Chimären schwächer ausfallen zu lassen.

TREFFEN MIT DEN GETREUEN (IN UND UM GARETH)

Als Letztes begibt sich Haffax zu mehreren Zusammenkünften mit seinen Getreuen: Die *Stäbe von Wehrheim* (Seite 20f.) sind jene Loyalisten, die Haffax im Geheimen treu geblieben sind. Sie haben den Befehl erhalten, sich in Gareth zu sammeln und Kämpfer zu rekrutieren. Gemeinsam mit den Resten von Haffax' Heer residieren sie in den Wäldern um Gareth oder halten Schlüsselpositionen in der Stadt.

Sowohl sein restliches Heer als auch die Stäbe denken, Haffax wolle Gareth mit List einnehmen und sich zum Kaiser erheben, von seinen eigentlichen Zielen wissen sie nichts. Einige sind aber – soweit es seinen Plan nicht gefährdet, sondern unterstützt – angewiesen, gegen „anderssphärische Gefahren mit Entschiedenheit vorzugehen“.

WO IST HELME HAFFAX?

»Heimlich nach Gareth marschieren.«

—8. Strategem des Helme Haffax

Sobald sich die Helden Gareth nähern, werden sie Helme Haffax auffinden wollen. Im Zuge des Kapitels **Darpatauf!** konnten sie Hinweise erhalten, wo sich der Fürstkomtur aufhalten könnte. Im Folgenden wird auf einige der wahrscheinlichsten Aufenthaltsorte sowie auf bewusste Finten und Gerüchte eingegangen. Sie können nach Belieben weitere Orte ins Spiel bringen.

Die Suche erfolgt unter Zeitdruck, da die Helden sich im Unklaren darüber befinden, welche Schritte Haffax plant und wann und wie ein Angriff auf Gareth erfolgt. Haffax hingegen spielt weiter ein bewusstes Verwirrspiel, und auch der chaotische Einfluss Asfaloths auf seinen getriebenen Geist ist nicht länger zu leugnen. Er benötigt Zeit für seine letzten Schritte.

Bei der Suche nach Haffax können Verbündete gewonnen werden und helfen (siehe Abschnitt **Die Mobilisierung der Gareth** auf Seite 88). Je zügiger Ihre Helden die Orte aufsuchen, an denen Haffax war oder sein könnte, desto mehr setzen sie ihn unter Zeitdruck. Entscheiden Sie anhand der Aktionen Ihrer Helden, ob sie Haffax schließlich in Anwe-

senheit *Eariel Traumsuchers* an einem der Orte finden und ihm ein Treffen zu eigenen Bedingungen diktieren, oder ob Haffax seinerseits den Moment bestimmt, wann Eariel die Helden im Traum aufsucht und zu einem Treffen bittet (siehe Seite 79). Es ist im Übrigen völlig Ihnen als Spielleiter überlassen, an *welchem* der genannten Orte sie Haffax platzieren. Pro Tag können die Helden bestenfalls 3 bis 4 Orte aufsuchen, so diese alle in Gareth liegen. Haffax' Zeitplan finden Sie im vorherigen Abschnitt.

DIE WÄLDER IM UMLAND

Viele Gerüchte besagen, dass sich Haffax' Truppen in einem der Wälder um Gareth verbergen und ihr Kriegslager dort aufgeschlagen haben. Es gibt tatsächlich einige abgesprochene Punkte, an denen die Reste seines Heeres aus Perrium auf Haffax treffen sollen. Durch die *Stäbe von Wehrheim* wurde dafür gesorgt, dass sie sich als Kaiserliche tarnen können und sogar von respektierten Adligen und Offizieren (den Stäben) angeführt werden. Eine Suche ist zeitraubend und bedeutet tagelange Reisen durch Dörfer und zu Burgen Garetis sowie Befragungen nach Soldatensichtungen. Sollten die Helden ihre Zeit dafür aufwenden, ist dies sehr in Haffax' Sinn, denn es gibt ihm Zeit für seine Vorbereitungen. Es ist denkbar, dass die Helden ihn letztlich in einem kleinen Heerlager versteckt in einem garetischen Wald antreffen, zum Beispiel in den Wäldern bei *Wiesengrund*, der *Pfalz Goldenstein*, *Erlenstamm* und *Rohalsweiler*, dazu denen des Nordrandes des Raschtulswalls.

HOTEL SEELANDER (SV-13)

Am Zwölfgötterplatz liegt dieses prachtvolle und nobelste Hotel Gareths und verspricht höchsten Komfort für seine Gäste. Es passt zu Helme Haffax' Selbstverständnis, dass er durch Mittelsmänner eine Suite in diesem Haus gebucht hat; zwar unter dem falschen Namen Rabemar von Egilmund (*Geschichtswissen*-Probe +10: eine Anspielung auf Fürst Egilmar von Rabenmund, bei dem Haffax in seiner Knapenzeit diente), aber dennoch provozierend offen.

Die Besitzerin *Praiosmin Seelander* (*996 BF, blonde Locken, brillante Wirtin) pflegt keine Angaben über irgendeinen ihrer Gäste zu machen, schließlich zahlen diese auch für Diskretion. Bei Aufdringlichkeit ist sie schnell dabei, die bewaffneten Wächter zu rufen (ehemalige Panthergardisten; Werte wie Veteranen-Soldaten siehe Seite 111). Nur durch eine *Überreden*-Probe +9 in Verbindung mit guten Argumenten kann man die Information erhalten, dass einer der Gäste auf die von den Helden gegebene Beschreibung Haffax' passt. Weitere ausführliche Informationen über Speisen und Bedienstete dieses Hotels sowie einen Lageplan finden Sie in *Dächer 21*.

Weitere Gasthäuser

Hinweise deuten auch auf andere Gasthäuser, Hotels und sogar Bordelle als Unterkunft des Marschalls in Gareth hin. Ähnliche Begegnungen wie diese sind dort denkbar, wobei man sich in gehobeneren Etablissements empört zeigt, dass die Helden annehmen, man würde Helme Haffax Unterkunft gewähren. In bodenständigen Gasthäusern wird man

ruppiger abgewiesen. Entscheiden Sie, ob Haffax tatsächlich die Dreistigkeit besitzt sich offen in Gareth einzuquartieren. Wer würde schon damit rechnen?

VILLA WAISENMACHER (BW-01)

Das ehemalige Stadtrittergut derer von Leuenwald ging 1028 BF nach gewonnenem Duell *Reto Waisenmachers* gegen die Vorbesitzerin an den Söldnerführer über. Seither leben die Söldner in der Villa und lassen sie stark verkommen, bewachen sie jedoch gut (stets 2W20 Söldner, Werte wie erfahrene Söldner) und feiern dort nach Söldnermanier. Nach Haffax fragende Helden müssen mit derben Scherzen auf ihre Kosten, Spott, Rauswurf und Gewalt rechnen. Womöglich umgeben sie sich auch mit dem Nimbus der Schurken und deuten eine Kooperation mit dem Marschall an.

Mehr zu Retos Rolle finden Sie auf Seite 82, ausführliche Informationen über die Räume und Waffensammlung der Villa samt Lageplan finden Sie in *Dächer 147*.

HALTEMPPEL (WS-38)

Es ist umstritten, ob Haffax dem ehemaligen, zum niederen Gott erhobenen Kaiser Hal nach wie vor treu war oder ihn im Gegenteil verabscheute. Ein Tempel scheint den meisten zwar als Aufenthaltsort eines Paktierers absurd, tatsächlich ist der Haltempel aber (regeltechnisch) nicht geweiht und Haffax kann sich darin aufhalten. Er könnte den ruhigen, prachtvollen, weißmarmornen Säulentempel mit dem mit Blattgold überzogenen Bild des makellosen Kaiserantlitzes deshalb als anonymen Treffpunkt wählen.

Die Vorsteherin *Halgunde Lohholmer* (*993 BF, fessellange goldene Haarpracht, große Nase, oft entrückt, *kompetente Ausruferin und Praiosakoluthin*) leitet die Sekte der *Halenser* als charismatische Anführerin. Seit der Kaiser 1028 BF im Jahr des Feuers als Heilsgestalt erschien, deutet wenig auf weitere 'göttliche Zeichen' hin. Sie mag Haffax' Präsenz als ein ebensolches Zeichen deuten und sich ihm im Zweikampf als „Retterin der Stadt in Hals Namen“ stellen wollen, wodurch ein ruhiges Treffen eine unvorhergesehene Wendung nehmen würde.

DER TEMPEL DES MANFICORS (MG-01)

Der Kortempel Gareths wird im Detail im finalen Abschnitt dieses Kapitels ab Seite 98ff. beschrieben. Haffax war hier und hat *Koryvar* abgegeben sowie die Geweihte *Korianna Ronfortez* in seinen Plan eingeweiht. Sie bereitet sich durch rituelle Kämpfe auf den *Guten Kampf* vor, der ihr bevorsteht, ist derzeit nicht zu sprechen und verrät nichts über Haffax' Pläne.

ZIRKEL DER FREIEN WISSENSCHAFTEN (ER-17)

Haffax war hier und warb um Anhänger, was die Mitglieder aber nur unter Folter gestehen würden. Zumindest vorerst schloss sich ihm nur Eariel Traumsucher an und reist mit ihm. Die Räumlichkeiten sind ein geeigneter Ort für das Friedensgespräch mit den Helden. Mehr zum Gebäude und den Bewohnern des *Zirkels der Freien Wissenschaften* finden Sie unter *Dächer 179*.



ASH'GRABAAL UND DER TEMPEL DER CALYNARIA (ДАМОНЕНБРАЧЕ)

Hinweise aus der **Akte Haffax** und **Kaiser Retos Waffenkammer** deuten auf das in den Dunklen Zeiten bestehende Königreich *Ash'Grabaal* sowie den dort gelegenen *Tempel der Calynaria* hin. Tatsächlich können die Helden den Tempel aufsuchen (werden es voraussichtlich aber erst nach dem Treffen mit Haffax tun, bei dem sie eine Wegbeschreibung erhalten). Eine Beschreibung finden Sie auf Seite 84ff. Die *Schwarzen Türme* in Gargylenarchitektur, die man in der Brache findet, sind überwiegend Relikte Ash'Grabaals und bilden Anhaltspunkte auf der Suche nach dem Tempel.

Weitere Orte in der Dämonenbrache

Gerüchte benennen weitere Orte in der Dämonenbrache, allein schon, weil sie düstere Assoziationen wecken. Es handelt sich meist um bewusste Finten oder aufgebauschtes Söldnergarn, doch Haffax hält sich tatsächlich zeitweilig in der Brache auf.

☞ Der **Feldherrenhügel des Fran-Horas (DB-12, Dächer 209)** mag symbolträchtig sein, wird aber von untoten Garden geschützt.

☞ Der **Knochenhügel (DB-11, Dächer 209)** mit seinem angeblichen Magierstab ist sogar noch tödlicher. Beide Hügel bieten sich nicht als Standort für Haffax an.

☞ Ähnliches gilt für den **Gesplitterten Berg (DB-01, Dächer 196)**, der allerdings mit den Wurzelgängen Zugänge zur neuen Residenz bietet. Haffax plant diese als möglichen Weg zur Neuen Residenz (siehe Seite 92) ein.

☞ In **Rosthauts Drachenscherbe (DB-02, Dächer 201)** sucht Haffax das Bündnis mit dem Gargyl, der Gareth und dessen Bewohner hasst. Mehr dazu siehe Seite 75.

FINTEN UND WEITERE ORTE

☞ Gerüchte sagen, Haffax habe ein geheimes Quartier in **Unter-Gareth** eingerichtet, angeblich schon damals in Vorbereitung seines Verrats am Reich (vor 20 Jahren!). Genannt wird unter anderem eine Kammer unter dem *Drom (AV-09, Dächer 80)*, damals noch als *Altes Hippodrom* genutzt. Darüber hinaus ist von Geheimgängen und -kammern bis zum Reich der Tiefzwerge alles im Gespräch, nichts davon aber wahr.

☞ Das Absuchen von **Schattenpfaden, Nirgendgassen** oder **Wurzelgängen des Gesplitterten Berges** bringt zu diesem Zeitpunkt keine Ergebnisse.

☞ Gerüchteweise sollen die Elfen der **Auelfensiedlung** in Gareth-Bardewick (**BW-11, Dächer 154**) Haffax verstecken, sei es aus edlen Motiven, um seiner Seele zu helfen, oder um die Menschen aus Gareth zu vertreiben. All dies sind Finten oder Gerüchte, sie können aber darauf vorbereiten, dass die Badoc-Elfe Eariel mit ihren Fähigkeiten ihm hilft.

☞ **Leomars Kerker** wird genannt. Zwar ist Haffax kein Freund seines Gegenspielers, doch ihn im Kerker zu töten oder für seine Zwecke zu gewinnen, nachdem er nun ebenfalls ein Geächteter ist, ist nicht in seinem Sinn. Vor der *Alten Residenz (SV-01, Dächer 9)*, in deren Kerker Leomar sitzt, können die Helden mitbekommen, dass viele Bürger lautstark nach Leomar als Heilsfigur und Organisator der Ver-

teidigung gegen Haffax verlangen. Bislang erfolglos, jedoch können die Helden später seine Freilassung erwirken, sodass er im Finale an ihrer Seite kämpft (Seite 88).

BÜNDNIS MIT DEN HELDEN?

»Ausgeruht den erschöpften Feind erwarten.«

—4.Strategem des Helme Haffax

DIE BITTE ZUM FRIEDENSGESPRÄCH

Die Helden können auf zwei Wegen zu einem Treffen mit Haffax gelangen:

☞ Sie suchen zügig die vielen Orte ab, an denen er sich verbergen könnte, und finden ihn.

☞ Haffax gelingt es, all seine geplanten Schritte in Gareth zu erledigen. Er ruft die Helden schließlich mithilfe von Eariel Traumsucher per TRAUMGESTALT zu einem Treffpunkt seiner Wahl.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Nebel, wie er über den Darpatauen vor Perricum lag, hüllt dich ein. Dicht, greifbar, die Kehle zuschnürend. Doch im endlosen Grau ein silberner Hoffnungsschimmer. Der Schimmer ist Haar, fein und elfenhaft. Eine Silhouette schält sich aus dem Nebel, dem Silberhaar folgen Augen, so tiefschwarz wie die Nacht. Der Blick ist fordernd und doch bittend, traurig und doch hoffnungsvoll. Eine Elfe wird sichtbar. Ihre Gewänder sind kostbar und passen so gar nicht zu einer Elfe der Wälder oder Auen, sondern vielmehr zu einer Patrizierin in Gareth. Sie erhebt die Stimme, ein freundlicher, friedlicher Klang in solch kriegerischen Zeiten.

„Helme Haffax wünscht euch zu sehen. Er erwartet euch zu einem Gespräch unter Ebenbürtigen, in aller Offenheit und ohne List oder Hintergedanken, das schwört er bei seiner Ehre und dafür bürgere auch ich. Es gibt vieles zu besprechen. Mehr als ihr nun ahnt. Ihm ist am Frieden gelegen. Seid morgen, wenn die Sonne am höchsten steht, in ...“

Den Ort können Sie selbst festlegen. Haffax zollt den Helden seine Anerkennung, indem er seine Verbündete Eariel dazu veranlasst, sie zu Gesprächen einzuladen. Er will sie als Helfer gewinnen und plant, sie in seinen Plan einzuweihen, sofern sie sich aufgeschlossen zeigen. Er rechnet, gerade anfangs, nicht mit der Kooperation der Helden, und will sie deshalb durch Geduld und Argumente überzeugen, ihm zu helfen. Doch er verlässt sich auch hier nicht allein auf seine Hoffnung, sie mit Argumenten zu überzeugen, er hat auch Druckmittel, die den Helden nur wenige Alternativen lassen. Es ist denkbar, dass die Helden an *Koryvar* gelangt sind. In diesem Fall dient dieses Treffen nicht allein dazu, ein Bündnis mit den Helden zu bilden und deren Hilfe zu erbitten, sondern Haffax benötigt zusätzlich das Paraphernalium und tut alles, um daran zu gelangen, bevorzugt aber friedliche Lösungen.





ABSICHERUNGEN

Natürlich muss Haffax befürchten, dass die Helden ihn angreifen und töten wollen. Sollte ihnen dies gelingen, findet Haffax' Plan ein jähes Ende. Lediglich Tariq ur Meshas Chimärenhorden werden die Stadt noch angreifen, das Finale um den Karfunkelschlaf und Paktbruch jedoch entfällt. Haffax hat allerdings vorgesorgt, um dieses Schicksal nicht erleiden zu müssen:

☞ Ein vorbereitendes *Lied der Reinheit* durch Eariel hält Asfaloths Fühler vom Ort der Verhandlungen zeitweise fern. Man kann also offen reden.

☞ Eariel Traumsucher spielt ein einsam klingendes, aber befremdlich schönes elfisches *Friedenslied*. In der so entstehenden, beinahe 100 Schritt durchmessenden Zone des Friedens wird verhandelt. Jeder Anwesende verliert die Lust an aggressiven Kampfhandlungen. Um dennoch anzugreifen oder aggressive Zauber zu sprechen, ist eine *Selbstbeherrschung*-Probe + TaP* des Liedes (8+W6, weitere +7 gegen Eariel) zu bestehen. Reaktionen und Paraden sind immer möglich. Antimagic (Merkmal: Einfluss) ist um die doppelte TaP* erschwert, ein SILENTIUM unwirksam.

☞ Haffax wird von den restlichen Mitgliedern seines Eterniumkorps bewacht, die aber ebenfalls unter dem Einfluss des Liedes stehen und Haffax und sich selbst nur verteidigen, nicht angreifen.

☞ Haffax verfügt über alle verbleibenden Ladungen der Fibel der gekreuzten Schwerter (Seite 41).

☞ Der Grolm G'Wang ist darauf vorbereitet, notfalls seine Beherrschungsmagic einzusetzen, um die Helden von Angriffen abzuhalten (Werte siehe Seite 17).

Abgesehen davon präsentiert sich Haffax offen, unbewaffnet und ohne Furcht. Er versichert den Helden freies Geleit, egal wie das Treffen ausgeht. Haffax bemüht sich, das Gespräch im Zeichen eines (wenn auch womöglich manipulierten) Friedens zu gestalten und sich und den Helden eine letzte Rast zu gönnen.

IM GESPRÄCH MIT HELME HAFX

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem Ort nähert, hört ihr bereits den Gesang und die Musik einer Elfe. Ihr Lied ist traurig, einsam, kündigt von der Ferne ihres Volkes und ist doch friedlich und ehrlich, wenn auch mit stellenweise bedrückenden Disharmonien. Bald darauf seht ihr sie: silbern glänzendes Haar, nachtschwarze Augen, beinahe schmerzhaft schön. Zu anderen Zeiten womöglich ein fesselnder Anblick, von dem man nur schwer die Augen lassen kann. Heute aber steht ER vor euch: der Fürstkomtur von eigenen Gnaden, der Reichsverräter und Heerführer Borbarads, der in den letzten zwei Jahrzehnten unzählige Schlachten gegen seine Feinde führte und gewann. Helme Haffax.

Seine Kleidung ist leicht und harmlos. Kein schwerer Harnisch, keine Waffen. Nur er selbst, entblößt wirkend ohne die Rüstung. Haffax erhebt das Wort:

„Es ist gut, dass ihr gekommen seid. Nichts soll euch zustoßen, das versichere ich. Ich möchte reden ... nur reden.“ Die letzten Worte wirken müde und voll Gram.

Haffax konfrontiert die Helden nun nach und nach mit seinem Plan, je nachdem, wie zugeneigt sie auf seine Argumentation reagieren. Er fasst zunächst vieles zusammen, was den Helden bereits bekannt sein dürfte (siehe Hintergrund auf Seite 8f.). Er betont die guten Seiten seines Lebens: die Freundschaft zur Hesindegeweihten *Jasina Melenaar*, die Zeit vor Borbarad mit seinen Erfolgen, sein Schicksal, das er stets selbst in die Hand nahm, ja nehmen musste, denn ihm wurde nichts geschenkt. Einwände und Wutausbrüche seitens der Helden lässt er geduldig über sich ergehen. Er ist darauf vorbereitet. Er gesteht Schuld ein, betont sogar, dass er sehr viel davon auf sich geladen hat, versucht aber langsam und stückweise überzuleiten zu seinem Plan. Er stellt den Helden Fragen, greift ihre Antworten auf und lenkt das



Gespräch in die Richtung, die er sich vorstellt, doch niemals gezwungen oder zu hastig. Es ist schwer vorherzusagen, wie Ihre Helden mit ihm umgehen, doch hier folgen einige mögliche Fragen und Haffax' sinngemäße Antworten darauf:

Wollt Ihr Gareth erobern / vernichten / beherrschen?

Nichts dergleichen. Wundert euch das? Ja, alle meine Schritte lassen genau das vermuten. Wenn selbst ihr das glaubt, habe ich meine eigentlichen Feinde vielleicht auch täuschen können.

Wer sind Eure Feinde?

Vordergründig das Reich, die Kaiserin, ihr stinkender Adel ... ihr? Doch kämpfe ich schon lange nicht mehr um Macht oder Reiche. Ich kämpfe um die Freiheit meiner Seele. Mein eigentlicher Feind hat keine Gestalt.

Weshalb die vielen Toten / die Kriege / das Leid?

Stets war es mein freier Wille, der mich trieb. Und der freie Wille anderer, mir zu folgen. Krieg war ein Mittel, das mir oft genug von meinen Feinden aufgedrängt wurde. Ich entschied nicht immer richtig, aber ich bereue nicht mein Leben, sondern stehe zu den Konsequenzen und kämpfe um das, was mir noch bleibt.

Wie viele Seelen haben Eure Kriege gekostet?

Wer immer sich entschied, den Dämonen zu folgen, tat dies nicht auf meinen Befehl hin. Jeder entschied sein Schicksal selbst. Die Seelen der Göttergläubigen aber, die in den Kämpfen fielen, ruhen nun friedlich in den zwölfgöttlichen Paradiesen.

Ist es wahr, dass ihr einen Pakt mit den Erzdämonen eingegangen seid?

Ja. Damals, als ich dem Bethanier diente, schien es mir verlockend. Nichts weiter wollte ich, als Zeit von IHR zu kaufen, um mir zu nehmen, was meine niedrige Geburt mir verwehrt hatte. Diese Zeit ist bald um.

Weshalb seid ihr dann tiefer gerutscht in ihre Fänge?

Dummheit. Machthunger. Zuerst. Doch bald versuchte ich, mich IHRER zu entledigen, den Pakt zu brechen. Mehrmals. Mithilfe von jenen, die sich damit auskennen sollten. Erfolglos. Wer sich mit den Dämonen einlässt, kann nicht Feuer mit Feuer bekämpfen.

Seid ihr nach wie vor in IHREN Diensten?

Nur zum Schein. IHRE Fänge und Greifarme lauern überall, sie verwirren meinen Geist, vergiften meine Gedanken. Doch ich kontrolliere es. Noch. Ich musste sie jedoch mit einer Finte in die Irre führen, einer gefährlichen für mich und die Stadt.

Glaubt Ihr, Eure Seele ist noch zu retten?

Ja und nein. Meine Schuld ist so groß, dass die Seelenwaage Rethon meine Seele selbst bei einem Bruch mit IHR in die tiefsten Niederhöhlen schicken würde. Und dennoch: ich habe womöglich einen Weg gefunden. *Meinen* Weg. Mit etwas Hilfe ...

Wie ist der Plan der Erzdämonin?

Keiner, zu dessen Erfüllung es kommen wird. Dafür habe ich gesorgt. Ebenso wie ihr. Und ich hoffe, ihr werdet auch weiter dafür sorgen. Ich kann euch mehr darüber sagen, werde es auch, doch ich brauche eure Hilfe ...

Weshalb bittet Ihr nicht bei den Kirchen um Vergebung?

Lachend: Und wie stellt ihr euch das vor? Nach dem, was jüngst in Perricum vorgefallen ist? Ich, um Gnade flehend auf dem Sterbebett beim Boten des Lichts selbst? Weil ich bereue und mir alles so furchtbar leidtut? *Ernster:* Nein, für mich muss es, *kann* es nur ein anderer Weg sein. Einer, den ich mir selbst erkämpfe.

Und wie wollt Ihr Euch retten?

Weder durch Wimmern um Gnade noch durch Kriechen im Staub vor jenen, deren Geburt sie zu ihrer Macht brachte. Ich werde ihn mir erkämpfen ganz im Sinne des Roten Mantikors. ER zeigte mir, dass es einen Ausweg gibt. Natürlich keinen wie den Weg für den Bethanier, der von hoher, göttlicher Geburt ist. *Verächtlich:* Die Götter schützen nun einmal, was ihres Blutes ist, selbst wenn ... Ach, vergesst die Götter. *Einer* steht auf meiner Seite und bot mir einen Ausweg.

Welche Rolle spielt Kor?

Der Karfunkelherzige wirrte durch meine Träume, die blutig rot waren vom Widersacher, als ich dessen Splitter noch besaß. Er stand mir bei in endlosen Träumen von Schlachten, Tod und Schmerz. Stahl an Stahl, Schulter an Schulter, Schwertarm für Schwertarm. Lange habe ich ihn nicht erkannt, erst spät begriff ich. Jemand wollte mir helfen, mir eine Lösung bieten.

Was genau ist Euer Plan?

SIE, die Formlose, in die Irre zu führen und im Moment ihres bevorstehenden Triumphs mit ihr zu brechen. Lange wird mein Leib nicht standhalten, doch ich hoffe, es bleibt genug Zeit, ihr meine Seele auf ewig zu entziehen. Der Karfunkelherzige zeigte mir, wie.

Und was benötigt Ihr dafür?

Das meiste habe ich bereits. Magische Thesen, uralte Erkenntnisse der Druidenkulte und des alhanischen Erbes Tobriens, Paraphernalien zur Transformation von Seelen, gewonnen aus Wissen um Golems, Kraftlinien und alhanischer Überlieferung und meinen Zwecken angepasst. Eine Waffe, die Kor heilig ist und mir die Kraft erkämpfen kann, die für das Ritual vonnöten sein wird. Vor allem aber fehlt noch eines: ein Seelenträger, der Sitz einer Drachenseele, ein Karfunkel. Oder besser gesagt drei, denn SIE soll meine Seele niemals erreichen können. Hier in Gareth, in der Neuen Residenz, sah ich den Stein nur allzu oft zum Greifen nah: Den dreifachen Karfunkel des Wurms von Unau.

Und welche Rolle habt Ihr uns in Eurem Garadanspiel zugebracht?

Die der Figur, die nicht auf meiner Seite des Feldes steht, noch auf der des Gegners, über die ich keine Gewalt habe und die ich nicht führen kann nach meinem Willen. *Aufste-*

hend: Ich benötige eure Hilfe. Und bei allen euren Göttern, es ist das erste Mal, dass ich dies tue. Ich *bitte* euch, mir zu helfen! Ich flehe nicht und ich bin auch bereit, diesen Weg allein bis an sein bitteres Ende zu gehen, wenn ihr nicht zusagt. Doch ich hoffe, ich kann mit eurer Hilfe rechnen, jetzt, wo ihr alle Facetten meines Plans kennt.

Ist das alles? Ihr wagt es, uns um Hilfe zu bitten?

Nicht nur. Es gibt Gründe, die euch binden werden. IHR Plan beginnt bereits aufzugehen und er mag Erfolg haben, wenn niemand etwas unternimmt. Breche ich den Pakt, wird sie ihn fallen lassen, denn sie weiß, dass er dann nicht aufgehen kann. Sagt euch der Begriff *Magnum Opus* etwas? Ja? Dachte ich mir. Auch sie plant eines, doch sorgt euch nicht, es liegt in unserer Hand, dem Einhalt zu gebieten. Mit nur einem Satz, den ich laut aussprechen werde, sobald der Karfunkel mein ist und ich vor dem Kortempel stehe. SIE wird Gareth links liegen lassen und stattdessen *mich* wollen. Die Kaiserstadt liegt also in der Waagschale und mit ihr das Leben aller darin.

Was genau sollen wir tun?

Helft mir, den Karfunkel zu finden in den Trümmern, die einst ein Palast waren. Und dann kämpft für mich, denn nach dem Bruch mit IHR wird sie mich heimsuchen. Im Tempel des Manticors will ich verweilen, ihr meine Seele entziehen und damit auch Gareth retten. Doch dazu brauche ich die Tapfersten auf meiner Seite. Sie hier ... *auf Rarrkuha deutend* wird für mich eintreten im *Guten Kampf*. Und auch Korianna Ronfortez, die den Tempel leitet. Und sie sicherte mir auch Reto Waisenmachers Schwertarm zu. Womöglich werden andere dort sein. Doch IHR seid es, die am stärksten und tapfersten von ihnen allen sind. Kann ich auf eure Hilfe bauen?

Was geschieht nun?

Ob ihr mir helft oder ich nun auf mich allein gestellt bin, ist gleich. Ich spüre IHRE Fangarme bereits wieder in meinem Geist. Ihr Plan ist angelaufen, verhindert ihn! Erkauft uns Zeit, erkauft Gareth Zeit! Ich gebe euch die Parole, mit der ihr meine Getreuen erkennt und sie in meinem Namen befehlen könnt. Und ich weise euch den Weg zu IHREM Tempel, dorthin wo einst IHR Königreich Ash'Grabaal lag. Geht dorthin oder verteidigt die Stadt oder tut beides. Nur dämmt das Chaos ein, das SIE braucht, um ihr Großes Werk zu verrichten! Danach kommt zu den Ruinen der Neuen Residenz. Ein Karfunkel wartet dort auf uns.

DAS ENDE DES GESPRÄCHS

Egal wie das Gespräch ausgeht, Asfaloths Angriff ist kurz davor zu beginnen. Haffax lässt die Helden frei ziehen und verabredet im Falle ihrer Hilfe alle nötigen weiteren Schritte. Er sucht noch nach einem Weg in die *Neue Residenz* und weiß, dass ihm die Zügel bald zu entgleiten drohen, denn Asfaloths Chaos wirft seine Schatten voraus.

NIEMALS, VERRÄTER!

Es kann gut sein, dass die Spieler sich gegen Haffax' Angebot entscheiden. In diesem Fall verläuft der folgende Abschnitt **Angriff der Chimärenherrin** zwar noch ähnlich, das Finale im **Zeichen der Vielfarbenen Macht** jedoch kann sich derart gestalten, dass die Helden daran nicht teilnehmen, dagegen arbeiten oder sich zu einem späteren Zeitpunkt doch noch mit Haffax zusammentun. Wir gehen davon aus, dass die Helden Haffax an dieser Stelle helfen, zumal auch Gareths Schicksal auf dem Spiel steht und ein *Magnum Opus* eines Erzdämons droht.

ANGRIFF DER CHIMÄRENHERRIN

»Sich mit dem fernen Feind verbünden, um den Rivalen anzugreifen.«

—23. Strategem des Helme Haffax

In diesem Abschnitt können die Helden nun verschiedene Maßnahmen ergreifen, um die Stadt zu schützen. Die einzelnen Teile sind dabei zeitlich nicht zwingend voneinander abhängig und jeweils optional. Die Helden müssen ihre eigenen Prioritäten setzen, was sie nun in welcher Reihenfolge unternehmen. Im **Tempel der Calynaria** können sie Haffax' Magier Tariq ur Mesha und dessen dämonisches Werk bekämpfen, die **Mobilisierung der Garether** gibt Hinweise, wie Gareth gewarnt und eine Verteidigung organisiert werden kann, und der **Angriff der Bestien** stellt einige beispielhafte Kampfszenen in der Stadt dar, die die Helden bewusst suchen oder am Rande erleben können.

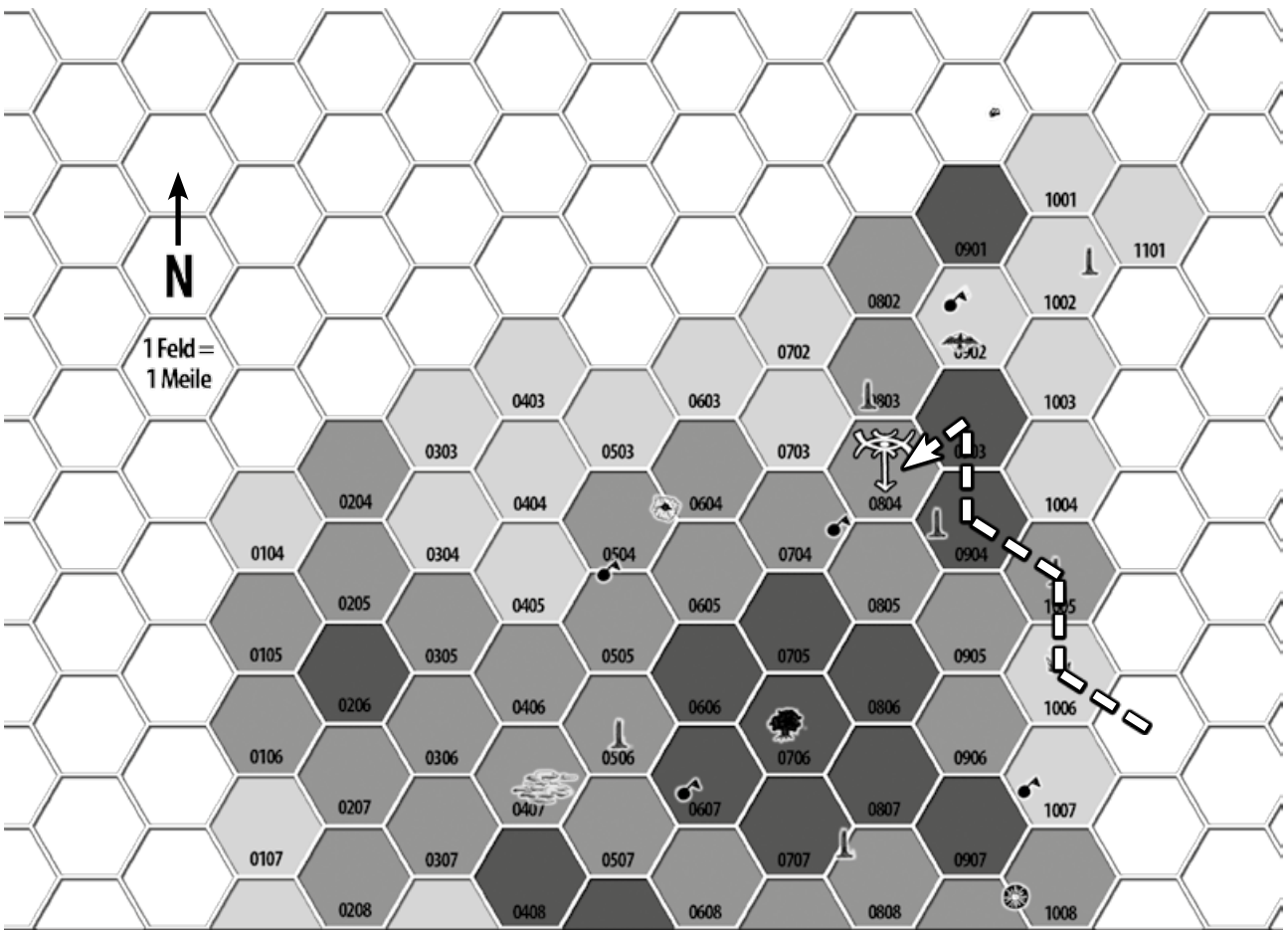
IM TEMPEL DER CALYNARIA

»Etwas aus einem Nichts erzeugen.«

—7. Strategem des Helme Haffax

UNTERWEGS IN DER BRACHE

Die Bewegung durch die Brache ist mühsam. Man kommt etwa 5 Meilen pro Tag voran, kann das Unheiligtum also binnen eines Tages erreichen. Pro Feld ist eine *Orientierungs*-Probe +4 fällig (+1 für geringe Gefahr, +2 für mittlere, +3 für hohe). Bei Misslingen wird eines der beiden benachbarten Felder erreicht, bei Misslingen um mehr als 7 Punkte ein entgegengesetzt liegendes. Proben auf *Wildnisleben*, *Pflanzenkunde* und *Tierkunde* sind um 5 (+1 für geringe Gefahr, +2 für mittlere, +3 für hohe) erschwert. Zusätzlich zu den Angaben in diesem Band können Sie auf die Gefahren der *Dämonenbrache* (**Dächer 190**) zugreifen.



DER WEG ZUM TEMPEL

Haffax erfuhr durch Asfaloths Einflüsterungen den Weg durch die Brache zu ihrem Unheiligtum. Er kann folgende Orientierungspunkte nennen und damit alle *Orientierungs*-Proben um 4 Punkte erleichtern:

Die Finger (Feld 1006, geringe Gefahr)

Haffax betrat die Brache bei der von Osten her sichtbaren Wegmarke der *Finger* (DB-06). Es handelt sich um einen Felsen mit der Form von vier Fingern einer titanischen Hand, die mit silbrigen Fäden durchzogen sind. Man kann sie über einen der Finger und dessen Klettermulden leicht besteigen (*Klettern*-Proben) und sieht von dort im Norden die nächste Wegmarke: die Ruine eines jener *Schwarzen Türme* in Gargylenarchitektur, die überwiegend Relikte *Ash'Gabaals* sind.

Die Turmruine (Feld 1005)

Von den Fingern führt der Weg eine knappe Meile nach Norden am Rande der Brache entlang und nur etwas tiefer gen Westen in sie hinein. Man verliert leicht die Orientierung, da die Ruine zwischen den Bäumen kaum sichtbar ist. Haffax berichtet von *Irrlichtern* (WdZ 205) auf diesem Wegstück, die ihn vom Kurs nach Norden abzulenken und mit Hilferufen und Gesang in den tiefen Westen der Brache zu locken versuchten. Auch die Helden werden mit ihnen konfrontiert.

ASH'GRABAAL UND DIE SCHWARZEN TÜRME

In den Dunklen Zeiten, genauer zwischen 567 und 298 v.BF, lag in der Dämonenbrache ein magokratisches Königreich. Kurz nach der Dämonenschlacht errichtete der Magier *Cerebash Dreigesicht* mit Dämonenhilfe den ersten der heute als „Schwarze Türme“ bekannten Magiertürme in der Brache. Es folgten weitere skrupellose Paktierer, die in finsternen Dämonenkulten unter anderem die Göttin *Calynaria* anbeteten, hinter der sich Asfaloth verbarg, weshalb Chimärologie und finstere Verwandlungsmagie praktiziert wurden.

Herrscher war stets ein in Ränkespielen bestimmter *Magister daemonis*, unter anderem eine Weile lang *Balphemor von Puninum*. Viele Schrecken der Dämonenbrache tragen heute die Handschrift Ash'Gabaals, und die Schwarzen Türme künden noch vom einstigen Reich, auch wenn viele geschliffen wurden.

Für Asfaloth spielt dieses Reich eine wichtige Rolle, da hier eines ihrer Unheiligtümer sehr nahe an Gareth liegt, ebenso ein Chimärenest ihrer Dienerin, der Skrechu, das sie zu öffnen gedenkt.

Der Ogerturm (Feld 0904)

Ab der Ruine nordwestlich ist die nächste Wegmarke besser sichtbar, auch wenn Nebel sie immer wieder verschwinden lässt. Vor dem Turm selbst warnt Haffax, da dort ein unnatürlich aggressiver Oger haust (**ZooBotanica 143**, zusätzliche dämonische Eigenschaften *Regeneration I* und *Paraphysikalität II*, wodurch er an Wänden stehen kann und sogar an der Decke).

ZU LEICHT?

Die Helden können auf dem Weg auch bereits auf einzelne Späher der *Ash'Gulim* (siehe Kasten **Die Ash'Gulim**) oder kleine Rotten der formlosen Brut (siehe Seite 87) treffen.



Der Gulgari-Schrein (DB-04; Fluchtpunkt)

Nördlich des Weges gibt es mit einer Meile Umweg einen möglichen Fluchtpunkt, falls die Helden ihn benötigen. Der hier liegende Schrein ist ein kleiner Rundbau mit vorgesetztem Säulengang in einem Sumpfgebiet. Der Boden ist *einfach geweiht* (Boron) und man kann sogar Heilkräuter finden. Folgt man dem Weg gen Norden und wendet sich dann beim Anfang eines baumlosen Sumpffeldes (Vorsicht Moorleichen! (**Untote 123**)) nach Westen, kommt bald der nächste Turm in Sicht.

Der Wohnturm der Ash'Gulim (Feld 0803)

Etwa 800 Schritt nördlich des Tempels steht ein Turm, der ähnlich einem schwarzen Termitenhügel zahlreiche Eingänge und Reste von Brücken aufweist. Bis zu diesem einstigen Wohnturm müssen die Helden nicht gehen, aber sobald sie genau südlich sind, ist der Tempeleingang nicht fern.

DER EINGANG ZUM TEMPEL (FELD 0804, MITTLERE GEFAHR)

Inmitten vieler Ruinen uralter steinerner Wohnhäuser wuchert dichtes, wildwachsendes Schlinggras. Hier sollte sich bald die Geisterpatrouille eines bosparanischen Heerlagers manifestieren. Beantwortet man die Frage des Zenturios nach einer Losung korrekt mit „Vivat Conchylum“ (Haffax gibt diese Worte den Helden mit), deutet der Zenturio mit einigen Worten in Bosparano (er erklärt den Weg zum Zelt des Feldherren) genau in die Richtung, in der man auch den steinernen Eingang etwa 100 Schritt entfernt unter Wurzeln und Schlinggras findet. Antwortet man falsch, sieht man sich erzürntem Spuk und Erscheinungen von Pferden (**WdZ 205**) gegenüber.

In diesem Tempel wurde Asfaloth einst als Göttin Calynaria verehrt, heute ist das ganze Gelände ein Unheiligtum (Beschwörungen aus Asfaloths Domäne sind um 7 erleichtert, karmales Wirken um 7 erschwert).

DIE ASH'GULIM

Der Turm wird heute von einer Sippe Ghule bewohnt, deren Vorfahren sich hierhin, tief in die Brache, zurückzogen. Die etwa 2-3 Dutzend *Ash'Gulim* pflegen ungewöhnlicherweise eine – wenn auch sehr primitive – Stammeskultur, schmücken sich mit Knochen und Trophäen, ziehen auf „Fraßpfad“ aus, um ihre Nahrung zu erkämpfen, was manchmal Überfälle auf Dörfer und Gehöfte nahe der Brache bedeutet. Bei diesen Beutezügen frischen sie ihre Reihen immer wieder auch durch Infizierung anderer auf, die sie nach deren Verwandlung in einem rituellen „Erstfraß“ in ihre Gemeinschaft aufnehmen. Ihre Trommeln aus Menschenhaut verbreiten Angst und Schrecken, sie führen primitive Waffen, sind aggressiv und kriegerisch sowie etwas intelligenter als die meisten ihrer Artgenossen. Sie sprechen ein mit Schnalzlauten versehenes Garethi auf Kleinkind-Niveau. Ihr Glaube sieht *B'lkar* (Belhalhar) und dessen Fraßgefährtin *Ash'falla* (Asfaloth) als dämonisch-göttliches Paar. Tariq ur Mesha konnte sie leicht für seine Scharen gewinnen, indem er sich durch Magie als göttlicher Gesandter präsentierte. Derzeit bereiten sie sich auf sein Geheiß hin im Turm auf einen Fraßpfad in die Stadt der Menschen vor.

Ash'Gul-Krieger

Klauen: DK HN INI 8+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+2

Speer: DK S INI 7+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+5

Keule: DK N INI 8+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+3

LeP 40 AuP 65 RS 3 WS 10 GS 7 MR 15/10

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt I (3), Erhöhtes Infektionsrisiko (5))

Besondere Kampfbefehle und -manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+4 TP, Ghulgift), Finte, Gezielter Stich, Wuchtschlag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt, gut verborgen unter schwarzem Efeu und dunkelgrün schimmernden Moosen, ein Tempeltriptychon, dessen Säulen verfallen und eingestürzt sind. Der dicke Teppich aus Wildwuchs macht das Gebäude fast unkenntlich, wenn man nicht danach sucht und weiß, dass es hier sein muss.

Die Aura des Untergangs wird durch einen Hauch faulig-stinkender Luft aus dem Inneren noch verstärkt. Auf den zerkratzten und vom Zahn der Zeit zerfressenen Reliefs erkennt ihr ... Dinge, Leiber, unwirkliche und unmögliche Geschöpfe, die wie Mischwesen anmuten, die dem Wahnsinn eines Anatoms entsprungen sein müssen.

DIE EHEMALIGE TEMPELHALLE

Das Tor führt auf eine Lichtung, die einst der Tempelraum war. Der Boden hier wirkt wie in ständiger Bewegung, als würden aberhunderte Schlangen hier wimmeln. Alte Mauer- und Säulenteile sind von diesem Bewuchs bedeckt und es prangen sogar noch einige Reste von chimärenartigen Statuen im Bereich der einstigen Halle, die den Reliefs des Triptychons in Sachen Wahnsinn in nichts nachstehen. Man hat hier das stete Gefühl, dass die Umgebung niemals die gleiche Form hat und nie greifbar ist. Wenn sich die Helden eine Weile an diesem Ort aufhalten, verstärkt sich dieses diffuse Gefühl, bis schließlich die Umgebung wie in einem Alptraum nach den Helden greift, sie packt und zerrt.

Asfalthisches Schlinggras

INI 12+1W6 PA 0 LeP 15 RS 1

Rute: DK H AT 12 TP 1W6+1

GS 0 MR 18

Besondere Kampfgeln und -manöver: sehr kleiner Gegner (AT +3 / PA +6)

Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Verätzungen), Regeneration I

Sind die asfalthischen Pflanzenauswüchse vernichtet, verrotten sie und sickern als triefende grüne Masse in den Erdboden. Dabei können die Helden eine Stelle entdecken, zu der die träge Flüssigkeit hinfließt: Unter einigen festen Schlingpflanzen verborgen liegt eine steinerne Treppe hinab in die Tiefe.

DER WALD DER LEIBER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die brüchige, von beunruhigend lebhaft wirkendem Moos bewachsene Treppe führt in einen höhlenartigen Raum, der sich auf den ersten Blick als kleiner unterirdischer Hain präsentiert. Einige Bäume stehen auf glitschigem Moos und wiegen sich in sanftem Luftzug.

Übelkeit überkommt euch, als euch bewusst wird, was die ‚Früchte‘ dieses Waldes sind: An den Ästen baumeln zahllose Körperteile von Tieren, als wären sie reif zum Pflücken.

Ein knappes Dutzend minderer Diener Asfaloths unterschiedlicher Größe ist im gesamten ‚Wald‘ verteilt und bildet dessen ‚Bäume‘. Tatsächlich ähneln die *Cthllanogogya* auf den ersten Blick einer Mischung aus Kaktus, Baum und Blume, jedoch wachsen an langen Ästen tierische Körperteile wie Augen, Nasen und Schnauzen, Hände, Füße und Krallen, Hautlappen und Fell. Ein Organbaum wurde von Tariq ur Mesha

beschworen, um den Rohstoff für einige der neu erschaffenen Chimären im Nest zu bilden. Seitdem vermehren sie sich im Unheiligtum durch Asfaloths Wirken, sobald sie zu einer gewissen Größe angewachsen sind. Das Blut jeweils eines Tieres der Brache bildet die Saat eines Baumes.

Cthllanogog

(Niederer Dämon aus Asfaloths Gefolge)

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +8

INI 8+1W6 PA 0 LeP zwischen 100 und 200 AsP 120 RS 2

Angriff mit gewachsenem Organ: DK H-P AT 8 TP 1W6 – 2W6 GS 0 MR 20

Besondere Kampfgeln und -manöver: ab 150 LeP großer Gegner

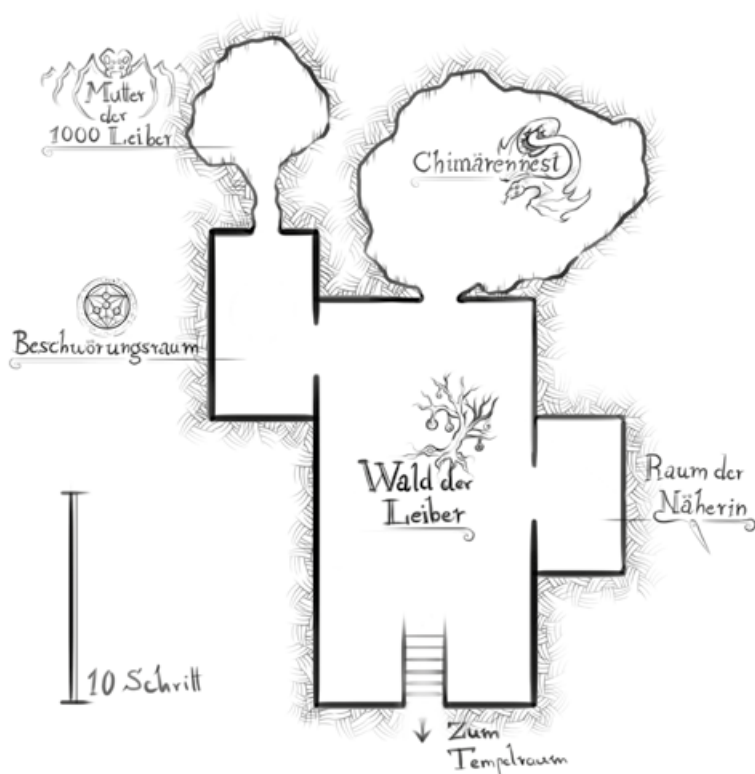
Besondere Eigenschaften: Existenz, Lebensraub I, Mutation, Präsenz II, Regeneration II, Resistenz gegen Form-Zauber; Schwere Empfindlichkeit gegenüber Tsu-geweihten Objekten

Zauber: WAND AUS DORNEN, ZORN DES HUMUS

Mögliche Dienste: Bereitstellung besonderer Fähigkeiten, Bindung, Manifestation, Organ-Regeneration, Zauber

DIE NÄHERIN DER LEIBER

In einem vom Wald durch einen Durchgang erreichbaren, seitlichen Gewölbe operiert die Dämonin *Trachrhabaar* Chimären. Drei Schritt hoch, mit ekligem, vieläugigem Kopf aus einem bizarren Menschenoberkörper mit großen Hängebrüsten ragt sie empor. Sie hat einen enormen Unterleib mit einem einzelnen Horn und mehreren klauenbewehrten Füßen: manche sind die von Raubtieren, andere von Spinnen oder Skorpionen. Aus dem Oberleib entspringen zwei weitere stachelbewehrte Arme, die in vier Klauenfingern enden.



Die Dämonin näht und näht. Zwischendurch „pflückt“ sie Körperteile im Wald der Leiber oder packt eines der gefangenen Tiere im Raum, die hier in Dutzenden Käfigen lagern. Sie erschafft Chimären im Auftrag Asfaloths und scheint dabei keinem Schema irgendeiner Nützlichkeit zu folgen, sondern nur chaotisch Körperteile zu verbinden. Die Geschöpfe werden zuletzt mit der übel riechenden, schleimigen ‚Milch‘ ihrer Zitzen genährt und dadurch mit Lebenskraft erfüllt. Sie kriechen sogleich umher und bewegen sich durch schmale Gänge nach draußen, einige haben sogar offenbar bereits Nachwuchs oder zumindest Nester errichtet, in denen glitschige Eier, Totgeburten und Ähnliches zu finden ist.

Trachrhabaar wurde von Asfaloth selbst geschickt, um hier ihr Werk zu verrichten.

Trachrhabaar

(Gehörnte Dämonin aus Asfaloths Gefolge)

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +8

INI 10+1W6 **PA** 14 **LeP** 50 **RS** 2

Klauen: DK NS **AT** 14 **TP** 1W6+4 (+Mutation)

Tritt: DK N **AT** 10 **TP** 1W6+6

GS 8 **MR** 18

Besondere Kampffregeln und -manöver: großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Existenz, Mutation, Regeneration II, Immunität gegen profane Waffen, Schreckgestalt II

Mögliche Dienste: Beratung (Chimärenbau, -rezepte), Bindung, Körperliche Hilfe (assistiert beim Chimärenbau, kann dem Beschwörer bis zu 5W6 LeP – auch über den Grundwert hinaus – geben), Manifestation

DAS CHIMÄRENNEST

Am anderen Ende des länglichen Wald-Raumes liegt ein fleischiger Durchgang, der wie eine mit einer Klinge durchtrennte Bauchdecke wirkt. Es handelt sich um ein uraltes Chimärennest der Skrechu, dessen Versiegelung von Tariq ur Mesha aufgeschlitzt wurde. Seitdem schlüpfen in unregelmäßigen Abständen die hier zur Brut abgelegten Chimären aus Eiern und fleischigen Taschen, die einem offen liegenden Uterus ähneln.

Während viele Schöpfungen das Nest bereits gen Brache verlassen haben, können Sie hier nach eigenem Gutdünken einige auftauchen oder gerade schlüpfen lassen. Denkbar sind beispielsweise:

☞ ähnliche Wesen wie die aus dem Szenario **Der Vielgestaltigen Diener** (Seite 64ff.)

☞ einige der Kreaturen des Phygus (**Dächer 204**), beispielsweise Octocanis (Spinne-Hund) und Schilflaurer (Säbelzahn-Wolf-Schilf)

☞ einige der Chimären aus **WdZ 228**, beispielsweise Schlangenschlangemensch, Wolfsechse oder Widderhyäne

☞ die im Finale unter Asfaloths Scharen (Seite 104f.) vorgestellten Chimären

DER BESCHWÖRUNGSRAUM

In diesem Raum nun hat Tariq ur Mesha seine schwarzmagischen Beschwörungen durchgeführt. Im Raum finden

sich die Paraphernalien, die Haffax' Soldaten im vorherigen Kapitel für Asfaloth zusammengetragen haben: die Splitter der Hartsteener Tsatempel-Fenster, anderer Kirchenschmuck sowie auf einem moosüberwucherten Pult *Calyvar*. Der Schleim einer aufgelösten Riesenamöbe und die verwesende Missgeburt eines Schafs liegen ebenfalls in den Beschwörungskreisen in diesem Zimmer.

Tariq führt gegebenenfalls die Waffe *Calyvar* (Seite 62), trägt die dreiäugige Maske und ist nun zusätzlich Paktierer mit Asfaloth (Erster Kreis der Verdammnis) mit der Schwarzen Gabe Chimärenerschaffung.

Die Schrift an den Wänden

Die Wände sind mit Zeichen übersät, die sich ständig verändern. Ihre quecksilberartige, metallische und doch organische Konsistenz verwirrt das Auge des Betrachters, sodass es nie eine gerade entstandene Form völlig erfassen kann, da sogleich die nächste erscheint. Es handelt sich um Wahre Namen und Thesen von asfalothischen Dämonen, Chimärenschöpfungen und vielerlei mehr – was davon genau, unterliegt ständigem Wandel, sodass ein Pakt mit Asfaloth oder langes Studium notwendig ist, um das Chaos ansatzweise zu verstehen. Tariq ur Mesha ging einen solchen Pakt ein und konnte aus den Schriftzeichen die Anleitung zum Magnum Opus der Chimärologie sowie den Wahren Namen der Mutter der 1.000 Leiber entziffern. Mit diesem Wissen arbeitet er seitdem.

Die Glyphen bestehen aus einem asfalothischen Unmetall, dem auf Quecksilber basierenden und von asfalothischem Pflanzenwuchs durchzogenen *Amalgam der Leiber*, auch *Vielfarbenes Zinnober* genannt. Weder Konturen noch Farben sind für den Betrachter klar zu fassen, sondern verschwimmen ruhelos und in chaotischen Veränderungen vor dem Auge.

Die Helden werden voraussichtlich hier auf Tariq treffen und können ihn stellen, um seinem Werk ein Ende zu machen.

DIE MUTTER DER 1.000 LEIBER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter dem Beschwörungsraum führt ein kurzer Gang in einen fleischig-schimmigen, runden Raum, in dessen Mitte ein Ungeschöpf sitzt, das an Widerlichkeit kaum zu überbieten ist. Auf staksigen, hohen und spinnenartigen Beinen ruht eine fette, madenartige Masse, die ihr am ehesten noch mit dem Brutbeutel einer Termitenkönigin vergleichen könnt, doch ist sie durchzogen von Adern mit schwarz fließendem Blut, von fünf gebogenen Hörnern gekrönt und gefüllt mit ... *Dingen*, die sich darum drängen, aus einem schlauchartigen Etwas auf den Boden des Raumes gesetzt zu werden. Mag dieser Schlauch in seiner Beschaffenheit auch einem insektenartigen Eileiter ähneln, so ist dessen Ende die obszöne Karikatur einer haarig-verklebten ...

Oh, bei allen Göttern! Aus dem Madenleib erhebt sich ein klebriger Torso, der einer menschenähnlichen, fetten Matrone mit Reißzähnen und ameisenartigen Mandibeln gleicht! Vier in unmöglichem Winkel verkrümmte

Insektenarme mit scharfen Schneiden wie bei einer Gottesanbeterin ragen daraus empor. Das Ding faucht euch an. Und zu eurem Schrecken entrinnt seiner Kehle fast so etwas wie Sprache. Ihr versteht ein schrilles und unmenschlich hohes „Auf sie, meine Brut! Rettet eure Schöpferin!“

Bei dieser Dämonin handelt es sich um ein einzigartiges Wesen aus den Domänen von Asfaloth und Belhalhar gleichermaßen. Ihr Leib ähnelt in seiner Form einer insektoiden Priesterin, die einst einen Bund mit Asfaloth einging, ist aber in seiner Funktion vergleichbar mit einer zeitweiligen, instabilen und sehr kleinen *Pforte des Grauens* in Asfaloths und Belhalhars Reich, die ohne Unterlass niedere Dämonen gebiert. Die Beschwörung ist lediglich an einem Unheiligtum eines der beiden Erzdämonen möglich.

Die Mutter der 1.000 Leiber

(Fünffehörnter Dämon aus Asfaloths und Belhalhars Gefolge)

Beschwörung: +15 Beherrschung: +9

INI 7+1W6 PA 10 LeP 180 RS 4

Armklängen: DK NSP AT 16 TP 2W6+2*

Leib: DK HNS AT 12 TP 3W6

GS 2 MR 15

Besondere Kampffregeln und -manöver: großer Gegner, 5 Aktionen pro KR

Besondere Eigenschaften: Existenz, Regeneration I, Immunität gegen profane Waffen, Schreckgestalt I

Mögliche Dienste: Beratung (Chimärenbau, -rezepte), Bindung, Körperliche Hilfe (gebären der formlosen Brut), Manifestation

* die Wundschwelle ist aufgrund der Schärfe um 2 gesenkt

DIE FORMLOSE BRUT

Die kleinen Biester aus dem Leib der Mutter sind niedere Dämonen, die den gleichen beiden Domänen entstammen. Ihr Anblick unterliegt ständigem Wandel und es gehen pausenlos die Merkmale verschiedenster Tiere ineinander über: Ein Wesen mag zunächst einem chitingepanzerten Hund gleichen und plötzlich Fell ausbilden, worauf die Arme eines Affen wachsen und die Beine zu Vogelstelzen verkümmern, bevor sich ein Rattenkopf mit Schlangenzunge aus dem Leib schält. Niemals ist eine Form vollendet, niemals besitzt sie irgendeine Art schöpferischer Gesamtheit, geschweige denn Schönheit, stets aber bildet sie natürliche Waffen aus, seien es Schnäbel, Klauen, Knochenklängen oder Mäuler. Sie verlassen meist kurz nach der ‚Geburt‘ die Höhle und rotten sich zu kleinen Gruppen zusammen, wartend auf den Ansturm auf Gareth.

Formlose Brut

(Niedere Dämonen aus Asfaloths und Belhalhars Gefolge)

Beschwörung: +5 Beherrschung: +4

INI 14+1W6 PA 2 LeP 20 RS 2

ASFALOTHS SCHAR I – TEMPEL DER CALYPARIA

Tariq ur Mesha setzt nicht nur auf ein Pferd. Er hat eine vielgestaltige Schar an Biestern gewinnen und beschwören können. Wie groß sie genau ist und wie sehr sie bis zu Haffax’ Paktbruch noch dezimiert wird oder sich vergrößert, hängt auch von den Helden ab.

Etwa am 10. Praios geht Tariq den Pakt mit Asfaloth ein und beginnt das Werk und seine Beschwörungen. Zu diesem Zeitpunkt befinden sich unter seiner Kontrolle:

- ☞ Tariq selbst und wenige gebundene Zantim
- ☞ etwa 100 Chimären aus dem Nest der Skrechu (größtenteils noch ungeboren)
- ☞ der Ghulstamm der Ash’Gulim (3 Dutzend Ghule)
- ☞ die Cthllanogogya, eine Trachrhabaar sowie die Mutter der 1.000 Leiber

In den Folgetagen vermehrt sich diese Brut. Wie sehr hängt davon ab, ob die Helden es verhindern konnten, dass Tariq bestimmte Paraphernalia in die Hände fallen. Falls er *alle* Paraphernalia erhalten hat, stoßen jeden Tag etwa folgende Ungeheuer dazu:

- ☞ 3 Chimären aus der Hand Tariqs (mittels Paktgeschenk CHIMÄRENERSCHAFFUNG)
- ☞ 1 Chimäre pro Tag, falls das Eterniumkorps die dreiaugige Maske (Seite 67) erbeuten konnte
- ☞ 12 chimärologische Schöpfungen, die aus gefangenen Tieren und Körperteilen der Cthllanogogya von der Näherin der Leiber erschaffen werden
- ☞ 24 Dämonen aus der fortlaufend gebärenden Mutter der 1.000 Leiber

Konnten die Helden *Calyvar* erbeuten (Seite 62) und/oder die Tempelschätze des Tsatempels zu Hartsteen retten (Seite 72), sinken die Vermehrungsraten jeweils um ein Drittel, bestenfalls also um 2/3.

ZU SCHWER?

Passen Sie hier und im späteren Verlauf die Anzahl an Gegnern an die Kampfkraft Ihrer Gruppe an. Der finale Angriff soll fordernd sein und Ihre Helden erschöpfen, aber sie sollten eine reelle Chance haben zu siegen. Schließlich steht Kor ihnen bei.



Sobald die Helden den Tempel finden (falls sie dies überhaupt tun), können sie den Nachschub abschneiden. Sie können Tariq töten, ebenso wie die Brutmutter und die Dämonen, die die Chimären erschaffen. Dennoch sind viele Unwesen aus dem Tempel entwichen und sammeln sich am Nordrand der Brache oder befinden sich in den Wurzelgängen des Gesplitterten Berges. Asfaloth muss ab diesem Zeitpunkt beim **Angriff der Bestien** vorerst aber mit dem weiter arbeiten, was sie hat.

Körperwaffe: DK HN AT 14 TP IW6+3

GS 0 MR 7

Besondere Kampfbefehle und -manöver: kleiner Gegner (AT +2 / PA +4)

Besondere Eigenschaften: Existenz, Regeneration I, Rudel, Schreckgestalt I; eine der folgenden Eigenschaften: 3 Aktionen pro KR, Folgeschaden, Gezielter Angriff (SP statt TP), Mutation, Paraphysikalität I, Raserei

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache

MOBILISIERUNG DER GARETHER

»Das Feuer am gegenüberliegenden Ufer beobachten.«

—9. Strategem des Helme Haffax

Die Helden können in der Stadt versuchen, dafür zu sorgen, dass die Brut Asfaloths bekämpft und eine Verteidigung organisiert wird. Mehrere mögliche Verbündete gibt es hierbei:

DER HELDENRAT (METROPOLE 44)

Wie so oft ist sich der im *Rathaus* (NH-23, Dächer 52) tagende Heldenrat uneins darüber, wie man Haffax entgegenzutreten soll. Diskussionen über Strategien, die Notwendigkeit einer Verteidigung und die Auswertung zahlreicher Informationen (auch der Rat ist von den Gerüchten um Haffax sehr verwirrt) beherrschen die stundenlangen Sitzungen. Vor dem Rat zu sprechen und ihn zu einen, ist eine formidable Aufgabe für die Helden. Es ist gut denkbar, dass Helden vom Format Ihrer Gruppe zeitweilig in den Rat berufen werden. Mit dem Heldenrat als Instrument lassen sich auch andere Gruppierungen der Stadt wirksam koordinieren und eine Verteidigung aufbauen.

Einige Mitglieder und deren Einstellungen

☛ **Amilia Groterian (Metropole 99)**, Patrizierin und Siegelherrin von Alt-Gareth

Die Kaiserin kann uns hier nicht helfen, hat sie auch noch nie. Wir sind auf uns gestellt und müssen Gareth selbst verteidigen. Man könnte die Waisenmacher anwerben und notfalls auch diesen Leomar vom Berg freilassen.

☛ **Oldebor von Weyringhaus (Dächer 161)**, Burggraf der Raulsmark

Die Kaiserin muss her, nur sie kann die Verteidigung organisieren! Oder allerhöchstens noch der Adel des Umlandes. Den Verräter Leomar lassen wir nicht frei.

☛ **Ungolf vom Berg (*965 BF, Glatze, weißer Schnauzer, beginnender Altersstarrsinn, brillanter Krieger)**, einstiger Anführer der kaiserlichen Leibgarde, ist das Oberhaupt der Adelsfamilie vom Berg und bei anderen Ratsmitgliedern respektiert.

Er ist dafür, seinen Verwandten Leomar vom Berg freizulassen. Die Kaiserin steht bei ihm in hohem Kurs, vom hiesigen Adel und anderen Kräften hält er wenig. Er hofft, die Kaiserin trifft bald ein, und glaubt entsprechende (leider falsche) Gerüchte. Deshalb ist er abwartend.

☛ **Vidolion Flammenzunge (*1002 BF, weißblond, Adler-nase, gelegentlich stotternd, kompetenter Weißmagier)**, Abgänger der Akademie der Magischen Rüstung. Grübelt lange, ehe er seine Meinung kundtut oder sich hinter Zitaten versteckt. Die Kaiserin kann uns nun nicht mehr helfen, aber Gebete und die Kirchen und Akademien! Niemals jedoch dürfen wir Verbrecher wie diesen Leomar freilassen. Wo kämen wir denn hin, wenn wir alles tun, was der Pöbel verlangt?

DIE GETREUEN STÄBE VON WEHRHEIM

Mehr zu dieser Organisation in Diensten des Haffax finden Sie auf Seite 20f. Die Stäbe erkennen sich untereinander durch die Parole „Wo liegt der Hund begraben?“ (Antwort in Anspielung auf Leomars Adelsgeschlecht: „Unter dem Berg.“) Mit ihren jeweiligen Truppen arbeiten sie mit ähnlichen Mitteln wie Haffax selbst. Zudem wurde ihnen befohlen, jedem, der sich mit der Parole „Nicht Rabenmunds Lehren, nicht Herdins Wahn, nicht Rauls Unrecht, nicht des Bethaniers Macht“ vorstellt, zu gehorchen wie Haffax selbst. Die Helden können auf diese Weise die Stäbe von Wehrheim und deren Truppen gegen die asfalothische Gefahr richten. Haffax liefert statt einem Angriffsheer eine weitere Möglichkeit zur Verteidigung gegen Asfaloth.

LEOMAR VOM BERG

Leomar vom Berg (siehe Seite 107) wird in diesem Abenteuer seine Bestimmung finden. Er ist derzeit die Heilsgestalt, nach der das Volk Gareth's verlangt. Er soll die Verteidigung leiten. Das Volk verlangt deshalb vor der *Alten Residenz* (SV-01, Dächer 9) und dem *Rathaus* (NH-23, Dächer 52) nach der Freigabe des einzigen, der gegen Haffax als fähig genug eingeschätzt wird; viele Spießbürger sowie die Kaiserin sind im fernen Mendena, aber im Kerker sitzt der mögliche Retter. Allerdings ist er ein Gefangener der Kaiserin und weder Prinz Storko noch der Heldenrat noch einer der Stadtherren hat den Mut, die Verantwortung für die Freilassung zu übernehmen. Die Helden können an dieser Stelle eine entscheidende Rolle spielen und vermitteln. Beim bevorstehenden Angriff wird es vor allem eine Frage der Moral und des Kampfesmutes sein, das von Asfaloth beabsichtigte Chaos zu verhindern. Leomar als Symbolfigur wäre dazu in mancher Hinsicht eine ideale Wahl. Letztlich sollte, mit oder ohne Zutun der Helden, Leomar freigelassen werden. Falls die Helden nicht eingreifen, allerdings erst sehr spät.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An der Alten Residenz haben sich Hunderte Bürger versammelt und fordern noch immer lautstark Leomars Freilassung. Plötzlich geht ein Jubelschrei durch die Menge, als Wachen den gefesselten Mann herausführen und ihm die Ketten lösen. Während der Herold daneben versucht, gegen das Gejohle der Menschenmenge anzukommen, um bekannt zu geben, dass es sich lediglich um eine Freilassung auf Zeit handelt, haben die ersten sich bereits ihren Weg zum „Schwertfürst“ gebahnt und umarmen ihn wie einen Heilsbringer. Der Ruf wird laut, dass er es richten soll und Haffax aufhalten wird.

DIE KIRCHE RONDRA

Die Geweihten der Ronda werden von sich aus tapfer kämpfen, wo immer ihre Hilfe gebraucht wird. Ihre Liturgien und ihre Kampfkraft helfen gegen die dämonischen Wesen. Der Tempelvorsteher der *Sankt-Ardare-Sakrale (SV-23) Gilrand Donnersang vom Berg* (*1003 BF, hohlwangig, übt sich oft in Leibesertüchtigung, meisterlicher Rondrageweihter, brillanter Athlet) koordiniert den Einsatz der Geweihten, kann aber von fähigen Helden in seiner Aufgabe ersetzt werden.

Heladis Kagorad von Drileuen, die neu bestellte Meisterin des Bundes der Senne Mittellande (siehe Seite 107), hingegen ist mit den Geweihten und Akoluthen im „Feldeinsatz“ und zeigt eine außerordentlich hohe Präsenz. Nach dem Angriff überschlagen sich die Berichte zahlreicher Bürger Gareths darüber, sodass es bald heißt, sie sei eine wahrhaft von Ronda auserwählte Streiterin, die in einer Schlacht an mehreren Orten gleichzeitig sein könne. Die Geweihten arbeiten tapfer und furchtlos auch gerne mit den Helden zusammen.

WEITERE ORGANISATIONEN

Die **Praioskirche (Metropole 140)** stellt sich bereits auf den Angriff Haffax' ein, rechnet aber nicht mit der geballten Macht asfalothischer Dämonen. Kann man den Boten des Lichts erreichen, so kann die Kirche als wirksamer Verteidiger gewonnen werden.

Die **Phexkirche (Metropole 143)** kann die Ausgänge von Schattenpfaden überwachen und relativ zügig ein Informationsnetzwerk aus Boten aufbauen. Wenn die Helden eines der drei Oberhäupter der Garether Tempel ausfindig machen und mobilisieren, kann sich darauf geeinigt werden, wem diese Informationen gegeben werden. Eine effektive Bekämpfung der Brandherde wird so besser möglich.

Die **Draconiter** (wie auch die übrige **Hesindekirche**) reagieren prompt, vor allem, wenn Helden sie ansprechen, die Kunde von Erynnion Eternenwacht (**Die verlorenen Lande 94**) bringen. *Canyraith von der Lohe (Herz 95)* stellt den Helden ihre Geweihten und Akoluthen zur Verfügung, die effektiv gegen die Dämonen vorgehen können oder den Helden mit Rat zur Seite stehen können.

Weitere Kirchen (Metropole 147) können veranlasst und darauf vorbereitet werden, möglichst viele Menschen in ihren geweihten Tempeln unterzubringen, wo sie Schutz vor vielen der Wesen Asfaloths genießen.

Die beiden **Magierakademien** haben Spezialisten, die beim Kampf gegen dämonische Wesenheiten sehr nützlich sein können. Ihren Einsatz zu koordinieren, kann viele Leben retten und die Brut Asfaloths wirksam bekämpfen, jedoch muss zu den Akademieleitern vorgedrungen werden.

Sowohl die **Stadtgarde (Metropole 115)** als auch die **Spießbürger (Metropole 112)** können und sollten darauf vorbereitet werden, dass und vor allem *wie* Gareth am besten verteidigt werden kann. Da nicht damit zu rechnen ist, dass ein Feind von außen gegen die Stadtmauer anrennt, müssen Taktiken erdacht werden, wie möglichst viele Punkte innerhalb der Stadt geschützt werden können. Um dies zu organisieren, sollten sich die Helden mit den Obristen zusammentun.

Die **Gargyle** Gareths unter *Marmorklaue (Metropole 156)* gelten als Hüter der Stadt und zeigten dies bereits im Abenteuer **Steinerne Schwingen**. Trifft man sich mit dem Gargyl, können Marmorklaues Kinder im Kampf aushelfen und als wertvolle Luftbeobachter fungieren. Zudem weiß Marmorklaue viel über die Schattenpfade und kann einige Ausgänge nennen, an denen Chimären auftauchen könnten.

ASFALOTHS SCHAR II – DIE VERTEIDIGER GARETHS

Ausgehend von der aktuellen Zahl an Chimären und Dämonen (siehe Kasten **Asfaloths Schar I** auf Seite 87) kann eine gute Organisation der Verteidigung dazu führen, dass viele von Asfaloths Wesen vernichtet werden können.

ZU SCHWER?

Die Aktivierung von Verteidigern durch die Helden (auch in Abhängigkeit von *Kriegskunst-* und *Überzeugen*-Proben) kann dafür sorgen, dass während des **Angriffs der Bestien** je Organisation bereits zahlreiche Bestien besiegt werden. Hier haben Sie eine Stellschraube dafür, die Streitmacht im Finale kleiner oder größer zu gestalten. Jede aktivierte Organisation könnte etwa 1% (schwache, kleine und schlecht koordinierte Organisation) bis 15% (starke, gut geführte und koordinierte Organisation zur rechten Zeit) der Bestien vernichten.



DER ANGRIFF DER BESTIEN

»Gareth belagern, um die Seele zu retten.«

—2. Strategem des Helme Haffax

Über Schattenpfade und durch Wurzelgänge drängen nun die Chimären und Dämonen aus der Brache. Was mit einzelnen, fürchterlichen Begegnungen beginnt, wird innerhalb von kurzer Zeit zu einem Flächenbrand. Die Unwesen am Rand der Brache starten ihren Angriff entweder, wenn *Tariq ur Mesha* es befiehlt oder wenn er fällt. Wenige Zeit später ist das Chaos in der Stadt bereits gewaltig. Falls der Fokus der Helden auf der Karfunkelsuche liegt, können einige der folgenden Szenen als Beispiele am Rande dienen, falls die Helden Gareth verteidigen wollen, können Sie weitere Szenen hinzufügen.

IM SCHATTEN DES SÜDQUARTIERS

Im Südquartier, sehr nahe an der Dämonenbrache, liegt der *Hexenkessel (SG-05, Dächer 162)*, ein Wohnblock des Garether Elendsviertels. Haffax erfuhr von Rosthaut, dass in der Nähe ein Schacht zu einem Kohlekeller einen Zugang zu einem der Schattenpfade darstellt, die Gareth durchzie-



ANGRIFF VON ASFALOTHS HORDEN

hen, den sogenannten *Nimmerschlund*. Haffax und Asfaloth haben die taktische Bedeutung dieses speziellen Pfades erkannt, zumal Rosthaut berichten kann, dass er nicht nur, wie angenommen, tote Materie teleportiert, sondern spätestens seit den Ereignissen aus **Steinerne Schwingen** auch Wesen mit nicht-drittsphärischem Einfluss, wozu auch Dämonen und Chimären gehören: Nicht nur liegt er nahe der Brache und kann dadurch leicht von Asfaloths Kreaturen erreicht werden, der Endpunkt des Schattenpfades wechselt noch dazu ständig. Eine eindringende Horde von Chimären kann sich auf diese Weise also auf zufällige Orte in ganz Gareth verteilen; genau das, was die Erzdämonin will.

Die erste massive Welle des Angriffes erfolgt deshalb hier im Südquartier, um den sich die Spießbürger und Stadtgarde nur wenig scheren und entsprechend dort auch nicht freiwillig einschreiten. Es ist riskant, hier einzugreifen, denn die Gassen im Umkreis des Hexenkessels wimmeln zu Beginn des Angriffes nur so von Chimären und Dämonen.

Was erreicht werden kann, ist das Versperren oder Zerstören des Kohleschachtes, zu dem es ganz offenbar all die Unwesen zieht (sie verschwinden eine nach der anderen dort, nachdem sie blutige Ernte im Südquartier gehalten haben). Ob die Helden dies selbst in die Hand nehmen oder eine der Organisationen dazu bewegen können, dieses Ziel zu erfüllen, liegt in ihrer Hand. Die Horden müssen sich bei Erfolg stattdessen ohne diesen Schattenpfad in Gareth aufteilen, was damit belohnt werden sollte, dass die verteidigenden Organisationen jeweils mehr Gegner vernichten können (je +1 bis 5%).

Ein weiterer, ähnlicher Schattenpfad-Einstieg ist das Aquädukt (**ER-15, Dächer 188**), auf das die Wesen in Scharen klettern und oben nach einem Sprung in den Abgrund plötzlich verschwinden und über die Altstadt verteilt wieder auftauchen. Nur ein Einreißen des Wasserweges würde diesen Weg versperren.



ASFALOTHS SCHAR III – ANGRIFF AUF GARETH

In Gareth stoßen durch Asfaloths Einfluss gelenkt folgende Gegner hinzu:

- ☛ 1 Dutzend Gestaltwandler (weniger, falls die Helden im Vorfeld einige Benachrichtigungen abfangen konnten)
- ☛ 50 Riesenamöben Unter-Gareths
- ☛ 2 Dutzend Ghule Unter-Gareths
- ☛ 1 Dutzend von Asfaloth versuchte Gargyle (**ZooBotanica 99**)
- ☛ 100 vom Wahn befallene Bürger

Das direkte Eingreifen der Helden kann dafür sorgen, dass vor dem **Paktbruch** weitere Gegner vernichtet werden.

AUF DIE MAUER, SPIß VORAN!

Die wenigen in der Stadt verbliebenen Spießbürger sind immerhin organisiert genug, um bei drohender Gefahr oder entsprechenden Befehlen ihre Mauerabschnitte zu besetzen und Feinde von außen aufzuhalten. Tatsächlich können einige von außen gegen die hohen Wälle Gareths ankletternde Biester aufgehalten werden und es gibt erste Erfolge. Doch was, wenn dieselben Biester hinter den eigenen Reihen auftauchen? Welcher brave Bäcker in Spießbürger-Uniform wird ruhig auf der Mauer verharren und die Position halten, wenn hinter ihm in Gareth Frauen und Kinder Todesschreie von sich geben, vielleicht ja gar die eigenen Lieben?

Die Helden können die Spießbürger überhaupt erst alarmieren. Vor allem aber müssen Taktiken ersonnen und über die Obristen umgesetzt werden, bei denen schnelle Einzelgruppen dorthin gelangen, wo sie gebraucht werden, also potenziell überall im jeweiligen Viertel, statt nur den eigenen Mauerabschnitt zu halten, wie die Bürger es gelernt haben. Auch dies kann eine Aufgabe für die Helden sein.

FALSCHER BEFEHLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr um die Ecke biegt, seht ihr eine Gruppe Antimagier von einer der Akademien. Zielgerichtet bewegen sie sich auf einen Platz zu, von dem Schreie kommen. Plötzlich stürzt ein weiterer Mann in weißer Robe hervor und brüllt: „Was wollt ihr dort hinten, *da* werdet ihr gebraucht!“ Er deutet in die entgegengesetzte Richtung. Als die Adepten zögern, brüllt er noch einmal: „Wagt ihr es etwa, mir widersprechen? Ich befehle es, und meine Befehle haben hier draußen mindestens so viel Geltung wie in der Studierstube! Also los, oder soll ich euch die Hölle heiß machen?“ Sofort wenden die Magier sich um.

Unter die Bevölkerung haben sich Gestaltwandler gemischt, die das Aussehen verschiedener Autoritäten angenommen haben und nun durch verwirrende, widersprüchliche und falsche Befehle das Chaos vergrößern. So wandeln scheinbar Magister der Akademien, Praiosgeweihte, Ratsherren und Kommandanten von Stadtgarde und Spießbürgern durch Gareths Gassen und schicken ihre ‚Untergebenen‘ dorthin, wo sie am wenigsten gebraucht werden – oder in tödliche Fallen. Die Helden können solche Gestaltwandler entlarven und aus dem Verkehr ziehen.

WEITERE MÖGLICHE SZENEN

- ☛ *Heladis Kaborad von Drileuen* (Seite 107) führt eine Schar Rondrageweiherte und Akoluthen gegen die Chimären. Sie ist sehr präsent und kann sich zeitweise mit den Helden verbünden oder ihnen zu Hilfe eilen, wenn sie in Bedrängnis geraten.
- ☛ Gareths Bürger folgen dem Befehl *Leomars vom Berg* (Seite 107) und vertrauen auf ihn. Während der Schlacht sorgt sein Auftauchen für einen gewaltigen Moralschub. Er wächst in ihr über sich hinaus, kämpft verbissen, aber umsichtig, und tut alles, um seine Schuld reinzuwaschen. Sehr lange war er im Herzen kein Held mehr, heute ist er es wieder.
- ☛ Einige Gardisten versuchen, die Wesen ins Drom' (AV-

09, Dächer 80), das alte Hippodrom, das heute ein Elendsquartier ist, zu treiben und sie dort anzuzünden. Um die Bettler und Elenden, die dort leben, sorgen sie sich nicht. Sie müssen wieder zur Vernunft gebracht werden, denn ihre Gedanken wurden offenbar von Asfaloth verwirrt.

☛ Auf einem öffentlichen Platz wie dem *Zwölfgötterplatz* (SV-10, Dächer 36) oder *Maraskanplatz* erscheinen inmitten der Menge die Wesen Asfaloths und sorgen für fürchterliche Panik. Binnen Minuten ist der Platz wie leer gefegt. Nur Tote und eine Handvoll Überlebender bleiben zurück. Letztere werden von den Chimären provokativ gequält, bis sich endlich jemand ihnen stellt. Wenn die Helden dies nicht tun, steht es schlecht um die armen Seelen.

☛ In einen Tempel strömen Flüchtlinge, Chimären und Dämonen folgen ihnen. Die Helden können ihnen dabei den Rücken decken und Zurückbleibende vor den Wesen retten.

☛ In einer engen Gasse tauchen erst vor den Helden mehrere asfalothische Biester auf, dann an allen anderen Auswegen aus der Gasse. Sie sind umzingelt und müssen sich freikämpfen oder durch einen Hauseingang und womöglich über Dächer fliehen (Sie können es zu einer Verfolgung mittels Häuserlauf (Metropole 19f.) kommen lassen).

☛ In einer ausweglosen Situation taucht plötzlich *Der Buntig* auf (Dächer 8), ein tsageweihertes Geschwisterpärchen, das mit Tsä-Liturgien eine Rettung bietet.

☛ Im allgemeinen Chaos versuchen Einbrecher, die *Nordlandbank*-Filiale (SV-11, Dächer 17) auszunehmen, werden aber von Chimären hinein verfolgt. Die magischen Sicherungen retten womöglich in diesem Fall die Diebe, da nicht sie, sondern die Chimären hineintappen.

☛ In der Herberge *Schwert und Panzer* (SV-26, Dächer 25) hat der Wirt und ehemalige Abenteurer *Dobran Ummingshausen* (*979 BF, kahlköpfig, einbeinig, viele kleine Narben an den Armen und eine größere auf der linken Wange, strotzt vor Selbstbewusstsein und Erfahrung) die Zügel fest in der Hand: Er hat mehrere tapfere Streiter versammelt und seine Herberge zu einer Trutzborg verbarrikadiert, in der man Zuflucht finden kann.

☛ Aus dem *Museum für Reichsgeschichte* (NH-24, Dächer 58) stürmen Ghule, die innen offenbar gewütet haben und mit historischer Kleidung und anderen Exponaten behängt sind.

IM ZEICHEN DER VIELFARBENEN MACHT

»Im Osten lärmen, im Westen angreifen.«
—6. Strategem des Helme Haffax

In diesem Abschnitt gelangen die Helden mit oder ohne Haffax (je nach bisheriger Entwicklung) zunächst in die Ruinen der Neuen Residenz, um hier den Karfunkel Malgorrzátas zu bergen. Zahlreiche agrimothische Gefahren sind zu überwinden, danach aber können sie sich mit diesem letzten Paraphernalium zum Tempel des Manticors begeben, wo Haffax seinen Pakt bricht. Die erzürnte Asfaloth schickt im Zorn alles gegen den Tempel, was ihr an Mitteln zur Verfügung steht. Während Haffax das Seelenreise-Ritual durchführt, verteidigen die Helden den Tempel, wodurch sie

gleichzeitig auch durch den Einsatz *Koryvars* die Grundlage legen, dass Haffax' Ritual Wirkung zeigt. Zuletzt entschwindet Haffax' Seele in den ewigen Karfunkelschlaf, doch der Geist des Wurms von Unau beseelt seinen Körper. In einem finalen Zweikampf besiegen die Helden oder eine Meisterperson den in Haffax' Körper gefangenen Drachen, für die Öffentlichkeit jedoch haben sie Haffax getötet.

IN DEN RUINEN DER NEUEN RESIDENZ (VV-22)

»Ein Feuer für einen Raub ausnutzen.«
—5. Strategem des Helme Haffax

Haffax fehlt noch ein letztes Paraphernalium, das er für seinen Plan benötigt. Vor über 20 Jahren wurde es ihm mehrfach stolz von Kaisern und Prinzen präsentiert, heute liegt es tief in den Ruinen der Neuen Residenz. Es handelt sich um den Karfunkel des Riesenlindwurms *Malgorzáta*, dem „Wurm von Unau“. Haffax' Nachforschungen ergaben, dass der dreifach gekammerte Karfunkel das für seine Zwecke einzige geeignete Seelengefäß ist. Nur er wird es ihm erlauben, den versuchten, verdorbenen Teil seiner Seele vor den gierigen Fangarmen Asfaloths zu retten. Er weiß, dass der Karfunkel seit dem Jahr des Feuers nicht geborgen wurde, und hofft, dass die Drachenkammer den Kräften der abstürzenden Fliegenden Festung standhielt; die von Kor gesandten Träume machen ihn zuversichtlich.

OHNE DEN VERRÄTER?

Je nach bisherigem Verlauf ...

☞ ... haben die Helden sich entweder entschlossen, Haffax zu helfen, und erkunden gemeinsam mit ihm das Gewölbe, evtl. nach Bekämpfung der Chimären an mehreren Brandherden. Sie entscheiden zusammen, welchen Zugang sie wählen, oder ...

☞ ... sie konkurrieren mit Haffax um den Fund des Karfunkels und betreten das Gewölbe unabhängig von ihm. Haffax wählt den Zugang per **Schattenpfad (U12)** oder **Gang des Gesplitterten Berges (U6)**. Ob und wo sie auf ihn treffen oder ob ihnen Haffax bereits zuvor kam, können Sie von der Dauer des Eingreifens der Helden in Gareth abhängig machen.

UMGEBUNG

Das Gelände wird von vier kaiserlichen Wachen (Werte wie erfahrene Soldaten, Anhang, Seite 111) bewacht, die sich selten auf das Gebiet selbst wagen. Zwar umgibt eine vier Schritt hohe Mauer aus Zwergenguss das Areal, sie ist aber an vielen Stellen zerstört. Ein Holzschild warnt: „Einsturzgefahr: Betreten verboten!“ Füchsische Zinken besagen Ähnliches. Das Eindringen ist nicht schwierig, wenn man an den Wachen vorbeischiebt oder sie ablenkt.

Alle Parkanlagen sind verwüstet, verschüttet oder von natürlichem wie auch dämonischem Wildwuchs befallen. Die Nebengebäude (Villen, Gesindehäuser, Garnisonsgebäude, Ställe) liegen in Trümmern.

DER WESTFLÜGEL IM DETAIL

Der dreistöckige Kaiserpalast des Neuen Reiches wurde 1027 BF durch die Fliegende Festung zerstört. Berge aus Fels und

Unmetall sind niedergegangen und haben ihn unter sich begraben. Nur noch ein Teil des Westflügels ragt aus den Trümmern, in denen Gefahren drohen, von denen Einstürze noch die geringsten sind. Vor allem dämonisch verseuchtes Gestein und eben solche Flora und Fauna lauern hier auf die Schatzsucher, die sich immer wieder auf das Gelände wagen. Überall gähnen Abgründe, sind Wände und Treppen eingestürzt und Zugänge von Schutt blockiert. Mehr über die Ruinen der Neuen Residenz sowie eine Beschreibung der Räume der oberen Stockwerke, Zufallsfunde und -gefahren finden Sie in **Dächer 122**.

Empfangshalle (1)

Die ehemals marmorn glänzende Galerie liegt in Trümmern. Es kann hier leicht zu Einstürzen kommen (*Körperbeherrschung* +3, sonst 1W6 bis 5W6 TP).

Salons der Provinzen (2-6)

Während der **Albernische (2)**, der **Koscher (3)** und der **Aranische Salon (5)** leer geräumt wurden, ist der **Almadaner Saal (4)** mit Kaiserstandbildern seit Eslam I. noch gut erhalten und mit staubbedeckten Möbeln vollgestellt.

Im **Greifenfurter Saal (6)** durchziehen Risse den Boden, die in einen tiefen Heizkeller reichen. Der Grund ist instabil, sodass es zu Einbrüchen kommen kann (*Schleichen*-Probe +2 nahe Bodenspalten, *Athletik* zum Fortspringen, sonst bis zu 12 Schritt Sturzschaden). Nicht selten wabern giftige, Übelkeit erregende Dämpfe nach oben (1W3 SP/KR, IN und KK je -1 für 3 Stunden).

Ballsaal (7)

Der von Säulen getragene Saal mit marmornem Mosaikboden liegt in Trümmern und wurde restlos geplündert.

Bibliothek (8) und Studierstube (9)

Viele der über 500 Bücher sind verbrannt, auch wenn sich noch einige rußschwarze Texte finden lassen. Beide Räume sind voll von Trümmern und einsturzgefährdet (siehe **Empfangshalle (1)**). Unter den Trümmern ist ein Zugang zum **Geheimgang (U1)**.

Wer die Räume durchsucht, findet neben Abenteuergeschichten, Märchen und Gesetzestexten eine halb verkohlte Kaiser-Menzel-Urschrift der *Nichtwelt*, eine handsignierte Ausgabe der *Kaisersprüche Hals* sowie einige *Breviere der zwölfgöttlichen Unterweisung* und unter einem Stehpult in der Studierstube einige aufgeweichte Aufzeichnungen des Hofalchimisten mit Rezepten nach Ihrer Wahl.

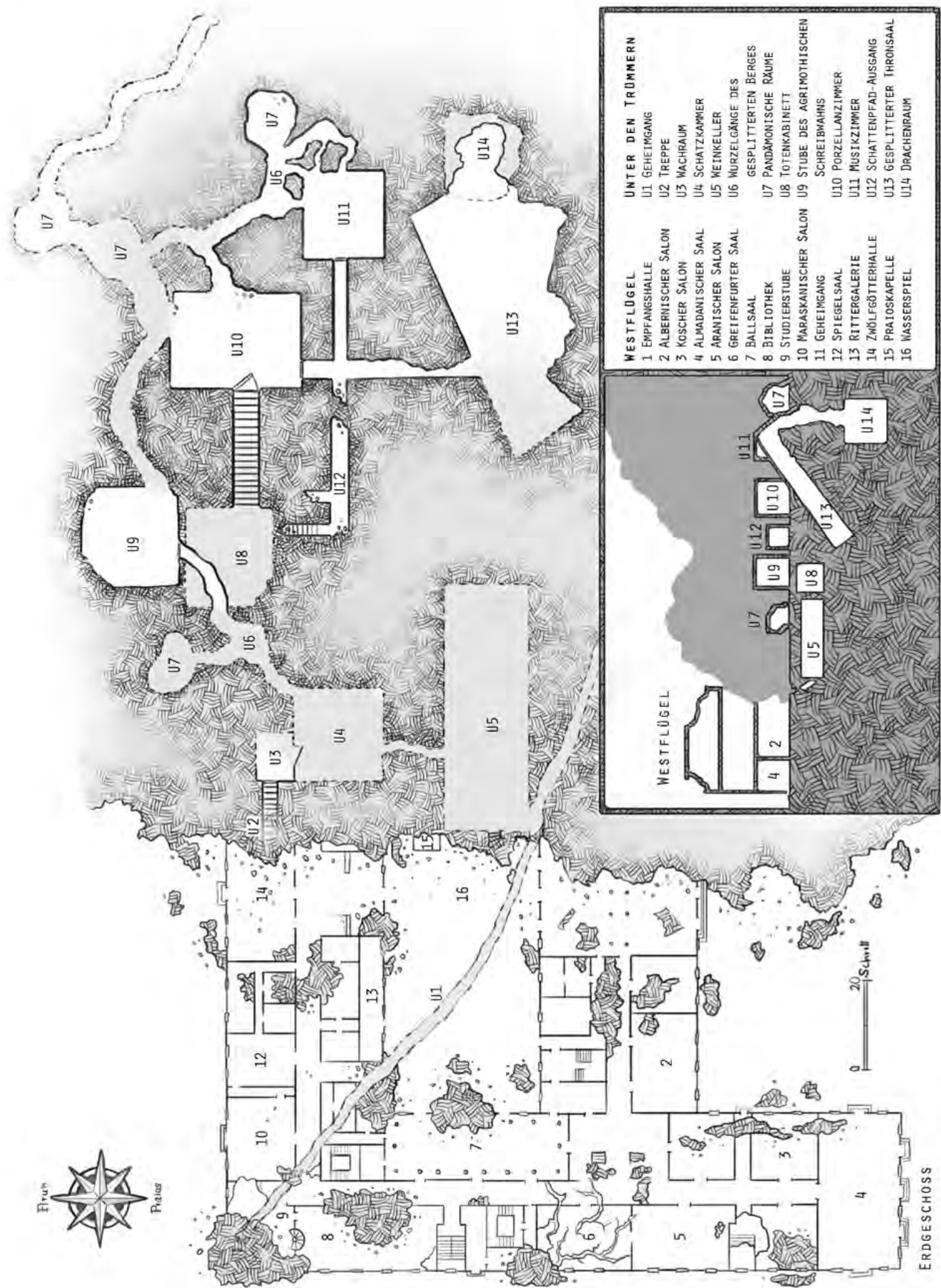
Spiegelsaal und Salons (10-12)

Im **Maraskanischen Salon (10)** wurde die Trophäensammlung geplündert, jedoch wurde die versteckte Tür in der verworren bunten Wand bislang nicht entdeckt. Dahinter diente ein **Geheimgang (11)** der Beobachtung der Gäste. Ein zweiter Zugang liegt hinter einer Spiegeltür im **Spiegelsaal (12)**, welcher voller Splitter übermannshoher Spiegel ist (pro 5 Schritt *Körperbeherrschung* +6, bei Misslingen 1W6+1 TP). Dazwischen liegen ebenfalls gespiegelte Leichen zweier verbluteter Plünderer.



Fluss

Palast



WESTFLÜGEL

UNTER DEN TRÜMMERN

WESTFLÜGEL

1 EMPFANGSHALLE

2 ALBERNISCHER SALON

3 KÖSCHER SALON

4 ALMADANISCHER SAAL

5 ARANISCHER SALON

6 GREIFENFÜRTER SAAL

7 BALLSAAL

8 BIBLIOTHEK

9 STUDIERSTUBE

10 MARASKANISCHER SALON

11 GEHEIMGANG

12 SPIEGELSAAL

13 RITTERGALERIE

14 ZWÖLFSTÜCKERHALLE

15 PRÄTOSKAPELLE

16 WASSERSPIEL

U1 GEHEIMGANG

U2 TREPPE

U3 WACHRAUM

U4 SCHATZKAMMER

U5 WEINKELLER

U6 WURZELGÄNGE DES

GESPLITTERTEN BERGES

U7 PANDÄMONISCHE RÄUME

U8 TOTENKABINETT

U9 STUBE DES AGRIMOTHISCHEN

SCHREIBWAHNS

U10 PORZELLANZIMMER

U11 MUSIKZIMMER

U12 SCHATTENPFAD-AUSGANG

U13 GESPLITTERTER THRONSAAL

U14 DRACHENRAUM

Rittergalerie (13)

Die einzige Tür ist begraben, sodass man nur vom Innenhof in den langen Gang gelangt, der noch von einigen verbeulten Ritterrüstungen (je BE +1/RS -1) und Waffen (BF +3) gesäumt wird. Beim Durchsuchen kann ein hochwertiger Morgenstern Kaiser Pervals (TP +1, INI +1) unter einer umgestürzten Vollplatte gefunden werden (*Sinnenschärfe*-Probe).

Zwölfgötterhalle (14)

Die göttlichen Standbilder wurden zerstört oder sind verschwunden. Das Spitztonnengewölbe ist fast vollständig eingestürzt. Auch hier gilt deshalb Einsturzgefahr wie in der **Empfängshalle (1)** und man muss über Trümmer klettern.

Innenhof (15-16)

Die **Praioskapelle (15)** wurde unter einem großen Bruchstück der Fliegenden Festung begraben und ist nicht mehr geweiht. Stattdessen spukt hier der Geist des Akoluthen *Praiomir* (Spuk, **WdZ 205**), der versuchte, die Bernsteinstatuette des Herrn Praios aus dem Schrein zu retten. Aus dem **Wasserspiel (16)** schossen einst Fontänen aus den marmornen Delfinstatuen, heute schwimmt eine rote Brühe voller Ranken im Becken, die bei Berührung die Haut verätzt (1W3 SP).

DAS GEWÖLBE IM DETAIL

Geheimgang (U1)

Der Gang verläuft unter Teilen des Westflügels. Er ist stark einsturzgefährdet (alle 3W6 Schritt *Körperbeherrschung*-Probe +3, sonst 2W6 TP) und stellenweise kaum passierbar (alle 2W6 Schritt *Körperbeherrschung*-Probe, sonst Verlust von 1 SR Zeit). Zum Gang existieren folgende Zugänge:

- In der **Studierstube (9)** verborgen unter Trümmern (*Sinnenschärfe*-Probe +7). Allerdings ist er auf Höhe des **Maraskanischen Salons (10)** nochmals eingebrochen.
- In einem Gang neben der **Rittergalerie (13)**.
- Im **Weinkeller (U5)** durch eine Geheimtür (*Zwergen-nase*-Probe oder *Sinnenschärfe*-Probe +8 beim Absuchen) hinter einem Fass voll mit tiefrotem Yaquirtaler Wein von 916 BF. Sie kann durch Ziehen je eines losen Steins von beiden Seiten entriegelt werden.

Treppe zur Schatzkammer (U2)

Unter den Trümmern kann der Zugang von der **Zwölfgötterhalle (14)** aus freigeräumt werden. Die Treppe führt steil hinab. Sie endet vor einer schweren, beschädigten Eisentür (*Schlösser Knacken* +12), die sich wegen eines verzogenen Rahmens nur schwer öffnen lässt (KK +15).

Wachraum (U3)

In diesem tresorartigen Wachraum mit zertrümmerten Möbeln befinden sich zwei untote Löwengardisten, die in Ausübung ihrer Pflicht verschüttet wurden. Die Tresortür zum Schatzraum ist magisch gesichert (FORAMEN 12 ZiP* und ein ARCANOVI mit FULMINICTUS mit 2W6+8 TP).

TRÜMMERBESEITIGUNG

Im Gewölbe gibt es mehrere Stellen, an denen Trümmer einen Weg versperren. Im Einzelnen sind dies:

- Der Zugang zum **Geheimgang (U1)** in der **Studierstube (9)**.
- Das Gangstück von U1 auf Höhe des **Maraskanischen Salons (10)**.
- Die Treppe vom Hof zum **Weinkeller (U5)**.
- Die Treppe vom **Schattenpfad-Ausgang (U12)** zum **Totenkabinett (U8)**.
- Der Gang vom **Schattenpfad-Ausgang (U12)** zur Gangkreuzung zwischen **Porzellanzimmer (U10)** und **Musikzimmer (U11)**.

ZU LEICHT?

Weiterhin können Einstürze jederzeit im Westflügel und im Gewölbe eintreten, bei W3 Personen 1W6 bis 5W6 TP Schaden verursachen und einen Durchgang vorerst unpassierbar machen.



Alle diese Stellen kann man mit viel Aufwand freiräumen. Dazu sind etwa je Schritt Geröll 25 Punkte aus KK-Proben übrig zu behalten, von denen jede 1 SR dauert. Es können bis zu 3 Personen gleichzeitig Proben ablegen, Patzer führen zu Einstürzen mit 2W6 TP Schaden bei allen Beteiligten. Werkzeug wie Hacken und Schaufeln erleichtern die Proben um 3.

Um das Gangstück so weit zu stabilisieren, dass man sicher zurückkehren kann, ist eine *Bergbau*-Probe notwendig. Bei Verzicht oder Misslingen stürzt der Gang bei 19-20 auf W20 (jede SR würfeln) wieder ein.

Untoter Löwengardist (Untoter)

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +5

Schwert + Schild: DK N INI 9+1W6 AT 14 PA 17 TP 1W6+4
LeP 40 RS 4 WS 9 GS 6 MR 6

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Besondere Kampfregeln und -manöver: Schildkampf II, Rüstungsgewöhnung III, Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Gegenhalten

Schatzkammer (U4)

Die Schatzkammer wurde leider bereits vor Langem von Schatzräubern, die durch den selbst gegrabenen, engen Tunnel zum **Weinkeller (U5)** eingedrungen sind, geplündert. Dennoch finden sich insgesamt Schätze im Wert von immerhin 200 Dukaten: Es handelt sich um in Ritzen gerutschte Edelsteine, verbeulte Medaillons, nicht mehr funktionierende, teure Spieldosen aus Vinsalt und Ähnliches. Je Spielrunde Suche bei gelungener *Sinnenschärfe*-Probe können Schätze im Wert von TaP* Dukaten ausgemacht werden. Den Dieben zu schwer war außerdem ein ertulamidischer Spiegelpanzer (RS 5, BE 5 bis Ausbesserung, danach 4).



In den Raum hat sich an der Nordostecke ein **Wurzelgang des Gesplitterten Berges (U6)** gebohrt.

Verschütteter Weinkeller (U5)

Der lang gezogene Keller duftet nach schwerem rotem Wein. Hier lagern exzellente Jahrgänge bester Weinsorten Aventuriens: edelste horasische Dessertweine, anregend herbe Spätleseweine vom Großen Fluss, tiefrote schwere Rotweine aus Almada. Jedes intakte Fass hat einen Wert von 5W20 Dukaten. Im Norden führt ein von Schatzräubern gegrabener Gang zur **Schatzkammer (U4)**, im Westen führt eine Treppe wenige Schritte steil bergauf, bevor ein Einsturz den potenziellen Ausgang blockiert, im Süden befindet sich hinter einem Weinfass eine geheime Tür zum **Geheimgang (U1)**.

Wurzelgänge des Gesplitterten Berges (U6)

Vom Gesplitterten Berg her führt ein breiter Verbindungsgang bis unter das Trümmerstück der Fliegenden Festung, das die Neue Residenz unter sich begrub. Wie ein wucherndes Pilzgeflecht haben sich kleinere Gänge davon durch das Gewölbe gefressen und bilden an Wurzeln erinnernde Gänge, deren Benutzung jedoch Gefahren birgt. Dämonenpaktierer (so auch Haffax) und Daimonide können sich relativ frei darin bewegen, alle anderen erleiden Blessuren durch Auswüchse, plötzlich auf sie einpeitschende Wurzeln, starke unheilige Hitze und ähnliche Effekte. Je 250 Schritte sind dies 1W6 SP (magischer und karmaler RS sowie ein AGRIMOTHBANN helfen).

Pandämonische Räume (U7)

Bei diesen breiteren Auswüchsen der **Wurzelgänge (U6)** handelt es sich um Knotenpunkte, von denen das Wachstum der Gänge dämonisch vorangetrieben wird. Sie alle haben gemeinsam, dass es in ihnen von anti-elementaren Manifestationen und dämonischen Trümmerstücken der Festung nur so wimmelt. Einige Beispiele, die Sie beliebig für diese Räume heranziehen können (fühlen Sie sich frei, weitere zu erfinden):

☛ **Agrimothisches Messergras** (eine pro Durchquerung oder SR Aufenthalt fällige *Körperbeherrschung*-Probe vermeidet eine Berührung mit 1W6+2 TP Schaden)

☛ **Wurzelranken-Hölle** (wie PANDAEMONIUM mit W6 ZfP*):

☛ **Stinkender Nebel**: Neben einer Trübung der Sicht wie *Mondlicht (WdS 58)* erleidet jeder Held, der keine *Selbstbeherrschung*-Probe +4 besteht, W6+1 SP pro Durchquerung oder Minute Aufenthalt des Raums.

☛ **Flehsteine**, aus deren Innerem das Wehklagen, Flehen Röcheln und Weinen gemarterter Seelen dringt. Eine Berührung fühlt sich todeskalt an und raubt 1W6 Punkte Sikaryan.

☛ **Fraßsteine**, deren Oberfläche ölig glänzt, säuerlich riecht und seine Form immer wieder leicht verändert. Eine Berührung wirkt extrem ätzend (2W6+4 TP).

☛ Boshafte **Mindergeisterbrut**, die sich aus einer rötlich glosenden Metallstrebe löst, aus der zuvor Knirschen und Pochen zu hören war. Mehr zu Mindergeistern und deren Werten siehe **Elementare Gewalten 117**.

☛ Ein **Dämon** aus Agrimoths Domäne manifestiert sich spontan (z.B. ein *Taifelel*, **WdZ 221**).

Zauber mit dämonischem Merkmal sind in den Räumen um 1W6 Punkte erleichtert, solche ohne dämonisches Merkmal um 1W6+2 Punkte erschwert. Mehr zu dämonischen Trümmern siehe auch **Dächer 202**.

STRUKTURANALYSE DER PANDÄMONISCHEN PHÄNOMENE

4-7 ZfP*: Merkmal *Dämonisch* (Agrimoth), teilweise *Objekt*. Es wirkt kein Zauber mehr, eine Repräsentation ist nicht nachweisbar.

8-12 ZfP*: Eine Eigenschaft der aufgezählten Kreaturen (siehe oben) kann bestimmt werden.

je weitere 2 ZfP*: Eine weitere Eigenschaft kann bestimmt werden.

Totenkabinett (U8)

Im Wurzelgangstück zwischen **Schatzkammer (U4)** und der **Stube des Agrimothischen Schreibwahns (U9)** ist der Boden brüchig. Wenn die Helden nicht ansagen, dass sie mit extremer Vorsicht vorangehen, stürzt der erste 3 Schritte (3W6-3 TP Sturzschaden) in die Tiefe in den ehemaligen Kabinettsraum. Zudem führt eine Treppe nach Osten zum **Porzellanzimmer (U10)** sowie von der Südmauer zum **Schattenpfad-Ausgang (U12)**, diese ist jedoch eingestürzt. Rund um einen Tisch sitzen skelettierte Leichen, über denen bald ein spektrales Leuchten zu sehen ist. Die Helden können in den nächsten Minuten nachverfolgen, wie die *Gefesselten Seelen (WdZ 204)*, eine Reihe von kaiserlichen Ministern, darüber beraten, was gegen den mit der Fliegenden Festung nahenden Feind zu tun ist. Dabei steht bei manchen eher im Vordergrund, wie sie ihre eigenen Schäfchen ins Trockene bringen, ihr Gesicht wahren oder sogar, ob man kapitulieren und sich dem neuen Kaiser als Kabinett anschließen sollte. Unvermittelt meldet sich ein Minister zu Wort, dass er einen Ausweg wisse, und plötzlich wenden sich alle Geister den Helden zu. Jeder versucht, einen der Helden per Besessenheit zu kontrollieren (**WdZ 250**). Wem eine Totenangst-Probe gelingt, für den sind die Proben zur Abwehr um die Differenz erschwert.

Stube des Agrimothischen Schreibwahns (U9)

Dieser Raum wurde bereits von den Mächten der Wurzelgänge beeinflusst. Einst war es eine Schreibstube für kaiserliche und ministeriale Schreiben in die Provinzen. Stets wurde hier mit Hochdruck gearbeitet. Schreibpulte, Tische, getrocknete Tintenpfützen und derlei mehr künden noch von dieser Funktion. Derzeit füllen sich die Hunderte im Raum verteilten Bögen Papier ständig mit sinnlosen Buchstaben, die aus den Tintenpfützen quellen und von belebten Schreibfedern aufs Papier gesetzt werden. Die Bögen wirbeln dabei schlangenartig umher, geisterhafte Stimmen von gehetzten Schreibern sind zu hören, Tinte wandelt sich in Säure. Ein agrimothisches PANDAEMONIUM mit 10 ZfP* liegt auf diesem Raum.

Porzellanzimmer (U10)

Hier liegt überall zerstörtes, teilweise auch noch intaktes Porzellan. Da auch dieser Raum agrimothisch angegriffen

wurde, sind einige der anti-elementaren Kräfte Agrimoths in das Porzellan eingedrungen. Während alle 2W6+2 KR ein Schauer aus scharfen Porzellanscherben durch die Luft saust (mit Ausweichen oder Schildparade abwehrbar, AT 16 gegen W3 Ziele, 2W6 TP), erheben sich drei porzellanene, golemartige Figuren und greifen an: ein kindsgroßer weißer Elefant, ein Porzellankrieger und ein hässlicher und kitschiger Alveraniar mit Flügeln und Kindergesicht.

Durchsuchen die Helden die intakten Porzellangebilde, finden sie eine originalgetreue, bunt bemalte Büste Rohals, deren Kappe abnehmbar ist. In ihr liegen drei magische Blutulmensamen, die Rohal der Weise selbst vom Baum *Argareth* pflückte. Sie lassen bei Kontakt mit Erdreich in wenigen Augenblicken einen ausgewachsenen Baum voll elementarer Kraft hochschnellen. Sie können genutzt werden, um einen **Pandämonischen Raum (U7)** unschädlich zu machen, oder auch, um aus der **Drachenkammer (U14)** einen Baum bis hoch zum **Thronsaal (U13)** wachsen zu lassen, auf dem man hinab- und wieder hinaufklettern kann.

Porzellanstatuen (Golem, klein)

INI 9+1W6 PA 3 LeP 70 RS 0

Hieb: DK HN AT 9 TP 2W6+1

GS 5 AuP 500 MR 12 WS 7

Besondere Kampfregele und -manöver: Niederwerfen, Wuchtschlag

Besondere Eigenschaften: Immunität (Merkmal Form), leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (geweihte Objekte des Ingerimm), Kritische Konsistenz, Verwundbarkeit (Hiebaffen)

Musikzimmer (U11)

In diesem Zimmer stehen diverse Musikinstrumente, von denen ein Havener Cembalo das zweitgrößte ist. Größer ist nur die dominierende Elenviner Orgel im Nordosten. Auch dieser Raum wurde von den agrimothischen Kräften bereits angegriffen, ihr Vordringen konnte bislang aber dadurch aufgehalten werden, dass der in der Orgel gebundene Luftschinn *Tremolo* (in schrägen Tönen klingender Luftwirbel als Unterkörper, Oberkörper der eines Kapellmeisters, schwerhörig, wild fuchtelnde Gestik, laut dröhnende Stimme, aufbrausend, beratungsresistent, hält sich für einen genialen Maestro) sie zurückdrängt. Im gesamten Gewölbe östlich und südlich des **Porzellanimmers (U10)** hört man deshalb die Orgel ständig durchdringend spielen. Ihre Klänge haben einen luftelementaren Reinigungseffekt. Dennoch haben sich die agrimothischen Gänge bereits wie eine Krallen um die Nordostecke des Raumes geschlossen und immer wieder versucht, in ihn einzudringen.

Mit Tremolo zu reden, ist aufgrund der Geräuschkulisse und des schlechten Gehörs sowie seines wechselhaften Temperaments schwierig. Er würde Hilfe gegen die agrimothischen Kräfte sehr begrüßen, vor allem der **Pandämonische Raum U7** östlich des Musikzimmers ist ihm ein Dorn im Auge. Können die Helden diesen durch PENTAGRAMMA, Exor-

zismen, einen Blutulmensamen Rohals (siehe **Porzellanzimmer (U10)**) oder eine vollständige Zerstörung vernichten, ist er im Gegenzug bereit, den Helden zu helfen. Er kann ihnen beispielsweise in einem Kampf beistehen oder durch *Bewegung durch Luft* einen Helden in den Abgrund der **Drachenkammer (U14)** und zurück befördern, um dort den Karfunkel zu bergen.

Tremolo (Dschinn der Luft)

INI 13+1W6 PA 18 LeP 30 AsP 60 RS 0

Luft: DK H AT 18 TP 2W6+2

GS 30 MR 11

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Luft (21 Schritt), Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12, Durch Luft gehen, Immunität gegen die Merkmale Eigenschaften, Einfluss, eigenes Element, Form, Heilung, Hellsicht, Herrschaft, Illusion und Verständigung, gegen Gift und Krankheiten, gegen profane und geweihte Angriffe, Verwundbarkeit durch Erz und dämonische Luft

Besondere Kampfregele und -manöver: Finte, Wuchtschlag, Niederwerfen, Gegenhalten

Dienste: Bann der Luft, Bereitstellung von Fähigkeiten, Bewegung, Bindung, Elementare Manifestation, Elementare Reinheit, Kampf (gegen Dämonen), Kontrolle über Luft, Körperliche Hilfe, Transport einer Person, Transport durch Luft, Schutz, Zauber (Elementare Luftzauber mit ZfW 12), Beratung

Schattenpfad (U12)

In diesem zu allen Seiten hin vom Gewölbe abgeschnittenen Gangstück erscheinen die Helden, wenn sie den Schattenpfad (Seite 75) nutzen. Sie können sich durch die Beseitigung von Trümmern aber zum **Totenkabinett (U8)** oder ins Gangstück zwischen **U10** und **U11** graben.

Gesplitterter Thronraum (U13)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Beim Aufprall der Fliegenden Festung muss der kaiserliche Thronsaal in mehrere Teile zerbrochen und durch die wirkenden Gewalten regelrecht durchs Erdreich gepflügt worden sein. Ein Teil dieses Raumes mit glänzend marmornem Boden liegt nun in steilem Winkel direkt vor euch. Alles Mobiliar einschließlich des Kaiserthrons ist an das untere Ende des Raumes gerutscht und liegt dort als gewaltiger Gerümpelhaufen, der teilweise den Eingang versperrt. Grundwasser hat sich dort als kleiner Tümpel gesammelt und lässt die Möbel stinkend verrotten. Weit oben am anderen Ende könnt ihr erkennen, dass dort ein großes Loch im Boden prangt.

Über das Loch kann man in die tiefer gelegene **Drachenkammer (U14)** gelangen. Um dieses Ende des Raums über den glatten Marmor zu erreichen, sind aber 20 TaP* in *Klet-*

tern-Proben zu erreichen (je 10 KR eine Probe). Bei Misserfolg rutscht man wieder hinab, was 2W6-4 TP Sturzschaden bedeutet.

Der Gestank des schlammigen, faulenden Gerümpels überdeckt den Fäulnisgeruch der dort lebenden Ghule zum Leidwesen der Helden sehr gut. Unter dem Schlamm führen weitere Gänge in die Tiefe, die zu eng für Menschen sind. Falls die Helden den Trümmerhaufen durchsuchen, können sie nicht nur einen Titaniumdolch (das Geschenk eines Bergkönigs, TP +3, BF -6, WM +2/+1; Wert 150 Dukaten) finden, sondern schrecken auch die Ghule auf. Sobald die Helden sich etwas längere Zeit im Thronsaal aufhalten und versuchen, zum anderen Ende zu klettern, riechen die Ghule sie aber ohnehin, sodass die Helden beim Klettern plötzlich merken, dass sie eine Ghulspitze im Rücken haben, von denen einige auch gut klettern können. Zu allem Übel hat im Morast zudem ein Schwarm Borbarad-Moskitos aus der Fliegenden Festung beste Brutbedingungen im Morast vorgefunden und sich dort ausgebreitet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den glatten Marmorboden emporklettert, hört ihr plötzlich hinter euch aus dem Trümmerhaufen widerlich grunzende Geräusche. Als ihr euch umdreht, erkennt ihr eine sich aus dem Unrat arbeitende Meute hässlicher Ghule. Einige fangen sogleich an, euch erstaunlich gewandt hinterherzuklettern!

Gestalten Sie mit diesen Elementen eine spannende Finalszene im Thronsaal: Während die Helden so schnell es geht hinaufklettern und von Ghulen verfolgt und beharkt werden, stechen die Moskitos sie. Wann vergisst der erste der Helden, weshalb er eigentlich hier unten ist? Und verdammt, ist das nicht der Verräter Helme Haffax dort drüben?

Ghul (Fresser)

Klauen: DK HN INI 8+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+2

LeP 35 AuP 60 RS 2 WS 9 GS 7 MR 15/10

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt I (3), Erhöhtes Infektionsrisiko (5))

Besondere Kampfregelein und -manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+4 TP, Ghulgift)

Ghul (Späher)

Klauen: DK HN INI 8+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+2

LeP 30 AuP 80 RS 1 WS 8 GS 9 MR 15/10

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt I (3), Erhöhtes Infektionsrisiko (5)), zusätzliche Aktion

Besondere Kampfregelein und -manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+4 TP, Ghulgift), TaW Klettern 7, Anspringen (3), Hinterhalt

Borbarad-Moskitos (2W20+30)

INI SG PA 0* LeP 2 RS 0 WS 3

Biss: DK H AT 20-RS TP 0 / 3 AP**

GS 4 AuP 200 MR 2/10

Besondere Kampfregelein: Flugangriff, winziger Gegner (AT +8)

* GE-Probe zum Erschlagen eines Moskito auf der Haut (bei 1 auf W20 zwei Stück, bei 20 auf W20 ein bereits saugendes und daraus resultierend eine Vergiftung mit einmalig 1W3 SP und Stufe 2, bei einer 20 auf dem W20).

** Ab einer KR nach Landung stechen und saugen sie (AT-Wurf). Bei Erfolg entziehen sie automatisch 3 AP / KR zunächst von den unverbrauchten AP, dann mit Erinnerungsverlust auch die für bereits gestiegerte Werte. Übersteigt der Verlust die Gesamt-AP, wird das Opfer ein Fall für die Noioniten. Nach 4 KR zieht der Moskito seinen Rüssel aus der Wunde und fliegt gesättigt davon.

Drachenkammer (U14)

Etwa 12 Schritt in die Tiefe unter dem Thronsaal reicht der Abgrund, der zur Drachenkammer führt, einem Raum, in dem neben Drachenschädeln als Trophäen auch der Karfunkel des Riesenlindwurms Malgorzátá, dem vor 800 Jahren getöteten Wurm von Unau liegen. Neben einem Podest im Unrat des Bodens zwischen den Kiefern eines Drachenschädels können die Helden den Karfunkel von oben sehen. Nichts trennt sie nun noch vom Erfolg, außer diesem Abgrund.

Wie sie schließlich hinabgelangen, liegt an den Helden. Einige Möglichkeiten wären

- ☞ die Hilfe des Luftdschinnns Tremolo aus dem **Musikzimmer (U11)** durch seine *Bewegung durch Luft*,
- ☞ die Blutulmensamen Rohals aus dem **Porzellanzimmer (U10)**, durch deren Hinabwerfen aus der Tiefe augenblicklich ein Baum emporwächst,
- ☞ eine *Klettern*-Probe +7, bei deren Misserfolg ohne Sicherung ein Sturz in bis zu 12 Schritt Tiefe droht.

ZU LEICHT?

Wenn Sie es wünschen, ist einer der Drachenschädel durch dämonische Kräfte zu untotem Leben erwacht. Natürlich eben jener, in dessen Maul der Karfunkel liegt.



Drachenschädel (Untoter)

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +6

Biss: DK HN INI 12+1W6 AT 15 PA 8 TP 1W6+7

LeP 50 RS 4 WS 10 GS 3 MR 12

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Besondere Kampfregelein und -manöver: Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen

DIE HÖLLEPPACHT

»Die Schlange wirft ihre in falschem Licht glänzende Haut ab.«
—21. Strategem des Helme Haffax

Mit dem Karfunkel in den Händen kann der Kortempel aufgesucht werden. Gestalten Sie den langen Weg dorthin nach Belieben mit Begegnungen mit Asfaloths Horden aus, ähnlich wie unter **Angriff der Bestien** (Seite 89ff.) beschrieben. Am Tempel wartet bereits die Vorsteherin Korianna Ronfortez. Bevor Haffax den Tempel betritt, kommt es zu seinem Paktbruch.

DER PAKTBRUCH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gewitterregen ist aufgekommen und die Nacht wird von blutroten Blitzen erhellt, so als würden Rondra und Kor heute Seite an Seite streiten. Gemessenen Schrittes tritt Haffax auf die Stufen des Tempels. Ein stechender Schmerz scheint ihn zu durchzucken und er geht kurz in die Knie, lässt sich aber von niemandem helfen und richtet sich wieder auf. Aufrecht erhebt er seine bebend laute und klare Stimme, die sogar Rondras Donnern übertönt und mit jedem Wort lauter wird, bis sie weit über die Dächer Gareths schallt:

„Hiermit breche ich, Fürstkomtur Maraskans und ehemaliger Reichserzmarschall des Raulschen Reiches, als dessen treuer Diener ich mich nach wie vor sehe, mit DIR, elendes Gezücht! Meine Seele soll nicht länger in DEINEN Fängen verrotten, mein Wille soll nicht länger DIR dienen, ich werde nicht länger Sklave DEINES Irrsinns sein! Was geschlossen wurde zwischen uns, endet HIER UND HEUTE! DAS SIND MEINE WORTE, DAS IST MEIN WILLE!“

Seine letzten Worte werden übertönt von einem Geräusch, das wie ein Schrei aus tausend Kehlen klingt, der allen Hass in sich birgt, den die Niederhöhlen anbieten können.



Mit Haffax' lauter Erklärung gilt der Pakt als gelöst. Da dies eine schwierige Aufgabe ist, sollten die Helden ihm beistehen (Korianna tut es in jedem Fall). Regeltechnisch ist eine MU-Probe fällig, die um Haffax' *Schöpfungswahn* erschwert ist, wobei Hilfe die Probe um bis zu 7 Punkte erleichtert, ebenso noch mal der Aufenthalt vor dem Kortempel.

Durch den erfolgreichen Bruch verliert Haffax alle Schwarzen Gaben und Vorteile aus dem Pakt, was bedeutet, dass er nun langsam zum Greisen (Haffax ist beinahe 100 Jahre alt) altert. Binnen der nächsten Stunden verliert er 6W6 LeP (maximal so viele, dass er noch bei Bewusstsein bleibt), davon ein Zehntel permanent. Haffax kann nun den Tempel betreten und beginnt mit den Vorbereitungen für sein Ritual. Nutzen Sie diese Szene für letzte ruhige Gespräche mit dem Fürstkomtur.

DER TEMPEL DES MANTICORS (MG-01)

Der *zweifach geweihte* (Kor)-Tempel wird von *Korianna Ronfortez* geleitet (siehe Seite 106f.). Er ist trutzig und gut geschützt, zunächst aber kaum von einer rußgeschwärzten Ruine zu unterscheiden. Auf den zweiten Blick zeigt sich, dass die zerstörten Werkstätten und das große Lagerhaus auf ungewöhnliche Weise instand gesetzt wurden: Alte Schwerter stützen die Wände, das Dach wurde mit Schilden ausgebessert und Rüstungsteile Gefallener schimmern silbrig zwischen dunklem Stein.

Der Gebäudekomplex ist verschachtelt und verfügt neben einem zentralen heiligen Raum auch über ausgedehnte Katakomben. Flackerndes Licht aus Totenschädeln und Kandelabern aus Gebein erhellen die Gänge.



DIE GESTALTUNG DES SEELENREISE-RITUALS

Paraphernalien

☞ Haffax befiehlt zunächst überraschend seinem Golem *Pengralmon* (Seite 18f.), ihm in den Tempel zu folgen, worauf dieser langsam durch die Tempelweihe in seine Einzelteile zu zerfallen beginnt. Haffax ignoriert dies, denn es ist von ihm so geplant: Zurück bleibt unter anderem die **Kristalldruse**, die er nun an sich nimmt. Sie ist eines der Paraphernalia seines Rituals und hilft beim Transferieren der Seele in den Karfunkel sowie der Umwandlung der astralen Energie aus Koryvar.

☞ Die Klinge **Koryvar** wird ihm nun von Korianna überreicht. Mit ihr kann die für das Ritual benötigte Kraft erkämpft werden.

☞ Er breitet umfangreiche Unterlagen über die **Thesis des Seelentauschs** aus. Der Boden des Tempelraums ist bald ausgelegt mit Schriftrollen und alhanischem Papyrus.

☞ Zuletzt platziert er den **Karfunkel Malgorzátas** im Tempelraum so, dass die ersten einfallenden Sonnenstrahlen den Stein treffen werden. Tsas gebrochenes Licht ist nötig für die Seelenreise.

Ablauf

Haffax wird von nun ab im Hintergrund sein Ritual vorbereiten, während die Streiter im Tempel mit Koryvar die Energie für das Ritual erkämpfen. Mit jeder Stunde wird er langsamer, altert zunehmend, bleibt aber bedächtig und zielstrebig. Er erlaubt sich keine Fehler. Einige Male zuckt er vor Schmerz und Schwäche zusammen, rafft sich aber stets wieder auf, erst alleine, später nur noch mithilfe seiner Begleiter.

☞ Eine große Rolle spielen donnernde **Gebete an Kor**, bei denen, wo es möglich ist, Korianna hilft. Die Geweihte unterstreicht sie durch rituelle Waffenübungen.

☞ Der im Mittelpunkt stehende **Karfunkel** wird auf diese Weise sowie durch magische Gesten und Worte in

altem Alhani für die Seelenaufnahme vorbereitet. Einige Male liegt Haffax für eine halbe Stunde oder länger mit dem Karfunkel auf der Brust fast wie tot da. Er versetzt sich meditativ in Einklang mit dem Stein, der seine Seele aufnehmen soll.

☞ Die Steinwände der heiligen Halle wird im Laufe der Nacht mit **rituellen Einkerbungen** durch Waffen aus der Hand von Haffax, Korianna und anderen versehen: Wie Pantherklauen muten einige an, andere stammen gar aus den Kämpfen, die hier im Raum stattfinden. Eine *Magiekunde*-Probe +10 oder Kenntnis des SEELENREISE-Zaubers verrät, dass einige davon wie korgefällige, krude und bildhafte Darstellungen bestimmter Teil der Zauberthesis aussehen.

☞ Die **Kristalldruse** pulsiert und leuchtet während der gesamten Nacht und stimmt sich nach einigen Stunden auf das Gemüt von Haffax ein: Bei Furcht, Gefahr und Zorn färbt sie sich dunkler und pulsiert schnell, droht in Extremsituationen fast zu zerspringen, bei ruhiger Ausgeglichenheit wird sie hingegen heller und langsamer. Haffax versucht gezielt, seinen Geist und damit die Druse in einem stabilen, ausgeglichenen Zustand zu halten.

☞ Haffax verbliebener, kleiner Teil **Schöpfungswahn** führt ihn zeitweise auf Abwege, bei denen die Helden eingreifen können: So versucht er, an der Kristalldruse unnötigerweise herumzuschleifen, die Einkerbungen zu ‚perfektionieren‘ und unnötig zu erweitern und derlei Dinge mehr. Eine *Heilkunde Seele*-Probe oder rollenspielerische Lösungen führen ihn wieder zurück auf den rechten Weg.

☞ Das Ritual kann erst enden, wenn Koryvar aufgeladen ist und der Karfunkel im Licht der Sonne liegt. Sobald beides erfüllt ist, geht das Ritual in die finale Phase (siehe Seite 108f.).

Drei Geweihte und zwei Novizen dienen neben Korianna im Tempel. Er wird normalerweise von Waffenvolk (v.a. den Waisenmachern), aber auch von Besuchern von Hahnen- und Hundekämpfen besucht.

Eingang (nicht geweiht)

Über breite Stufen vor dem Tempel gelangt man vor ein massives, stählernes Tor in eine Eingangshalle. Auf diesen Stufen findet Haffax' Paktbruch statt.

Heilige Halle (zweifach geweiht)

Dies ist der Ort an dem Haffax sein Ritual abhält und der als Zentrum des Heiligtums gilt. Opferungen und rituelle Kämpfe finden hier statt.

Verschachtelte Außengänge (einfach geweiht)

Rund um die Halle ist ein Gangsystem, das nur durch besagte Kerzen und Fackeln erhellt wird. Es handelt sich um ein verwirrendes Labyrinth, das gut genutzt werden kann,

um Eindringlinge zu bekämpfen, sofern man selbst es besser kennt als der Feind.

Arenen (zweifach geweiht)

Sowohl zur Übung für Söldner als auch für Hahnenkämpfe gibt es im hinteren Bereich und einem Innenhof einige Kampfplätze, auf denen normalerweise trainiert wird.

Kellergänge (nicht geweiht)

Eine Reihe von verwinkelten Gängen führt durch das Kellerstockwerk. Hierhin wurden Trümmer und alte Einrichtung aus den ehemaligen Lagerhallen gebracht, welche den Tempel bilden.

Kellerarenen (zweifach geweiht)

Weitere Kampfplätze im Keller dienen dem Guten Kampf zwischen jenen, die ihr Leben aufs Spiel setzen wollen für Kor. Es gibt Gerüchte, dass Fahnenflüchtige aus den Gefängnissen hierher gebracht werden, um sich im Kampf beweisen

und ihre Tapferkeit zeigen zu können. Versagen sie, droht ihnen der Tod.

Geheimgänge (nicht geweiht)

Es existieren mehrere Geheimgänge in den und aus dem Tempel. Sie können für Ausfälle genutzt werden, aber es können auch Ghule und andere Wesen über sie eindringen.

MANTIKORKÄFIG (ZWEIFACH GEWEIHT)

Falls Sie es wünschen, liegt im Keller zudem eine Art Meditationsraum im Sinne Kors. Hier steht ein Käfig mit einem besonders prächtigen, schwarzen Mantikor mit roter Mähne. Das heilige Tier des Kor wird hier im geheimen gehalten, leidet nicht unter den Auswirkungen geweihten Bodens und kann entlassen werden, um im Kampf gegen die Chimären zu helfen.



Mantikor (Chimäre)

Beschwörung: +37 **Beherrschung:** +12

INI 11+1W6 **PA** 11 **LeP** 55 **RS** 2

Prankenhieb: DK H **AT** 15 **TP** 1W6+5

Biss: DK H **AT** 15 **TP** 2W6+2

Stachel: DK speziell **AT** 14 **TP** 1W6+4 (+Gift)

GS 16 **WS** 9 **MR** 15

Besondere Kampffregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR, Hinterhalt (5), Anspringen (15) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), Angriff mit dem Stachel kann in den DK SP nur gegen neben oder hinter dem Mantikor stehende Opfer gerichtet sein; gegen Opfer vor dem Mantikor zählt DK H.

Der Stachel verspritzt ein Lähmungsgift der Stufe 8. Ein vom Stachel verwundetes Opfer verliert 1W6 Kampfrunden lang pro Runde 2 Punkte seiner GE, FF, KO und KK, die Hälfte bei gelungener KO-Probe. Sinkt einer dieser Werte dadurch auf 0, so ist das Opfer für eine SR gelähmt. Sinken alle Werte auf 0, so stirbt es. Im Verlauf von einer Stunde nach dem Stich steigen die Werte nach und nach wieder auf den alten Stand. Ein Mantikor kann sein Gift nur einmal pro Stunde einsetzen.

Besondere Eigenschaften: Gift (Stufe 8)

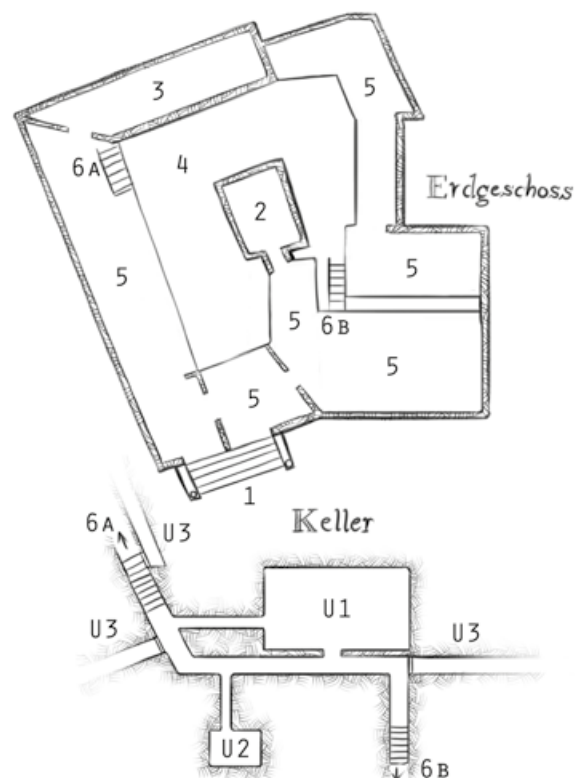
Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf, Warte

KORYVAR, DER ZERTRENNER

Hintergrund: Bei dieser Waffe handelt es sich um ein altes, echsisches Artefakt, das im Königreich Meraldur (395-349 v.BF) als korheilige Waffe verwendet wurde. Meraldur war eine Tyrannei, die mit seinem gleichnamigen König in den Dunklen Zeiten ausgerufen wurde und auch wieder fiel. Nach ihm gründeten seine drei rechtschaffenen Söhne Krynthar, Karnoth und Keysilhor mit Korgond ein Königreich im Namen Rondras.

Wirkung: Die altechsische, kristallomantische Magie der Waffe ermöglicht es, einen Teil der in magischen Wesen gebundenen Kräften bei deren Tod durch die Waffe aufzu-

MANTIKOR-TEMPEL



Legende

- 1. Eingang und Stufen
- 2. Zentrale Halle
- 3. Hahnen- und Hundekampfarenen
- 4. Innenhof (Arenen, Übungsplätze)
- 5. Verschachtelte Außengänge
- 6. A+B Kellertreppen

- U1 Kelleraerenen
- U2 Käfig des Mantikors
- U3 Geheimgänge

nehmen und in den Kristall zu speichern (ähnlich einem Sikaryanraub, aber mit permanenter, astraler Energie). Der Kristall leuchtet dabei zunehmend und verliert seine rußige Tönung. Während diese Aufladung automatisch vonstattengeht, erfolgt die Entladung der Energie durch komplexe Rituale und bleibt ansonsten darin gebunden. Das Ritual des Haffax bedient sich dieser Energie mittels der Kristalldruse seines Golems Pengralmon (die weiterhin auch ihn lenkt). Jedes magische Wesen, das mit der Waffe vernichtet wird, liefert einen Teil seiner Kraft in den Kristallspeicher. Für niedere Dämonen, Mindergeister und Elementargeister, Totengeister sowie die meisten schwach magischen Lebewesen (Ghule, Gestaltwandler, Riesenamöben, Chimären) sind dies W3 pAsP, für mächtige Wesen (Dschinne, Gehörnte, Ghulkönig, mächtige Chimären, gewaltige Riesenamöben) W6+2 pAsP. Die für das Ritual benötigten pAsP und gleichzeitig die Maximalsumme, die das Artefakt speichern kann, beträgt 100 pAsP.

Zudem verursacht die Vernichtung eines magischen Wesens aber auch gewaltigen Schmerz und lässt die Waffe extrem vibrieren, sodass man sie eventuell weitergeben muss: Es ist nach jeder Vernichtung jeweils eine *Selbstbeherrschung*-Probe +3 fällig, die pro 10 angebrochenen pAsP, die bereits mit der Waffe gesammelt wurden, um weitere +1 erschwert ist. Bei

Misslingen erleidet man W6 SP und kann nicht anders, als die Waffe abzugeben oder fallen zu lassen. Es dauert 1 SR pro Punkt, um den die Probe misslang, bis man sie wieder gefahrlos zur Hand nehmen kann (vorher ist erneut dieselbe Probe zu würfeln, maximal 1 Versuch pro SR). So wandert die Waffe voraussichtlich im Laufe der Höllennacht von Träger zu Träger.

Koryvar, der Zertrenner

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
1W6+7	13/3	80	140	unzerbrechlich
INI	WM	Bem.	DK	
+1	+1/+1	z*	NS	

Talente: Aderthalbhänder, Zweihand-Schwerter oder Zweihand-Hiebaffen

* kann ab KK 14 einhändig (mit dem Talent *Hiebaffen* oder *Schwerter*) geführt werden (dann TP/KK 14/4, INI 0)

Kategorie: permanenter Spruchspeicher (INFINITUM)

Typ und Ursprung: Kraft, Metamagie / kristallomantisch

Auslöser: Vernichtung eines magischen Wesens

Astralenergie: 100 / 5

Thesis: vergessen

Komplexität: ?

Wirkende Sprüche: unbekannt, aber Ähnlichkeiten zu MAGISCHER RAUB und ODEM erkennbar

KORGEFÄLLIGE WAFFEN

Aus dem Siegestempel (Seite 72) konnten die Helden gegebenenfalls folgende Waffen bergen:

- ☞ Zweihänder eines gefallenen Kriegers aus Garetien
- ☞ Panzerhandschuhe eines Ritters mit dem Zeichen des Mantikors
- ☞ die Seitenwaffe (Kurzschwert oder Langdolch) eines der Sieben Gezeichneten

Koryvar und diesen Waffen ist gemein, dass sie auf Ihren Wunsch hin zeitweilig in dieser Nacht im *Guten Kampf* als *korgeweihete* Waffen gelten (die Handschuhe zusätzlich mit RS +1 und TP +1 gegen dämonische und chimärische Gegner), denn Kor richtet in dieser Nacht sein volles Augenmerk auf den Tempel des Mantikors.

DER ABLAUF DER HÖLLENNACHT

Asfaloth verkörpert das Chaos schlechthin. Jede Schlachtordnung und jeder geordnete Ablauf sind ihr fremd. Sie können also die folgenden Richtlinien über den Haufen werfen und durchaus auch scheinbar (oder tatsächlich) sinnlose Angriffswellen und Einzelangriffe jederzeit und an unerwarteter Stelle auftreten lassen.

Beachten Sie bitte die zweifache Weihe des Tempelbodens, die zumindest bei allen Dämonen im Tempelraum 1W6 SP / KR ausrichtet und sie Schmerzen leiden lässt. Die Fähigkeit zur Regeneration vieler der Wesen macht einen Teil dieser schädigenden Wirkung aber wieder wett.

Dieser finale Kampf um Haffax' Seele findet im Zeichen Kors statt. Machen Sie ihn deshalb zu einem würdigen Guten Kampf im Zeichen des Schwarzen. Ihre Beschreibungen der sich immer wieder neu formenden und anprechenden Feinde und des Kampfes einer Gruppe der besten Kämpfer Gareths gegen dieses Chaos machen den Unterschied zwischen einer Würfelorgie und einem spannenden Finale. Überraschen Sie die Helden, greifen sie auf jeden gemeinen Trick zurück, der Ihnen einfällt, seien Sie brutal und denken Sie wie eine betrogene Erzdämonin: *keine* Tat ist ihnen zu schändlich, *kein* Trick zu gemein, Sie schrecken vor *nichts* zurück! Lassen Sie es niemals langweilig werden und brechen Sie jederzeit mit dem ohnehin eher groben Ablaufplan, wenn es Ihnen passt. Passen Sie auch die Anzahl Feinde so an, dass der Kampf fordernd für Ihre Helden wird. Die Werte der Wesen finden Sie im anschließenden Abschnitt.

DIE GESTALTUNG DES KAMPFES

Der Kampf gegen Asfaloths Wesen verteilt sich über eine ganze Nacht. Es gibt Ruhephasen, in denen man sich um die Wunden und Haffax kümmern kann, dann wieder kommt es Schlag auf Schlag. Die Helden werden sich teilweise aus den Tempelhallen begeben, ihn dann wieder wie eine Festung gegen Asfaloths Mächte halten müssen.

Weiterhin können Sie folgende Umstände im Kampf einbauen:

☞ Viele Wände des Kortempels, vor allem in den **verschachtelten Außengängen**, wurden mit alten Waffen und Klingenteilen ausgebessert: schroffe, scharfkantige Gebilde aus altem Stahl sind allenthalben zu finden. Bei Patzern können die erwürfelten Ergebnisse so interpretiert werden, dass Helden und Gegner gegen scharfe Klingen gedrängt werden. Zudem können Sie bei Manövern wie *Niederwerfen*, *Ausfall* oder *Sturmangriff* eben diese Gebilde einbauen und deren Schaden um 1W6 bis 2W6 TP erhöhen.

☞ In den **Arenen** lagern grausam anzusehende Waffen, die man eher in einer Fasarer Blutgrube vermuten würde: neben Korpfeilen auch Sklaventöter, brachiale Äxte sowie stachel- und widerhakenbewehrte Varianten bekannter Waffen. Zumindest einmal sollte ein Held zu solchen Waffen greifen müssen, zum Beispiel weil er Koryvar nach der Vernichtung eines Biests verliert oder patzt.

☞ In jenen Räumen, die nicht unter die Weihe des Tempels fallen (v.a. die **Kellergänge**), kann es zu chaotischen Phänomenen kommen, die Asfaloth geschuldet sind: Licht flimmert während eines Dämonenangriffes plötzlich in sich in die Netzhaut brennenden Farben (wie ein BLITZ mit 2W6 ZiP*), dann raubt eine DUNKELHEIT (wieder 2W6 ZiP*) den Gängen alle Konturen und lässt sie auf unheimliche Art formlos erscheinen, und zuletzt klappern und beißen die als Leuchter fungierenden Schädel (eventuell Totenangst-Probe, Misslingen bedeutet für 1 SR reduzierte Werte). Dies alles sind kleinere, ungerichtete Nebeneffekte des geplanten und sich anbahnenden Magnum Opus.

☞ Ein weiterer Nebeneffekt mag sein, dass sich eine Chimäre und ein Dämon der formlosen Brut spontan zu einem zweiköpfigen Dämoniden verbinden, dessen Torso die Merkmale beider Kreaturen hat. Er hat eine zusätzliche Aktion pro KR, beide Körperwaffen der Wesen, die addierten

LeP und alle Eigenschaften eines Asfaloth-Daimoniden, ist aber nur für 3W6 KR stabil.

☛ Kor blickt in dieser Nacht voll Freude auf den Guten Kampf in seinen Hallen. Wenn Helden und Meisterpersonen offensive Manöver anwenden, die in seiner Gunst hoch stehen (weil sie aus Freude am Kampf und nicht rein aus Zweckmäßigkeit stattfinden), können Sie Boni von bis zu +3 auf AT und TP vergeben.

☛ Da man nie sicher sein kann, woher der nächste Angriff erfolgt (oft auch von mehreren Richtungen gleichzeitig!), ist es sinnvoll, dass sich die Streiter aufteilen: Im Keller, am Haupteingang, in anderen Zugängen etc. können sie postiert werden. So können einzelne Helden sich einerseits urplötzlich einer Übermacht gegenüber sehen oder es wird ihnen andererseits einschläfernd langweilig. Auch ist nie ganz sicher, ob nicht eine Meisterperson oder ein anderer Held irgendwo im Tempel gerade womöglich verzweifelt um sein Leben kämpft.

Zwischen dem Paktbruch kurz vor der nächtlichen Praiosstunde (Mitternacht) und der Tsastunde (7 Uhr), durch die die Macht der Erzdämonin über Haffax' Seele gebrochen wird, vergehen etwa 7 Stunden (85 Spielrunden). Falls Koryvar vorher aufgeladen wurde, kann ab dem Sonnenaufgang (etwa 6 Uhr beziehungsweise SR 73) das Ritual vollendet werden. Sie können die letzten beiden gewünschten Begegnungen in diesem Fall nach vorne vorverlegen, wenn Sie dies wünschen. Asfaloth könnte in dieser Nacht etwa wie folgt vorgehen:

Sie kommen! (SR 1 bis 12)

Als Erstes ruft Asfaloth alle vom Angriff auf Gareth verbliebenen Chimären und Dämonen, die sich in der Stadt befinden, zum Kortempel. In einem konzentrierten Angriff stürmen sie chaotisch auf den Tempel ein. Viele erleiden dabei die Auswirkungen heiligen Bodens und gehen auch daran zugrunde, andere können von den Helden vernichtet werden und wieder andere fliehen und formieren sich neu. Koryvar hat ihren ersten Einsatz, und ihre schwierige Führung nach dem Töten von Feinden sollte den Helden bewusst werden.

Diese Bastarde! (SR 13 bis 24)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ruhe ist eingekehrt. Doch da hört ihr das Geräusch eines dieser widerlichen Ranzen-Käfer: Kreischend wie ein Affe und schaurige, insektenartige Klicklaute ausstoßend. Aber da ist noch mehr ... die Schreckensschreie eines Kindes. Augenblicke später zerrt das Ding das kleine Menschlein vor den Tempel und blickt euch herausfordernd aus kalten Facettenaugen an.

Bei zu vielen Verlusten durch geweihten Boden greift Asfaloth auf eine grausame Taktik zurück, bei der die verbliebenen Chimären und Dämonen unschuldige Opfer vor den Tempel zerren und dort leiden lassen. Natürlich lauern

BEISPIELHAFTE KAMPFSZENEN

Vignetten wie die folgenden können Sie jederzeit in die Kämpfe der Höllennacht einbauen, um die Stimmung zu untermalen und die Umstände zu verdeutlichen:

☛ Ein übermütiger Dämon prescht durch die verstreuten Außenwände ins Tempelinnere. Blutroter Dampf steigt auf einmal aus den Poren seines Leibes, während er vor Schmerz zischt und sich auf dem Boden wälzt. Kreischend vergeht sein Leib und wird ob der Präsenz Kors in seinem Haus in die Niederhöhlen zurückgeschickt.

☛ *Zum Vorlesen:* Dutzende Male habt ihr Koriannas meditative Waffenübungen nun gesehen, stets die gleiche Abfolge von neun Hieben. Jetzt wendet sie dieselben neun Hiebe gegen eine eingedrungene Chimäre an. Und bei Kor, es scheint, als würde jeder einzelne der Schläge genau die Deckung des Feindes umgehen, seine Schwachstellen entblößen und ihm die größtmögliche Qual bereiten!

☛ Im amorphen Leib einer Riesenamöbe schwingt bei jeder Bewegung darin verschlossene Kleidung oder gar ein bis auf die Knochen verdauter Körper oder Kopf mit.

☛ Ein Dämon der formlosen Brut dringt durch eine Engstelle in den Klingenwänden des Tempels, indem sein Leib sich verformt: Ein Eberleib prescht gegen die Wand, wandelt sich im Sprung zur dürrten Schlange und landet innerhalb der Mauer auf Raubkatzenpfoten und mit dem Körper einer riesigen Kröte.

☛ Sobald die Seelenchimäre sich darauf verlegt, die Verteidiger des Tempels durch das Quälen Unschuldiger zum Zweikampf zu fordern, ruft Heladis RONDRA'S WUNDERSAME RÜSTUNG (LL 256) herbei und stellt sich der Monstrosität mutig zum Zweikampf, um es den Helden zu ermöglichen Unschuldige zu retten oder einen Gegenangriff zu organisieren. Die Rüstung verbleibt bis zum Ende der Schlacht um den Kortempel.

weitere Wesen hinter Hausecken und im Schatten. Doch können die Helden einfach im Tempel bleiben, wenn zehn Schritt entfernt ein Kind von einem Dämon gefressen wird? Zu diesem Zeitpunkt könnte *Leomar vom Berg* (Seite 107) eintreffen und gegen die Chimären helfen. Erfährt er, dass Haffax anwesend ist, sieht er die Chance, seine Schande reinzuwaschen und ihn zu töten. Es bedarf sehr viel Überzeugungsarbeit, ihn davon abzuhalten oder sogar als Verbündeten zu gewinnen. Wenn es aber gelingt, so wird auch er einer der Streiter, die den Kortempel und Haffax schützen.

Wo sind sie alle hin? (SR 25 bis 36)

Nach dem Misserfolg der ersten Angriffswelle und einigen hoffentlich geglückten Rettungen von Unschuldigen versucht Asfaloth es mit ihren geistigen Ränken. Sie ruft ihre Scharen zurück und schickt stattdessen Tagträume, sät Wahnsinn und versucht die schwächsten Personen im Tempel. Ihre Versuche bestehen aus dem Versprechen, einzelne überleben zu lassen, während allen anderen der Tod droht.

So können Helden wie auch Haffax in einer Traumwelt gefangen werden, die ihnen ein Gareth vorgaukelt, in dem das *Magnum Opus der Chimärologie* Wirklichkeit wird: Alles Leben wird zu einem riesigen, formlosen Organismus und droht die Helden zu überrollen, auch den Kortempel (zumindest im Traum).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du aus dem Tempel trittst, färbt sich die Nacht in ein fahles Grau ohne Konturen. Etwas geschieht hier, etwas in IHREM Sinn! Etwas zieht und zerzt an deinem Geist, flüstert dir ein, dass es nur schlimmer wird, wenn du dich wehrst. Du denkst erst, dass es IHRE Stimme ist, doch es sind die Stimmen all jener Hunderter, Tausender Gareth, die schon Teil der Verbindung sind. Sie flüstern, wie wundervoll es ist, wenn erst alles eins und ohne Form ist. Ist das das Magnum Opus? Hat es bereits begonnen und alles ist zu spät?

Mehr dazu finden Sie im Kapitel **Tödliche Träume (WdZ 69)**, die Realitätsdichte beträgt grundsätzlich 15, jedoch wird sie durch den Aufenthalt im Kortempel um 10 gesenkt. Asfaloth versucht deshalb vor allem jene zu fangen, die sich aus dem Tempel herausbegeben. Dazu nutzt sie wieder die oben erwähnte Taktik. Antimagie, insbesondere Austreibungen, senken die RD um die Hälfte der ZfP*, beenden den Traum aber nicht. Einige Liturgien, wie zum Beispiel RUF IN BORONS ARME und BISHDARIELS AUGEN sowie Zauber wie TRAUMGESTALT können genutzt werden, um den Betroffenen im Traum zu helfen.

Neben Träumen sind auch Versuchungen denkbar. Zumindest *G'Wang* (Seite 18) verfällt schließlich dem verlockenden Angebot, heil aus der Sache herauszukommen, und versucht, die Helden und/oder Haffax zu töten.

Jetzt wird sie wütend! (SR 37 bis 48)

Scheitern ihre subtilen Mittel, überkommt Asfaloth erneut die Wut. Für kurze Zeit kommt es wieder zu ungerichteten und deutlich schwächeren Angriffen, da viele Chimären und Dämonen bereits vernichtet wurden.

Nun könnte *Heladis Kagorad von Drileuen* (Seite 107) eintreffen. Ähnlich wie Leomar ist sie zunächst empört, falls sie von Haffax' Anwesenheit erfährt. Erst ein Gespräch mit Korianna, bei dem die Helden vermittelnd eingreifen können, kann sie umstimmen. Gemeinsam mit den Korgeweiheten und den Helden kämpft sie schließlich doch, jedoch ausdrücklich zum Schutze des Tempels und dem der Stadt. Und auch wenn ihr Misstrauen gegen Haffax groß ist, tut sie ihm kein Leid an, obgleich sie ihn eingedenk seiner Taten in Periculum mit ungnädigen Blicken traktiert.

Verfluchte Wechselbälger! (SR 49 bis 60)

Alles dient aber vor allem als Ablenkung. Gleichzeitig versuchen auf Asfaloths Geheiß hin einige Gestaltwandler, heimlich in den Tempel einzudringen und deren Verteidiger zu töten und zu ersetzen. Womöglich fallen eine oder mehrere Meisterpersonen, die sich von der Gruppe entfernen, genau

LEOMARS TOD

Leomar soll in diesem Abenteuer ein ruhmreiches Ende finden. Dabei sind mehrere Szenarien denkbar:

☛ Er stirbt bei der Verteidigung der Stadt. Die Helden können womöglich auf dem Weg zum Kortempel oder zur Neuen Residenz beobachten, wie er aus der Ferne von einer Horde der Bestien Asfaloths überrannt wird und dabei noch ein halbes Dutzend von ihnen mit in den Tod reißt.

☛ Während einer heldenhaften Szene in der Höllennacht fällt Leomar: Er mag beispielsweise ein Kind aus den Armen eines außerhalb des Tempels stehenden Dämons retten und dabei umkommen.

☛ Als Haffax' Seele in den Karfunkel gewandert ist, denken die Helden kurz, die Sache sei ausgestanden. Leomar kniet sich nachdenklich und sogar mit einigen Tränen in den Augen vor den einstigen Todfeind und erweist ihm mit einem stillen Gebet die letzte Ehre. Plötzlich ergreift Haffax' Leib Leomar und schmettert ihn in weitem Bogen gegen eine der scharfkantigen Wände des Tempels. Leomar wird auf den Spitzen förmlich aufgespießt und stirbt sofort.

diesem Schicksal anheim und es kehren stattdessen Gestaltwandler zu den Helden zurück, die die Moral untergraben und weitere Morde begehen.

Die Leichenfresser kommen! (SR 61 bis 70)

Asfaloth gelingt es, einen Ghulkönig tief in Unter-Gareth zu erreichen und zu wecken, auf dass dieser einen Ruf an sein Volk schickt. Aus den Löchern, Kanälen und den Kloaken kommen nun Ghule, denen der heilige Boden wenig ausmacht. Sie sollen zu einem großen Fraßfest in den Kortempel kommen, lautet der geistige Befehl des Königs, der sich schließlich sogar selbst dorthin begibt.

Woher kommt dieser Schleim? (SR 71 bis 80)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du bewachst den Keller, abseits der anderen. Von hier kamen vorhin bereits einige Ghule, doch jetzt ist es ruhig. Wenn nur deine Stiefel nicht so nass wären. Was ist das eigentlich für ein Schleim auf dem Boden?

Das Magnum Opus ist zwar misslungen, doch auf einige Wesen, die besonders affin auf die Verschmelzung von Organismen und Formlosigkeit sind, zeigt es eine mindere Wirkung: auf die Riesenamöben, die es zahlreich unter Gareth gibt. Sie sammeln sich in der Tiefe und in Kanälen, kriechen durch nächtliche Gassen und werden immer größer und mächtiger, je mehr sich von ihnen vereinen. Nach einigen außergewöhnlich großen Riesenamöben, die von der geweihten Wirkung des Tempels nur wenig betroffen sind, dringt eine gewaltige Schleimsuppe vom Grund her in den Tempel und beginnt ihn förmlich in seiner zähen Masse zu erträn-



ken. Es handelt sich um einen riesigen Amöbenleib aus mindestens 20 Riesenamöben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieses blubbernde, beißende Zeug steigt immer höher! Scheinarme peitschen daraus hervor, zerren an euch und wollen euch im formlosen Leib ersäufen oder zersetzen! Es stinkt bestialisch nach Verwesung.

Bei den Göttern, was ist DAS?! (SR 81 bis 84)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hat diese Nacht jemals ein Ende? Du dachtest, du hättest in ihr jeden Schrecken gesehen, der nur irgendwie denkbar ist. Und dazu viele Schrecken, die bisher in einer Schublade deines Verstandes sicher verstaut waren, auf der „unvorstellbar“ steht. Doch dieses groteske Etwas trotzt jedem ... jedem *Sinn*!

Eine spindeldürre Gestalt in Schwarz, ledrig und ölig. Beißender Gestank nach verfaulten Algen und totem Seegewürm umgibt sie. Du hoffst, dass dein Verstand wenigstens noch eine Weile mitspielt und irgendwann, nur *irgendwann* Praios' Auge wieder an den Himmel steigt ...

Als finale Unkreatur reißt Asfaloth die Seelen von *Vespertilio Organo* (**Bahamuths Ruf 160**) und seinen Schöpfungen aus den Niederhöhlen und beschwört sie als dämonisch-chimärischen Leib, der aus ihnen verschmolzen ist, zu einem grauenhaften Organismus zusammen. Das Etwas wagt sich sogar auf den heiligen Boden, da seine Regenerationsfähigkeiten den Schmerz des geheiligten Bodens überwinden können. Es bevorzugt aber, durch die erwähnten Quälereien

von Unschuldigen als Lockmittel einen Helden zum „fairen Zweikampf“ herauszufordern. Natürlich greift es dabei auf jeden denkbaren Trick zurück. Besonders gerne versucht es, Menschen durch seinen Anblick, seine Worte und Taten in den Wahn zu treiben.

Die *Seelenchimäre* wirkt in ihrem Verhalten wie eine dem Wahnsinn nahe, schizophrene Mischung aus einem egomanen Wissenschaftler und einer rachgierigen Lederschwinde. Weitere Dämonen, Riesenamöben, Ghule und alle bisherigen Gefahren können dabei für Unterstützung, Ablenkung und zusätzliches Chaos sorgen.

Es ist durchgestanden! (SR 85)

Mit den ersten Sonnenstrahlen endet schließlich der Angriff Asfaloths, und die Seelenwanderung kann spätestens jetzt erfolgen.

ASFALOTHS HORDEN

»Der Pflaumenbaum verdorrt anstelle des Pfirsichbaums.«

—11. Strategem des Helme Haffax

ASFALOTHS SCHAR IV – IM KORTEMPEL

Die nach dem **Angriff der Bestien** noch übrigen Wesen werden nun von Asfaloth alle auf den Kortempel und Haffax gerichtet. Zudem greift sie auf einige letzte Asse im Ärmel zurück:

- ☛ Die Vereinigung der verbliebenden Riesenamöben zu einem gewaltigen Einzelwesen.
- ☛ Die Aktivierung eines Ghulkönigs mit nochmals zwei Dutzend Ghulen (zusätzlich zu den Überlebenden).
- ☛ Das Herbeirufen eines vielgehörten Dämons, der Seelenchimäre.

Im Folgenden finden Sie einen Überblick über die Werte aller Wesen, die Asfaloth in diesem Finale befehligt:

CHIMÄREN

Sie können aus dem vollen Repertoire an Chimären schöpfen, darunter die Wesen aus dem Szenario **Der Vielgestaltigen Diener** (Seite 64ff.), die Kreaturen des Phygius (**Dächer 204**), die Chimären aus **WdZ 228** und die Glutasseln aus **Die verlorenen Lande**. Zudem können Sie die folgenden verwenden:

Ranzenkäfer (Schröter-Sumpfranzen-Chimäre)

Einer gegürtelten Sumpfranze mit eitrigen Chitin-Lamellen gleichend. Aus dem Kiefer ragen die zusätzlichen Mandibeln eines Hirschkäfers, im Gesicht prangen Facettenaugen.

Mandibelsbiss: DK H INI 16+1W6 AT 12 PA 4 TP 1W6+5

Pranke: DK HN INI 16+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+3

LeP 40 AuP 60 RS 4 WS 10 GS 8 MR 7

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Biss (SP statt TP), Raserei

Lederschwinge (Mensch-Fledermaus-Chimäre)

Mit menschenähnlichem Kopf und Rumpf haben diese Wesen Fledermausflügel statt Arme und anstelle der Beine mehrgelenkige Greifarme.

Krallen: DK H INI 9+1W6 AT 11/15* PA 4/8* TP 1W6+3

LeP 30 AuP 40 RS 1 WS 7 GS 2/18* MR 10

*) am Boden / in der Luft

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff, Flugangriff, Sturzflug / Umreißen

Besondere Eigenschaften: Lebenssinn, leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Tsa), Schreckgestalt I

Rattenegel (Ratte-Springegel-Chimäre)

Borstiger Egel mit kurzen Beinen und eitertriefenden Nagetierzähnen.

Biss: DK H INI 8+1W6 AT 11 PA 0 TP 1W6+2

LeP 12 AuP 18 RS 2 WS 4 GS 8 MR 3

Besondere Kampfregeln und -manöver: Anspringen, Verbeißen, Gezielter Angriff, sehr kleiner Gegner (+4 / +8), Krankheitsübertragung von Wundfieber oder Lutas (je Biss 5%)

Augenloser (Grottenolm-Baumdrache-Chimäre)

Widerliche Kreuzungen aus Baumdrachen und degenerierten, höhlenbewohnenden Grottenolmen. Ergebnis ist ein blindes, ziellos fliegendes, bedauernswertes Geschöpf, das jedoch Lebewesen erspürt.

Biss: DK H INI 12+1W6 AT 15 PA 3 TP 1W6+4

LeP 45 AuP 50 RS 3 WS 9 GS 1/15 MR 5/9

Eigenschaften: Angriff mit pervertiertem Feuer (10 Schritt, kann nicht durch Wasser gelöscht werden), Lebenssinn (13), Mutation

Besondere Kampfregeln und -manöver: Blindkampf, Flugangriff, Sturzflug, Niederwerfen

GHULE

Die hässlichen Leichenfresser haben im Unterschied zu Dämonen und Chimären keinerlei Problem mit der Heiligkeit des Kortempels. Sie gelangen grabend durch Kellereingänge und kletternd durch Fenster, Türen und Spalten in den Tempelraum.

Fresser, Späher und Ash'Gulim

Fresser sind die gewöhnlichen Ghule, Späher schnelle, kletterfähige Ghule. Werte und weitere Informationen zu ihnen siehe Seite 97. Mehr zu den Ash'Gulim und ihren Werten siehe Seite 84.

Wühler

Wühler haben Grabklauen und dringen mit diesen durch die Keller und Katakomben ein.

Ghul (Wühler)

Klauen: DK HN INI 8+1W6 AT 8 PA 8 TP 1W6+2

LeP 35 AuP 60 RS 2 WS 9 GS 7 MR 15/10

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt I (3), Erhöhtes Infektionsrisiko (5)), Blind, Grabklauen

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+4 TP), Hinterhalt

Ghulkönig

Der Ghulkönig Gareth verfügt über eine Form von Zauberei, die es ihm erlaubt, mit seinen Untertanen geistigen Kontakt aufzunehmen. Durch Asfaloth versucht er alle Ghule Gareths, auf die er Einfluss hat, zum Angriff auf den Kortempel. Er hat die Größe eines Ogers und ist sehr schwerfällig.

Ghulkönig

Klauen: DK HN INI 7+1W6 AT 13 PA 8 TP 1W6+3

LeP 55 AuP 50 RS 4 WS 10 GS 7 MR 15/10

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt II (5), Erhöhtes Infektionsrisiko (5)), Wachstum (Gefressene Opfer), Säuregeifer

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+6 TP + Folgeschaden durch Säuregeifer, Ghulgift), Niederwerfen (Arme, 3), großer Gegner

DÄMONEN

Viele Dämonen Asfaloths sind formlose Erscheinungen, manchmal sogar ohne Körper. Einige Ausnahmen bilden die Dämonen im Tempel der Calynaria (Seite 84ff.), die aber nur indirekt und nicht aktiv beim Angriff mitwirken. Die folgenden Dämonen stehen ihr beim Angriff zur Verfügung:

Die formlose Brut

Mehr zu diesen Wesen und Werte siehe Seite 87.

Seelenchimären

Auf Dere manifestiert sich die Form von Asfaloths Dämonen am stabilsten in einer Form, die schon einmal vorlag: in den Körpern einstiger Paktierer oder Opfer, deren Seele in Calijnaars Reich eingingen. Dass es derartig ausgeformte Diener Calijnaars gibt, ist selbst vielen Dämonologen unbekannt. Sie haben annähernd das gleiche Aussehen wie zu Lebzeiten, haben jedoch Verformungen wie zusätzliche Gliedmaßen und regenerative Fähigkeiten (abgetrennte Körperteile, die sich als amöbenhafte Masse wieder zu ihrem Körper bewe-

gen), die auch ein zeitweises Existieren auf geweihtem Boden ermöglichen. Jeder dieser Dämonen ist ein individuelles Einzelwesen, das in den Fähigkeiten (sogar Zauberei) und selbst im Charakter dem ehemaligen Paktierer ähnelt, aber keineswegs ein Angehöriger der menschlichen Rasse sein muss.

Während im Tempel der Calynaria ein befremdliches Unwesen die formlose Brut zu Welt bringt, das einer insektoiden Priesterin und einer Paktiererin aus Ash'Grabaal ähnelt, greift Asfaloth im Finale gezielt auf die gepeinigten Seelen des – nun mit seinen eigenen Schöpfungen zu einem einzelnen Leib geformten – ehemaligen Paktierer Vespertilio Organo zurück, um gerade altgedienten Helden die grausame Wahrheit um die Seelen verstorbener Paktierer vor Augen zu führen. Machen Sie deutlich, dass bei einem Misserfolg auch Haffax in dieser Form in Zukunft noch einmal auf Dere wandeln könnte. Der Dämon dient allein dem Zweck zu töten und in den Wahn zu treiben..

Seelenchimäre des Vespertilio Organo und seiner Lederschwingen (Sechshehörnter Dämon aus Asfaloths Domäne)

Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +8

INI 16+1W6 **PA** 14 **LeP** 120 **AsP** 40 **RS** 4

Schwingen: **DK** NSP **AT** 17 **TP** 2W6+2

Schwanz: **DK** HNS **AT** 16 **TP** 2W6

Biss: **DK** H **AT** 15 **TP** 1W6+5

GS 8 **MR** 16

Besondere Eigenschaften: Existenz, Fliegender Gegner, Immunität gegen profane Waffen, Mutation, Regeneration II, Schreckgestalt II, 4 Aktionen pro KR, Folgeschaden (Säure), Lederschwingenbrut (der Dämon kann bis zu dreimal eine Lederschwinde aus sich heraus ziehen, Werte siehe Seite 105)

Zauber: HORRIPHOBUS 10, SALANDER 13,

Schwarze Gabe: Chimärenerschaffung, Meister der Form

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Kontrolle über Chimären, Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache, Wahnsinn

RIESENAMÖBEN

Die stumpfsinnigen, aggressiven Kreaturen bilden Scheinarme aus, mit denen sie versuchen, ihre Opfer zu umschlingen. Einmal in Fressrausch geraten, sondern sie beständig einen Verdauungssaft ab, der zu starken Verätzungen der Haut führt. Als erste Andeutungen des in Vorbereitung stehenden Magnum Opus der Chimärologie verbinden sich die Amorphen Gareths miteinander, wo immer sie sich begegnen. Beim Finale im Tempel geschieht dies besonders häufig.

INI 1+1W3 **PA** 0 **LeP** 30 **RS** 0*

Scheinarm: **DK** H **AT** 6** **TP** 1W3+KR/2**

GS 0,25 **AuP** unendlich **WS** - **MR** 18/10

Besondere Kampffregeln: großer Gegner, Umklammern (0)

* Riesenamöben lassen sich effizient nur mit Waffen bekämpfen, die eine scharfe Schneide besitzen.

** Gelingt es der Riesenamöbe, einen Gegner zu treffen, versucht sie ihn vollständig zu Umklammern (ihn quasi zu verschlucken). Die Proben, um sich zu befreien, sind für jeden misslungenen Versuch um 1 erschwert. Übersteigt die Erschwernis den kleineren der Werte GE oder KK, so ist das Opfer vollständig umschlossen und kann sich ohne fremde Hilfe nicht mehr befreien. Angriffe des Opfers auf die Amöbe sind ebenfalls um obigen Probenzuschlag erschwert. Die Riesenamöbe greift keine ande-

ren Gegner an, solange sie ein Opfer umschlungen hat. Für die übrigen Kampfbeteiligten gilt: AT um 3 Punkte erschwert, ein AT-Patzer bedeutet, dass der Umschlungene getroffen wurde.

Verschmelzung: Jedes Mal, wenn sich eine Amöbe mit einer anderen verbindet, addieren sich **INI**, **LeP**, **GS**. Weiterhin steigt **AT** um 1 und **TP** um 2 und je 3 Wesen erhält die Amöbe eine zusätzliche Aktion pro KR, bis ein Maximum von jeweils 20 erreicht ist.

GESTALTWANDLER

Gestaltwandler übernehmen das Aussehen anderer Personen oder sogar Tiere, nachdem sie das Opfer erfasst haben. Sie achten dabei auf Heimlichkeit und greifen aus dem Hinterhalt an. Bei großen Anstrengungen fällt es ihnen schwer, eine Gestalt zu imitieren, sodass sie ihr wahres Gesicht zeigen, dazu gehört auch Alkoholgenuss sowie Musik, die ihnen furchtbare Schmerzen bereitet. Dabei verschwimmen die Konturen, die verschiedenen Gestalten, die er zuletzt imitiert hatte, wechseln sich ab und verschmelzen. Schließlich zeigt sich die grob menschliche, aber mit einer wulstigen dunkelroten Haut bedeckte wahre Gestalt.

INI 9+1W6 **PA** 12 **LeP** 35 **RS** 4*

Ring: **DK** H **AT** 15 **TP** 1W6(A)

Schwert: **DK** N **AT** 12** **TP** 1W+4

GS 8 **AuP** 40 **WS** 6 **MR** 6

Besondere Kampffregeln: Hinterhalt (35), Gezielter Angriff / Würgeangriff***

* natürlicher RS der Haut, der durch das Tragen von Rüstungen erhöht sein kann.

** Der erste Angriff des Gestaltwandlers erfolgt stets aus dem Hinterhalt und gilt dabei in jedem Falle beim Gelingen als Gezielter Angriff.

*** Der Würgeangriff wird regeltechnisch wie ein Schwitzkasten (**WdS** 92) geregelt.

GARETHS BESTE – DIE VERTEIDIGER DES TEMPELS

»Auf das Gras schlagen, um die Schlange aufzuscheuchen.«
—13. Strategem des Helme Haffax

Gemeinsam mit den Helden verteidigen eine Handvoll weitere Streiter den Kortempel und damit Haffax' Seele. Es handelt sich um einige der besten Kämpfer Gareths, die auch allesamt in der Lage sind, Koryvar zu schwingen. Dies ist eine Notwendigkeit, da die zehrende Wirkung nach jedem getöteten Wesen dazu zwingt, dass die Waffe über die Nacht hinweg in mehr als einer Hand geführt wird. Neben den hier aufgezählten zählen auch *Rarrkuha* und *Iradia Bertrall* vom Eterniumkorps (Seiten 17f. und 59) zu möglichen Trägern.

KORIAPPA ROPFORTEZ

Korgeweihte und Tempelvorsteherin des Tempels des Manticors

Korianna (*1008 BF, schwarze Locken, tätowiert, jähzornig) ist die Vorsteherin des Kortempels zu Gareth. Obwohl sie erst Anfang 30 ist, konnte sie im in Garethien noch sehr jungen

Korkult bereits weit aufsteigen. Zwar hat sie mit ihrem Jähzorn zu kämpfen, doch fand sie nach Jahren als Soldfrau in der Religion einen Weg, sich selbst zu zügeln und ihre Kräfte zu lenken. Womöglich hat Kor sie deshalb ausgesucht und ihr Visionen gesandt, die sie auf die Bitte des Haffax und den heutigen Kampf vorbereiten sollten. Sie ist eine Frau der Tat und nicht der großen Worte.

Kurzcharakteristik: aufbrausende, meisterliche Söldnerin und kompetente Korgeweichte

MU 18 KL 10 IN 16 CH 12

FF 11 GE 15 KO 15 KK 15

LeP 40 AuP 46 KaP 20 WS 10 MR 6

Vor- und Nachteile: Eisern, Kampfrausch, Zäher Hund; Jähzorn 7, Moralkodex (Kor)

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Hammer Schlag, Kampfgespür, Klingensturm, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Wuchtschlag

Liturgien: Segnungen der Korkirche, Göttliches Zeichen, Neun Streiche in Einem, Prophezeiung (I), Das schwarze Fell durch das rote Blut, Heiliger Befehl, Initiation (II), Tiergestalt (Mantikor), Visionssuche (III)

Talente: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 7, Menschenkenntnis 8, Überzeugen 10, Kriegskunst 10

Korspieß: INI 17+IW6 AT 17 PA 15 TP 2W6+3 DK S

Koryvar: INI 18+IW6 AT 18 PA 17 TP 1W6+7 DK NS

Lederrüstung: RS 3 BE 2 GS 7

Verhalten im Kampf: kämpft riskant und aggressiv, genießt den Guten Kampf

HELADIS KAGORAD VON DRÎLEVEN

Rondrageweichte und Meisterin des Bundes der Senne Mittellande

Vor Kurzem erst hat die Ritterin der Göttin (*991 BF, kräftig, kurzes stahlgraues Haar, streng) die Nachricht vom Tod des Metropolitens Jaakon von Turjeleff vernommen und die ihrer Erhebung erhalten. Mit dem Anrücken Haffax' nahm sie die Zügel fest in die Hand, organisierte die in Gareth verbliebenen Geweihten und führte sie in die Straßen. Tatkräftig und ohne Zweifel zu zeigen führt sie die Geweihten der Ronda in den Kampf gegen die Chimärenbrut. Sie wächst über sich hinaus und wird zum strahlenden Vorbild für Mut und Tatkraft im Sinne Rondras.

Kurzcharakteristik: umsichtige, strenge und brillante Rondrageweichte sowie meisterliche Kirchenpolitikerin

MU 19 KL 15 IN 15 CH 17

FF 11 GE 15 KO 14 KK 17

LeP 40 AuP 42 KaP 45 WS 10 MR 6

Vor- und Nachteile: Eisern; Moralkodex (Ronda)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Meisterliches Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Klingenwand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Wuchtschlag

Liturgien: Alle Rondraliturgien bis Grad III und allgemeine bis Grad IV, Rondras Hochzeit, Segen der Heiligen Ardare, Segen des Heiligen Hlûthar (IV), Rondras wundersame Rüstung, Segnung der Schlacht (V)

Talente: Etikette 10, Heraldik 14, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 9, Menschenkenntnis 8, Überzeugen 10, Kriegskunst 14

Rondrakamm Kagorad: INI 18+IW6

AT 18 PA 18 TP 2W6+3 DK NS

Schwert und Schild: INI 17+IW6

AT 16 PA 20 TP 1W6+4 DK N

Koryvar: INI 19+IW6 AT 19 PA 19 TP 1W6+8 DK NS

Koryvar und Schild: INI 18+IW6

AT 17 PA 21 TP 1W6+7 DK NS

Kettenhemd: RS 4 BE 3 GS 7

Verhalten im Kampf: kämpft überlegt, bisweilen wagemutig und ist stets bereit, für andere in die Bresche zu springen

ZU LEICHT?

Sowohl Korianna als auch Heladis können je 1-3 weitere Geweihte ihrer Kirche bei sich haben.



LEOMAR VOM BERG

Geächteter und ehemaliger Reichsmarschall des Mittelreichs

Der einst gefeierte Held des Khômkriegs und ehemalige Reichsmarschall (*982 BF, 1,91 Schritt, ergraute blonde Haare, Almadaner Schnauzer, Narben im Gesicht) fiel unter Reichsacht, als er im *Jahr des Feuers* den Rabenkaiser unterstützte. Nach einiger Zeit in Wildermark setzte er sich in die Warunkei ab, um sich dort durch einen Triumph über Haffax von der Schande reinzuwaschen. Er verbitterte und wurde schließlich mehr zufällig gefangen und nach Gareth gebracht. Nun aber sieht der „Schwertfürst“ die Chance, sich vor der Kaiserin zu rehabilitieren, und geht mit neu gefundenem Mut gegen die Bedrohung vor.

Kurzcharakteristik: brillanter, in Reichsacht gefallener Söldnerführer und Stratege

MU 17 KL 16 IN 15 CH 15

FF 12 GE 14 KO 16 KK 15

LeP 42 AuP 48 WS 8 MR 10

Vor- und Nachteile: Raumangst 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (12), Befreiungsschlag, Berufsgeheimnis (Kriegskunst: Hinterhalt, Kleine Gruppen), Binden, Entwaffnen, Finte, Kampfgespür, Kriegsreiterei, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Waffenloser Kampfstil (Bornländisch, Unauer Schule), Wuchtschlag

Talente: Etikette 14, Heraldik 12, Kriegskunst (Strategie, Taktik) 17 (19), Menschenkenntnis 8, Orientierung 12, Reiten 17, Säbel (Reitersäbel) 16 (18), Selbstbeherrschung 16, Überzeugen 11

Kavalleriesäbel: INI 17+IW6 AT 19 PA 17 TP 1W6+5 DK N

Kavalleriesäbel und Schild: INI 16+IW6

AT 17 PA 18 TP 1W6+6 DK N

Koryvar: INI 18+IW6 AT 16 PA 16 TP 1W6+7 DK NS

Koryvar und Schild: INI 17+IW6

AT 14 PA 18 TP 1W6+7 DK NS

Lederharnisch: RS 3 BE 2 GS 6

Verhalten im Kampf: Leomar setzt gerne aus der *Meisterparade* mit dem *Schild* zu einer Kombination aus *Finte* und *Wuchtschlag* an.



RETO WAISENMACHER

Söldnerführer und Stadtherr von eigenen Gnaden, Erster Beschützer Meilersgrunds

Mit eisernem Willen hat sich *Reto* (*997 BF, 1,62, drahtig, lange blonde Haare, jugendlich) aus der Gosse an die Spitze eines Söldnerhaufens gekämpft und wird dennoch oft unterschätzt. Seine Robustheit und Schnelligkeit machen ihn vielen körperlich eindrucksvolleren Gegnern überlegen. Zur Demonstration seiner Macht geht er manches Mal grausam vor, den Armen gegenüber ist er jedoch mildtätig und den Seinen gegenüber gerecht. Kampf ist für ihn ein Handwerk, doch heute kämpft er für Kor und genießt es, dabei eine so außergewöhnliche Waffe wie Koryvar führen zu können.

Kurzcharakteristik: oft unterschätzter, meisterlicher Schwertkämpfer und Söldnerführer

MU 17 KL 12 IN 15 CH 13

FF 10 GE 16 KO 14 KK 15

LeP 36 AuP 40 WS 9 MR 5

Vor- und Nachteile: Eisern, Flink; Jähzorn 6, Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen III, Entwaffnen, Finte, Formation, Kampfgespür, Gegenhalten, Halbschwert, Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung II, Schmutzige Tricks, Versteckte Klinge, Waffenlose Kampfstil Mercenario und Unauer Schule

Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 10, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 10, Überreden 12, Kriegskunst 13

Anderthalbhänder Waismacher: **INI 18+1W6**

AT 19 PA 17 TP 1W6+7 DKN

Schwert: **INI 18+1W6 AT 13 PA 13 TP 1W6+4 DKN**

Koryvar: **INI 19+1W6 AT PA 20 TP 18 DKN**

Leichte Platte: **RS 4 BE 2 GS 7**

Verhalten im Kampf: kämpft nicht sauber, aber effektiv, setzt auf Schnelligkeit

ZU LEICHT?

Bei ihm sind seine „Knappin“, das furchtlose Waisenkind *Janca* (*1019 BF, Wehrheimer Bürstenschnitt, Sommersprossen, unerfahrene Söldnerin, begabte Armbrustschützin, Werte wie unerfahrene Söldnerin, siehe **Anhang**) sowie sein engster Berater, der Weibel *Rhys Eichenspalter* (*978 BF, geflochtener grauer Bart, untersetzt, wortkarg, väterlicher Freund, kompetenter Söldner, Werte wie erfahrener Söldner, siehe **Anhang**), der bedingungslos hinter „seinem Jungen“ steht.



DIE VOLLENDUNG DES SEELENTAUSCHS

»Wenn keine anderen Möglichkeiten mehr gegeben sind, ist das Verlassen des Schlachtfeldes die einzige Option.«

—36. Strategem des Helme Haffax

Im Hintergrund des Kampfes führt der greise Haffax das Ritual durch. Mehrmals scheint er an Schwäche fast zu sterben, doch er hält immer wieder durch. Sind alle Gefahren der Nacht überstanden oder ist Koryvar aufgeladen, kann schließlich der Seelentausch erfolgen.



DAS ENDE DES RITUALS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach deinem letzten, zerschmetternden Hieb vibriert Koryvar heftig. Du spürst förmlich die astrale Macht, die in der Kristallstruktur tobt und sie beinahe bersten lässt. Ein taubes Gefühl breitet sich in deinem Arm aus und dir wird bewusst, dass die Klinge diesem Druck nicht mehr lange standhalten wird.

Du blickst zu jenem alten Mann hinüber, dessen stahlgraue Augen ungetrübt und voller Zuversicht auf der Waffe ruhen. „Es ist so weit“, sagt er mit schwacher und doch hoffnungsvoller Stimme.

Wird die Waffe nun zu Haffax' Ritualaufbau gebracht, geschieht der Rest fast von alleine. Vorher lässt Haffax es sich nicht nehmen, den Helden, die für ihn gekämpft haben, zu danken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Koriannas Gebete tönen lauter denn je, während der greise Haffax deinen Arm greift, dir stolz und ungebrochen ins Gesicht blickt und anerkennend bei seinem Kriegergruß nickt. „Aventurien hat mich lange genug ertragen müssen. Jetzt braucht es das nicht mehr, wo es solche wie euch gibt“, hörst du ihn noch murmeln.

EINE SEELE FÜR EINE SEELE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zunächst scheint nichts zu geschehen, außer dass das Vibrieren und Leuchten der Klinge langsam nachlässt, so als fließe seine Energie ab. Schwerfällig und mit Verzögerung setzt sich die beinahe ruhige und hell leuchtende Kristalldruse nun in pendelnde, rhythmische und doch unregelmäßige Bewegung. Sonnenlicht fällt in den Tempelraum. Für euch ist ein leichter Sog spürbar. Für Haffax ebenfalls, aber offenbar als kräftiger Zug, denn er hält sich den Kopf und zuckt vor Schmerz zusammen, fängt sich dann aber wieder. Die rituellen Worte kommen ihm weiter, wenn auch stockender als zuvor, aus dem Munde. Kurz werden seine Augen milchig-weiß und er droht das Bewusstsein zu verlieren, dann fängt er sich wieder. Mit einem Mal beginnen die Kammern des Karfunkels im Sonnenlicht zu leuchten. Gleichzeitig öffnen sich Mund und Augen des gealterten Fürstkomturs weit. Ein trübes Licht dringt aus den Öffnungen hervor, so als würde die Druse seine Seelenkraft in sichtbare Strahlen umwandeln und das Sonnenlicht sie aufnehmen.

Ein plötzliches Zischen, als die erste Kammer des Karfunkels einen dunkelgrünen Glanz annimmt, schmierig und formlos! Ein letzter Versuch der Herrin des wimmelnden Chaos, Haffax anzugreifen? Die zweite Kammer jedoch wirkt, als fülle sie sich mit klarem Wasser oder reinem Licht. Es mag sich um Augenblicke handeln, doch wie Stunden kommt es euch vor, als die dritte Kammer sich schließlich mit bernsteinfarbenem Glanz füllt. Haffax' Körper zuckt, bäumt sich auf. Ein Schrei entrinnt ihm! Laut, voller Kraft und Kampfeswille und ... erlöst!

Der Körper sinkt in sich zusammen, das Leuchten im Raum vergeht unvermittelt, nur der nun sanfte Glanz des Karfunkels bleibt bestehen. Sogleich nimmt Korianna ihn an sich. Haffax Leib liegt mit offenen Augen und bar jedes Lebens da.

<Sobald ein Held oder Leomar sich um den Leichnam kümmern will>

Plötzlich packt dich eine Hand mit gewaltiger Stärke am Hals wie ein Schraubstock! Der Oberkörper von Haffax richtet sich auf, blickt dir in die Augen und brüllt mit einer Stimme, die wie die von dreien auf einmal klingt: „Ihr Sterblichen habt uns vertrieben aus unserer Ruhe, die ewig sein sollte! Was ist das für ein erbärmlicher Körper?! Fühlt sich so euer nichtswürdiges Leben an? Ihr werdet büßen!“ Mit diesen Worten stößt das, was immer Haffax Körper beseelt, dich weg und richtet sich auf!

Zwar wurde die Seele des Haffax tatsächlich erfolgreich in den Karfunkel transferiert und findet dort Schlaf, Ruhe und Schutz vor den Erzdämonen, die dreifache Seele des Wurms von Unau jedoch wurde aus ihrem Karfunkel gedrängt. Sie mobilisiert den Körper des Haffax und sinnt, nachdem sie merkt, welches Schicksal sie hier im schwachen Fleisch eines Menschen erwartet, nach fürchterlicher Rache. Es kommt zu einem letzten Kampf gegen den Riesenlindwurm im Körper des Haffax.

Helme Haffax (Malgorrzáta)

LeP 60 AuP 80 WS 10 MR 16

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfgespür, Klingenturm, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Sturmangriff, Wuchtschlag

Tuzakmesser: INI 21+IW6 AT 22 PA 21 TP IW6+10 DK NS

Enduriumrüstung: RS 7 BE 2 GS 7

Besondere Kampfregelein: 3 Aktionen pro KR

Verhalten im Kampf: Der Wurm von Unau ist voll Hass und will Rache. Er kämpft aggressiv und ohne Rücksicht auf seinen neuen, „unwürdigen“ Körper und dessen eventuelle Vernichtung.

EINE VERLORENE SEELE?

Neben dem geglückten Seelentausch mit Malgorrzáta gibt es mehrere weitere Optionen. Eine ist es, dass die Helden im Kampf gegen Asfaloths Streitmacht scheitern. Sollte die Erzdämonin irgendwie ihre Finger an Haffax kriegen, ist dessen Seele auf ewig verloren. Um sich nun auch an seinen Helfern zu rächen, wird sie seinen Körper auf widerliche Weise verformen: Tentakel peitschen daraus hervor, Knochen brechen und formen sich zu Klingen, die die Haut durchstoßen, sein Gesicht wird eine das Leben verhöhnende Grimasse. Das von Asfaloth beseelte Etwas greift die Helden erbarmungslos an.

Helme Haffax (Asfaloth-besessen)

LeP 45 AuP 60 WS 10 MR 15

Tentakel: INI 18+1W6 AT 18 PA 17 TP 2W6+1 DK NSP
Enduriumrüstung: RS 7 BE 2 GS 6

Besondere Kampfgregeln: 5 Aktionen pro KR

Verhalten im Kampf: Asfaloth sinnt nach Rache und maximalem Schaden. Alles andere ist unwichtig.

Falls die Helden hingegen zu irgendeinem Zeitpunkt entschließen, Haffax aus welchem Grund auch immer zu töten, so ist er unter den derzeitigen Umständen kaum fähig, sich dagegen zu wehren. Seine LeP liegen bereits bei unter 10, seine körperlichen Eigenschaften sind alle um mindestens 5 Punkte reduziert. Lediglich die anderen Streiter schützen ihn.

AUSKLANG

Sobald die Helden nun auch den besessenen Körper Haffax' besiegt haben, endet die Höllennacht endgültig. Asfaloth zieht ihre gierigen Fühler aus Gareth zurück, höchstwahrscheinlich voll Zorn auf die Menschen, die ihre Pläne vereitelt haben. Doch sie wird in der Zukunft nach weiteren Möglichkeiten suchen, ihre Macht auszubauen. Langsam gleitet ihr Blick von der Mitte des Kontinents zu jener Insel, auf der ihr Splitter nach wie vor liegt.

Offiziell ist allein gesetzt, dass Haffax beim Versuch stirbt, Gareth mit Dämonen- und Chimärenhorden zu vernichten. Schließlich wird auch bekannt, dass Helden ihn im Zweikampf bei diesem Versuch besiegten. Allein Ihre Helden und eine Handvoll weiterer Personen wissen, was wirklich geschah – Helme Haffax gilt jedoch als tot und überwunden. Womöglich halten sie seine letzten Schritte deshalb in Ansehen, aber für die Masse des Volkes bleibt er der Verräter und Dämonenpaktierer, als der er die letzten Jahrzehnte auftrat.

Kaiserin Rohaja kehrt auf schnellstem Weg von ihrem Feldzug aus Tobrien nach Gareth zurück. Zwar trifft sie erst nach dem asfalothischen Angriff ein, sorgt aber tatkräftig dafür, dass Beschädigungen schnell ausgebessert werden und alsbald wieder Ordnung in die Kaiserstadt einkehrt. Dann

erst beginnen die Vorbereitungen für die große Siegesfeier, sowohl für Tobrien, das nun nach Jahrzehnten endlich als befreit gefeiert wird, als auch über den abtrünnigen Fürstkomtur Helme Haffax. Die kaiserliche Siegesfeier findet am letzten Tag des Praios statt und dauert bis in den 1. Tag der Rondra hinein, um die beiden Gottheiten im Besonderen zu ehren. Natürlich sind die Helden dabei und in der Folge bei zahlreichen Anlässen Ehrengäste.

Leomar vom Berg stirbt entweder bei der Verteidigung der Kaiserstadt oder im Kortempel. Ganz Gareth spricht noch für Monate von den Heldentaten des „Retters Gareths“, der als Verräter galt, nun aber wieder als Volksheld rehabilitiert wird. Er wird deshalb (postum) von der Kaiserin rehabilitiert und als frei erklärt. Zudem wird er gemeinsam mit den Helden als Beschützer des Kaiserreichs geehrt.

Die Helden erhalten **400 Abenteuerpunkte** und drei **Spezielle Erfahrungen** auf Talente Ihrer Wahl, die häufig eingesetzt wurden.

Die **Splitterdämmerung** endet mit diesem Sieg. Rohaja konnte sich trotz der List des Fürstkomturs als starke Kaiserin behaupten, womöglich lag dies auch im Sinne Haffax'. Der **Belhalhar-Splitter** ist aus dem Zugriff aller Erben der Heptarchen entzogen und unter der Kontrolle der Kirche Rondras. Sein weiteres Schicksal erfüllt sich ähnlich wie bei anderen sichergestellten Splintern aber erst in den nächsten Jahren.

In den Schattenlanden, für die sich nun langsam wieder die Bezeichnungen aus der Zeit vor Borbarad durchsetzen, gibt es noch zahlreiche Hinterlassenschaften der Heptarchenherrschaft. Um diese werden sich zukünftige Abenteuer drehen. Eines steht jedoch fest: Die Taten einzelner Helden werden dabei eine entscheidende Rolle spielen.

Natürlich werden Ihre Helden auch durch das Reich entlohnt. Sie können entscheiden, was es sein soll:

- ☛ die Kaiser-Raul-Schwerter in Gold,
- ☛ die Ernennung zum Reichsritter,
- ☛ eine Klinge aus Kaiser Retos Waffenkammer (nach Ihrer Maßgabe) oder sogar
- ☛ die Belehnung mit einem Junkergut im Königreich Garethien, genauer in der Pfalzgrafschaft Goldenstein, ganz in der Nähe des berühmten Museums für Waffenkunde.



GESAMMELTE KAMPFWERTE

SOLDATEN (SCHWERES FUßVOLK)

Soldaten bilden das Rückgrat der Armee und stehen fest im Sold der Kaiserin oder von Provinzherrn. Ihre Fähigkeiten und Moral sind schwankend und meist weniger sattelfest als bei Rittern und Elitekämpfern. Doch erfahrene Gardetruppen sind oftmals starke und tapfere Kämpfer.

Beispiele: Landwehrregimenter wie das Kaisermärker, Hartsteener, Waldsteiner und Greifenfurter (Piken/Hellebardiere, *unerfahren-Veteranen*), Schlunder Schlägelschwinger, Elenviner Garderegiment, Gratenfelder Pikeniere, Koscher Hellebardiere und Bergköniglich Eisenwalder Garderegiment, Perricum Löwengarde, Almadaner Hakenspieße, Regiment Prinz Arlan, Weidener Grünröcke und Rommilyser Friedensgarde (*erfahren*), Greifengarde (Hellebardiere) und Sturmbanner (*erfahren-Veteranen*), Rotröcke, Panthergarde (Zweihänder und Hellebarden), Schweres Fußvolk der Havener sowie Nordmärker Flussgarde (*Veteranen*)

Soldat (unerfahren/erfahren/Veteran)

Schwert: INI 8/10/16 +IW6 AT 12/14/17 PA 10/12/16
TP IW6+4/+4/+5 DK N

Hellebarde: INI 8/10/16 +IW6

AT 13/15/18 PA 9/11/15 TP IW6+5/+5/+6 DK S

Streitaxt: INI 8/10/16 +IW6

AT 13/15/18 PA 9/11/15 TP IW6+4/+4/+5 DK N

Pike: INI 6/8/14 +IW6

AT 12/14/17 PA 8/10/14 TP IW6+5 DK P

Zweihänder: INI 7/9/15 +IW6

AT 11/13/15 PA 7/9/13 TP 2W6+4/+4/+5 DK NS

LeP 30/34/41 **AuP** 31/35/42 **WS** 7/7/8 **MR** 2/4/6 **GS** 5/6

RS/BE 5/4 (Lederrüstung, -helm und -zeug)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 5/9/14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand / Rüstungsgewöhnung I, Formation, Meisterparade, Wuchtschlag / Ausfall, Befreiungsschlag, Kampfrelexe, Niederwerfen, Scharfschütze, Sturmangriff

Verhalten im Kampf: Die kaiserlichen Soldaten kämpfen, je nach Moral, mit mehr oder weniger hoher Disziplin und Effizienz. Rondrianische Werte stehen weniger im Vordergrund. Sie bevorzugen in der Regel den *Formationskampf* und pflegen allgemein eine gute Kameradschaft zu anderen Soldaten. Erfahrene Soldaten sind anderen oft durch ihren Mut ein Vorbild.

SPIEBBÜRGER UND LANDWEHR (LEICHTES FUßVOLK)

Gerade die Garethher stellen große Einheiten von Spießbürgern, die das Heer unterstützen. Aber auch andere Provinzherrn steuern Landwehr bei, die taktisch ähnliche Funktion hat. Landwehr steht zwar in regelmäßigem Waffentraining, jedoch sind sie keine kriegserprobten Soldaten. Einzelne Veteranen konnten aber während der vergangenen, harten Jahre auch durchaus Kampferfahrung sammeln.

Beispiele: Garethher und Puniner Spießbürger, Landwehrregimenter aus Eslamsgrund, Rommily und Greifenfurt, Heerhaufen der Alberner, Almadaner, Nordmärker und Koscher Grafen (*unerfahren-erfahren*), Sichelgarde, Dergelgarde, Eliteregiment Perricum, Tobrische Landwehr (*erfahren*), Wolfengarde (*erfahren-Veteranen*)

Spießbürger, Landwehrsoldat (unerfahren/erfahren/Veteran)

Hakenspieß: INI 9/13/13 +IW6

AT 11/13/16 PA 11/13/15 TP IW6+3 DK S

Partisane: INI 10/14/14 +IW6

AT 12/14/17 PA 10/12/14 TP IW6+7 DK S

LeP 28/31/33 **AuP** 29/32/35 **WS** 6/6/7 **MR** 3/4/5 **GS** 7

RS/BE 2/1 (Gambeson)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 3/7/10, Sinnenschärfe 4/8/12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Rüstungsgewöhnung I (Wattierter Waffenrock) / Kampfrelexe, Wuchtschlag / Meisterparade, Niederwerfen, Schnellziehen

Verhalten im Kampf: Spießbürger versuchen ihre Gegner auf Distanz zu halten und nutzen insbesondere die eingeübte *Formation*, erfahrenere auch den *Wuchtschlag* (bis max. +2). Im Gefecht fliehen sie oft bereits beim Verlust der halben LeP. Bei höherer Moral und Erfahrungsgrad halten die Tapfersten auch bis zum Tode stand.

PLÄNKLER UND SCHÜTZEN (LEICHTES FUßVOLK)

Leichtes Fußvolk bildet sich aus Spähern, schnellen Plänklern, Bogen- und Armbrustschützen oder auch schlecht gerüsteten Freiwilligen. Zudem werden sie als Boten und Kundschafter eingesetzt.

Beispiele: Aranisches Heer der Gerechten und Exiltobrisches Freiwilligenbanner (Plänkler), Schützenkompanien und Plänkler des Reichsforsts (*unerfahren-erfahren*), Gratenfelder Garderegiment (Schwertkämpfer als Plänkler), Hartsteener Orbtreyer Schwingen (teilweise leichte Reiterei sowie Fernkämpfer), Waldsteiner Wölfe (teilweise Schützen), Schlunder und Koscher Armbrustschützen (Armbrüste, Gebirgskundig), Ritter des Ordens vom Bannstrahl (*erfahren*), Bergköniglich Eisenwalder Garderegiment (*erfahrene* Bogenschützen, Zwergische Armbrustschützen *Veteranen*), Armbruster der Nordmärker Flussgarde, Regiment „Wolfsfährte“ (*Veteranen*)

Plänkler, Schütze (unerfahren/erfahren/Veteran)

Kurzschwert: INI 10/12/18 +IW6

AT 10/12/16 PA 8/10/13 TP IW6+2/+2/+3 DK HN

Schwert: INI 10/12/18 +IW6

AT 10/12/16 PA 8/10/14 TP IW6+4/+4/+5 DK N

Streitaxt: INI 10/12/18 +IW6

AT 10/12/16 PA 7/9/13 TP IW6+4/+5/+6 DK N

Kurzbogen/Kriegsbogen: INI 9/11/17 +IW6

FK 15/19/23 TP IW6+4*/IW6+5*

Leichte Armbrust: INI 9/11/17 +IW6 FK 13/17/19 TP IW6+6*

Schleuder: INI 9/11/17 +IW6 FK 15/218/20 TP IW6+2

LeP 29/33/38 **AuP** 34/38/46 **WS** 7/7/8 **MR** 2/4/6 **GS** 6/6/7

RS/BE 2/2 (Brustplatte und Lederzeug)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 4/6/8/11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I / Waldkundig, Gebirgskundig, Meisterparade, Schnellladen / Sumpfkundig, Höhlenkundig, Ausfall, Gezielter Stich, Kampfrelexe, Meisterschütze, Scharfschütze, Sturmangriff, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Plänkler kämpfen schnell und nicht in Formation. Ihre Aufgabe ist es, sich möglichst schnell zu bewegen und flexibel einsetzbar zu sein. Sie schlagen schnell zu und ziehen sich dann wieder zurück. Viele von ihnen sind auch als Schützen ausgebildet, die Pfeil- oder Bolzenhagel auf die Gegner regnen lassen können.

LEICHTE REITEREI (LEICHTE REITEREI)

Besonders aus dem Süden, aber auch den Grenzgebieten der Mitte und des Nordens des Kontinents kennt man Einheiten leichter Reiterei. Die Reiter sind sehr schnell, wagemutig und teilweise als berittene Schützen mit Fernwaffen ausgerüstet. Sie werden auch gerne als Späher und Boten eingesetzt.

Beispiele: Balihoer Auenreiter, Regimenter aus der Kaisermark, Almada, Abilacht, Eslamsgrund, Perricum und dem Reichsforst (*unerfahren-erfahren*), Zweiflinger Grenzwächter (waldkundig, teilweise berittene Schützen), Nebachotische, Aranische und Tulamidische Reiter (*erfahren*), Ardariten (ein Drittel geweiht, *erfahren-Veteranen*), Reiterei der Flussgarde und Gallyser Grenzüreiter (*Veteranen*)

Leichter Reiter (unerfahren/erfahren/Veteran)

Säbel: INI 12/15/18+IW6

AT 11/13/16 PA 10/12/14 TP IW6+3/+3/+4 DK N

Brabakbengel: INI 10/14/17+IW6

AT 11/13/16 PA 9/11/13 TP IW6+5/+6/+6 DK N

Dschadra (Lanzenangriff):

INI 10/14/17+IW6 **Lanzenreiten** 14/16/19 TP IW6+5**

Kurzbogen: INI 10/14/17+IW6 FK 16/18/21 TP IW6+4*

Dschadra (Fern): INI 10/14/17+IW6

FK 15/17/20 TP IW6+4

LeP 28/33/40 **AuP** 30/34/42 **WS** 7/7/8

MR 3/5/6 **GS** 6

RS/BE 4/3 (Kürass und Lederzeug)

** : ab 6 Schritt Anlauf 2W6+5, ab 16 Schritt 3W6+5

Wichtige Talente: Reiten 7/12/16,

Selbstbeherrschung 7/9/11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag / Berittener Schütze, Finte, Kampfrelexe, Kriegereiterei, Rüstungsgewöhnung II / Ausfall, Kampfgespür, Niederwerfen

Verhalten im Kampf: Leichte Reiterei gilt als wagemutig, manchmal auch etwas leichtsinnig. Einige Reiter haben rondrianische Ideale, andere ähneln in ihrem Verhalten Soldaten oder Söldnern. Oft gilt es ihnen aber als wichtig, sich zu beweisen. Sie greifen schnell zu und versuchen Kämpfer am Boden im Vorbereiten anzugreifen. Mehr dazu siehe Kampf zu Pferd **WdS 100**.

RITTER UND PANZERREITER (SCHWERE REITEREI)

In den Reihen der Kaiserin haben sich zahlreiche adlige Ritter gesammelt, die darauf aus sind, sich im Krieg zu beweisen und im Namen Rondras zu fechten. Sie stellen die mächtigsten Kämpfer des Heeres und sind oft in führenden Positionen zu finden. Zudem gibt es viele Einheiten Schwerer Reiterei, die ebenfalls gerüstet auf dem Pferde kämpfen.

Beispiele: Ritter und Schwere Reiterei aus der Kaisermark, Albenhus, Ragath, Schlund, Eslamsgrund, dem Kosch und dem Reichsforst, Hartsteener Ritter (*unerfahren-erfahren*), Leibregiment der albernischen Krone, Donnerorden, Ochsengarde (*erfahren*), Waldsteiner Ritter (teilweise waldkundig), Ferdoker Garde und Garethische Goldene Lanze, Ritter und Panzerreiter Weidens, Bornische Ritter und Geflügelte (*erfahren-Veteranen*), Schwere Reiterei der Flussgarde, Greifenfurter Langschwerter und Grenzüreiter (*Veteranen*)

Ritter, Panzerreiter (unerfahren/erfahren/Veteran)

Schwert: INI 9/13/16 +IW6

AT 11/14/18 PA 10/12/16 TP IW6+4/+5/+5 DK N

Schwert und Schild: INI 8/12/15 +IW6

AT 10/13/17 PA 14/14/18 TP IW6+4/+5/+5 DK N

Morgenstern: INI 9/13/16 +IW6

AT 11/14/18 PA 8/10/14 TP IW6+5/+5/+6 DK N

Morgenstern und Schild: INI 8/12/15 +IW6

AT 10/13/17 PA 14/14/17 TP IW6+5/+5/+6 DK N

Kriegslanze:

INI 9/13/16+IW6 **Lanzenreiten** 18/20/24 TP IW6+6**

LeP 29/35/43 **AuP** 31/35/44 **WS** 7/8/8 **MR** 3/5/6 **GS** 4

RS/BE 8/6 (Garether Platte und Topfhelm)

** : ab 6 Schritt Anlauf 2W6+8, ab 16 Schritt 3W6+10

Wichtige Talente: Reiten 8/14/17, Selbstbeherrschung 7/12/16

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag / Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Kriegereiterei, Schildkampf II, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II / Ausfall, Kampfgespür, Schildspalter

Verhalten im Kampf: Ritter haben hohe, rondrianische Ideale und kämpfen entsprechend ritterlich. Feigheit und Hinterlist sind ihnen fremd, sie würden notfalls eher sterben. Schwere Reiterei prescht auf ihre Ziele zu und nutzt Lanzenangriffe, um diese zu töten. Mehr dazu siehe Kampf zu Pferd **WdS 100**.



HAFFAX' ARMEE

Auch wenn Haffax' Armee zum größten Teil aus einem (stehenden) Söldnerheer besteht, dienen ihm auch feste Einheiten, für die Sie die Werte von entsprechenden kaiserlichen Einheiten heranziehen können. Neben den im Folgenden beschriebenen Eliteeinheiten sind dies die *Tobrischen Äxte* (Soldaten; schweres Fußvolk, bewaffnet mit Streitäxten; unerfahren-Veteranen), diverse Stadt- und Landwehreinheiten (Spießbürger und Soldaten; unerfahren-erfahren) sowie das *Regiment Mendena* (Leichte Reiterei; unerfahren-erfahren).

SÖLDNER (SCHWERES FUßVOLK)

Das Rückgrat von Haffax' Herr bilden die Söldnerseinheiten. Sie stammen zu einem guten Teil aus Tobrien und dienen Haffax als stehendes Söldnerheer, doch ist auch viel bunt gemischtes Volk aus verschiedenen Ländern und Provinzen unter ihnen: Bornländer und sveitländische Mietschwerter aus dem Norden, aranische Säbelschwinger und Tulamiden aus dem Süden, ebenso einige Maraskaner aus dem Osten. Wer lange als Söldner gedient und sich bewiesen hat, macht oft den Schritt in die prestigeträchtige Rote Legion oder die Karmothgarde und wird damit fester Bestandteil von Haffax' Heer.

Söldner (unerfahren/erfahren/Veteran)

Säbel: INI 8/10/16 +IW6

AT 12/14/17 PA 11/13/17 TP IW6+3 DK N

Schwert: INI 7/9/15 +IW6

AT 12/14/17 PA 10/12/16 TP IW6+4/+4/+5 DK N

Andergaster:

INI 6/8/14 +IW6 AT 13/16/18 PA 10/12/16 TP 3W6+3 DK S

Hakenspieß:

INI 8/10/16 +IW6 AT 13/15/18 PA 9/11/15 TP IW6+3 DK S

Warunker Hammer:

INI 7/9/15 +IW6 AT 13/15/18 PA 9/11/15 TP IW6+6 DK NS

Kurzbogen/Kriegsbogen:

INI 8/10/16 +IW6 FK 15/17/22 TP IW6+4*/IW6+5*

Leichte Armbrust: INI 8/10/16 +IW6 FK 14/16/20 TP IW6+6

LeP 31/35/40 **AuP** 31/37/42 **WS** 7/7/8 **MR** 2/3/6 **GS** 5/5/6

RS/BE 5/4 (Lederrüstung, -helm und -zeug)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 5/8/15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag / Ausfall, Schildspalter / Kampfrelexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Scharfschütze, Sturmangriff

Verhalten im Kampf: Söldner sind oft skrupelloser als Soldaten oder gar Ritter. Einige pflegen elegante Kampfstile (*Finten, Ausfälle*), andere wuchtige (*Wuchtschlag* und Varianten). Statt bis zum Tod kämpfen sie meist nur soweit, bis eine Schlacht als verloren anzusehen ist, denn sie kämpfen nur für Gold, nicht für ein höheres Ideal.

ROTE LEGION (LEICHTES FUßVOLK)

Die aus ehemaligen Söldnern zusammengestellte Eliteeinheit wird von Haffax in Schlachten zunächst als Schützeinheit eingesetzt und dann meist in der Hinterhand behalten, um sie gezielt in seine Strategie einzubauen und um

mobil die Flanken zu verstärken oder den Feind an einem Schwachpunkt zu treffen.

Rote Legionäre (unerfahren/erfahren/Veteran)

Schnitter:

INI 7/11/14+IW6 AT 12/14/17 PA 11/13/15 TP IW6+5 DK NS

Leichte Armbrust: INI 7/11/14+IW6 FK 16/18/21 TP IW6+6*

LeP 31/33/36 **AuP** 34/36/40 **WS** 7/7/8 **MR** 4/4/5 **GS** 5

RS/BE 4/3 (Lederrüstung und Helm)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 5/6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag / Ausweichen I (8), Defensiver Kampfstil, Halbschwert, Kampfrelexe, Meisterparade, Sturmangriff / Ausweichen II (11), Kampfesgefühl

Verhalten im Kampf: Die Rote Garde ist auf Haffax eingeschworen und dient ihm treu bis zum Sieg oder zur Niederlage. Sie vereint hohe Beweglichkeit mit der Fähigkeit, in *Formation* und aufeinander abgestimmt zu agieren. Ihr Vorgehen ist gnadenlos effektiv und äußerst schnell. Die Einheit kann schnell vorstoßen und sich wieder zurückziehen. Auch das Zusammenspiel von Schützen und Nahkämpfern ist vorbildlich effektiv.

KARMOthGARDE (LEICHTES FUßVOLK)

Diese vor allem auf Maraskan aus Freiwilligen und ehemaligen Söldner rekrutierte Garde besteht aus leichtem Fußvolk und gilt als Eliteeinheit des Haffax. Er setzt die Kämpfer als Plänkler und Schützen ein und verstärkt sein Heer mit ihnen, wo ihre Anwesenheit gebraucht wird.

Karmothgardist (erfahren/Veteran)

Nachtwind: INI 11/15+IW6

AT 13/16 PA 12/14 TP IW6+4/+5 DK N

Kurzbogen: INI 9/13+IW6 FK 18/20 TP IW6+4*

LeP 32/35 **AuP** 35/37 **WS** 6/7 **MR** 4/5 **GS** 5/6

RS/BE 4/3 (Iryanrüstung und Lederzeug)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 6/9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag / Ausfall, Befreiungsschlag, Gezielter Stich, Kampfrelexe, Meisterparade, Scharfschütze, Sturmangriff

Verhalten im Kampf: Ähnlich wie die Rote Legion führt die bewegliche Karmothgarde ihre Befehle schnell und ohne Skrupel aus. Als Elite-Plänkler sind sie auf Schlachtfeldern überall dort zu finden, wo Verstärkung gebraucht wird. Sie können durch ihre Beweglichkeit das Zünglein an der Waage bei Schlachtenglück sein.

XARFAI-PAKTIERER

In den Reihen der Gegner kämpfen auch immer wieder Paktierer mit der blutigen Erzdämonin, doch auch manch kaiserlicher kann ihren Verlockungen verfallen. Paktierer sind meist ehemalige Kämpfer aller Art, die durch die schrecklichen Erlebnisse des Krieges oder um ihre Haut zu retten in einen Pakt geraten sind. Belhalhar schenkt ihnen enorme Kampfstärke, zeichnet sie aber mit Paktmalen wie niemals heilenden Wunden und ähnlichen auf den Krieg bezogenen Stigmata.

Xarfai-Paktierer (erfahren/Veteran)

Streitaxt:

INI 13/17+1W6 AT 16/19 PA 11/14 TP 1W6+4/+5 DK N

Zweihänder:

INI 12/16+1W6 AT 15/18 PA 10/13 TP 2W6+4/+5 DK NS

Kriegshammer:

INI 13/17+1W6 AT 16/19 PA 10/12 TP 2W6+4/+5 DK N

Kriegsbogen: INI 13/17+1W6 FK 18/23 TP 1W6+6*

LeP 38/45 AuP 42/48 WS 9/10 MR 5/6 GS 5

RS/BE 4/4 (Langes Kettenhemd)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 8/12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Kampfrelexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I / Hammerschlag, Kampfgespür, Sturmangriff

Typische Schwarze Gaben (Belhalhar-Pakt): Schutz vor göttlichem Wirken (II), Lähmende Furcht, Befehlsstimme, Wundschmerz / Schutz vor göttlichem Wirken (IV), Dämonische Waffe, Bluttrinker, Karmoth-Hieb

Verhalten im Kampf: Der Pakt mit Belhalhar macht Kämpfer sehr bald zu blutrünstigen, brutalen Schlächtern. Gnade ist ihnen fremd, sie kämpfen voller Gewalt und bevorzugt mit Manövern aus dem *Wuchtschlag*-Baum. Lachend kämpfen sie bis zum Tod und verfallen in Bedrohungen eher in tiefere Kreise der Verdammnis als aufzugeben.

INFILTRATOREN

Haffax greift auf eine Reihe geheim agierender Männer zurück, die sich ins kaiserliche Lager einschleichen oder sogar unter das Heer oder den Tross mischen. Er betraut sie mit Aufgaben wie Sabotage von Kriegswerkzeug, Waffen und Vorräten, mit dem Töten bestimmter Schlüsselpersonen, mit Diebstahl und Informationsbeschaffung.

Infiltrator (erfahren/Veteran)

Dolch: INI 10/14+1W6

AT 13/15 PA 8/10 TP 1W6+1 DK H

Kurzsword: INI 10/14+1W6

AT 12/14 PA 11/13 TP 1W6+2/+3 DK HN

Nachtwind: INI 12/16+1W6

AT 12/14 PA 12/14 TP 1W6+4/+5 DK N

Kurzbogen: INI 10/14+1W6 FK 19/21 TP 1W6+4*

LeP 30/33 AuP 36/38 WS 6/6 MR 5/6 GS 7

RS/BE 3/2 (Fünflagenharnisch)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 7/10, Sich Verstecken 9/12, Sinnenstärke 8/10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Wuchtschlag / Waldkundig, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Kampfrelexe, Meisterparade, Todesstoß

Verhalten im Kampf: Der Infiltrator versucht Kämpfe zu umgehen oder schnell zu beenden, um nicht entdeckt zu werden. *Gezielte Stiche* oder *Todesstöße* zum schnellen Töten sind bevorzugt. Bei Entdeckung nutzt er jede sich ihm bietende Möglichkeit zur Flucht.

MENDENER MAGIER

Das Rückgrat der Zauberer von Helme Haffax stellen die Abgänger der *Akademie für die Beschwörung und gemeinschaftliche Magie im Heer zu Mendena* (SoG 66) dar. Die Akademie, gemeinhin *Vorhalle des Sieges* genannt, legt den Fokus auf Militärtaktik und setzt dabei natürlich auch Dämonen ein.

Die Vorhalle des Sieges bildet ihre Zöglinge in vier verschiedenen Ausrichtungen aus:

MENDENER INSPIRATOR

Der *Mendener Inspirator* wird als überlegener Heerführer angesehen und erhält eine grundlegende militärtaktische Ausbildung, die er durch seine Zauberfertigkeiten ergänzen soll. Inspiratoren lenken ganze Regimenter oder werden in wichtigen Missionen weltlichen Heerführern zur Seite gestellt.

Mendener Inspirator (erfahren)

Wichtige Vor- und Nachteile: Arroganz 9, Neugier 8

MU 15 KL 16 IN 14 CH 13 FF 11 GE 12 KO 12 KK 11

Zauberstab: INI 11+1W6 AT 9 PA 10 TP 1W6+1 DK NS

LeP 30 AuP 34 AsP 45 WS 7 MR 10 (+7) GS 8

RS / BE 0/0 (Magierrobe)

Wichtige Talente: Kriegskunst (Strategie, Taktik) 15 (17), Magiekunde 12, Selbstbeherrschung 7, Überzeugen 8

Wichtige Zauber: Attributo 12, Blick in die Gedanken 11, Cryptographo 12, Imperavi 10, Memorans 14, Psychostabilis 13, Respondami 15, Xenographus 12

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I+II, Regeneration I, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Verhalten im Kampf: Inspiratoren leiten Heere oder stehen Heerführern zur Seite. Sie sind meist von einer Leibwache umgeben, die sie schützen soll und vertrauen auf die ihr loyalen Streiter. Werden sie zum Kampf gedrängt, versuchen sie Gegner mittels IMPERAVI auf ihre Seite zu ziehen und kämpfen ansonsten defensiv, bis Verstärkung eintrifft.

MENDENER INSTRUKTEUR

Zu den *Mendener Instruktoren* gehören die meisten Abgänger der Vorhalle des Sieges. Sie werden ausgebildet um kleine Gruppen von Kämpfern zu kommandieren und diese mit ihren magischen Fähigkeiten im Einsatz zu stärken.

Mendener Instrukteur (erfahren)

Wichtige Vor- und Nachteile: Arroganz 7, Neugier 9

MU 15 KL 13 IN 15 CH 13 FF 11 GE 13 KO 13 KK 11

Zauberstab: INI 12+1W6 AT 10 PA 12 TP 1W6+1 DK NS

LeP 31 AuP 35 AsP 45 WS 7 MR 9 (+3) GS 8

RS / BE 0/0 (Magierrobe)

Wichtige Talente: Heraldik 10, Kriegskunst (Taktik) 12, Magiekunde 12, Selbstbeherrschung 11, Überzeugen 7

Wichtige Zauber: Armatrutz 16, Attributo 17, Balsam 10, Invocatio Minor 11, Gardianum 10, Gedankenbilder 13, Memorans 12, Salander 14, Silentium 11, Vocolambo 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Eiserner Wille I, Konzentrationsstärke, Regeneration I+II, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine
Verhalten im Kampf: Instrukteure leiten kleine Kommandoeinheiten und stellen die besten Kämpfer mit ARMATRUTZ (mit modifizierter Wirkungsdauer nicht aufrechterhaltend) oder ATTRIBUTO KÖRPERKRAFT aus. Gegen feindliche Magier wirken sie schnell einen GARDIANUM. Während des Kampfes können sie einen *Zant* (WdZ 225) mittels INVOCATIO MINOR herbeirufen.

MENDENER INITIATOR

Ein *Mendener Initiator* reist häufig allein, denn er wird für das Überleben im Einzeleinsatz ausgebildet. Für diese Magier gibt es keinen regulären Ausbildungsplan, sondern ihre Zeit in der Akademie verläuft sehr individuell. Dementsprechend selten sind Initiatoren anzutreffen. Sie können als Einzelgegner durchaus auf eine Heldengruppe angesetzt werden.

Mendener Initiator (erfahren)

Wichtige Vor- und Nachteile: Arroganz 9, Neugier 8

MU 16 KL 13 IN 14 CH 12 FF 11 GE 13 KO 13 KK 12

Zauberstab: INI 10+1W6 AT 8 PA 10 TP 1W6+1 DK NS

Schwert: INI 10+1W6 AT 13 PA 13 TP 1W6+4 DK N

LeP 32 AuP 35 AsP 43 WS 7 MR 9 (+3) GS 8

RS / BE 2 / 2 (Wattierter Waffenrock)

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 9, Kriegskunst 10, Magiekunde 9, Selbstbeherrschung 12

Wichtige Zauberei: Armatrutz 14, Attributo 13, Gardianum 10, Ignifaxius 11, Panik überkomme euch +13, Visibili 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Finte, Wuchtschlag; Eiserner Wille I, Konzentrationsstärke, Regeneration I, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Verhalten im Kampf: Initiatoren sind Spezialisten für Einzeleinsätze und wissen sich daher auch ohne Zauberei leidlich gut zu wehren. Sie schützen sich mittels ARMATRUTZ und GARDIANUM und greifen mit einem PANIK oder IGNIFAXIUS an.

Besonderheiten: Initiatoren sind individuell ausgebildet. Würfeln Sie zusätzlich zu den Standard-Zaubern zwei zusätzliche „Spezialzauber“ auf Wert 12-14 aus: (1) Adlerschwinge, (2) Exposami, (3) Hartes schmelze, (4) Ignisphaero, (5) Invercano, (6) Transversalis

MENDENER INVOCATOR

Der *Mendener Invocator* hält sich aus Einsätzen heraus und hat als Einziger lediglich eine militärtaktische Grundausbildung genossen. Seine Aufgabe ist das Beschwören von Dämonen oder Erschaffen von Golems. Auch Invocatoren sind eher selten.

Mendener Invocator (erfahren)

Wichtige Vor- und Nachteile: Arroganz 9, Neugier 8

MU 16 KL 15 IN 13 CH 15 FF 12 GE 11 KO 12 KK 10

Zauberstab: INI 11+1W6 AT 7 PA 10 TP 1W6+1 DK NS

LeP 29 AuP 33 AsP 46 WS 6 MR 9 (+7) GS 8

RS / BE 0 / 0 (Magierrobe)

Wichtige Talente: Magiekunde 16, Malen/Zeichnen 10, Selbstbeherrschung 8, Sternkunde 10

Wichtige Zauberei: Analys 10, Invocatio Minor 15, Invocatio Maior 12, Kulminatio 10, Pentagramma 14, Stein Wandle 15, Unitatio 11

Sonderfertigkeiten: Bann- und Schutzkreis gegen niedere sowie gehörnte Dämonen, Eiserner Wille I, Invocatio Integra, Regeneration I, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Verhalten im Kampf: Invocatoren schaffen Golems und rufen Dämonen herbei, weswegen sie meist von solcherlei Kreaturen umgeben sind. Im Kampf rufen sie mittels INVOCATIO MINOR einen *Zant* herbei oder sorgen dafür, dass gegnerische Dämonen mittels PENTAGRAMMA unschädlich gemacht werden. Gegen einzelne Gegner kommt der KULMINATIO zum Einsatz.

Besonderheiten: Invocatoren haben Kenntnis von Wahren Namen verschiedener Dämonen in hoher Qualität nach Wahl des Meisters.

GOLEMS

Die Armee des Haffax setzt, gerade auch mangels großer Zahl, auf Golems als Soldaten, die niemals fliehen, ohne Angst kämpfen, nicht versorgt werden müssen und Befehle strikt befolgen, den Gegner aber gehörig einschüchtern. Zahlreiche solcher Golems wurden in Yol-Ghurmak in Auftrag gegeben und geliefert (z.B. die Panzerschreiter und Schildgolems), einige auch in Mendena entworfen und gebaut (z.B. die Ma'hay'tam-Knechte).

PANZERSCHREITER (MITTELGROSSE METALLGOLEMS)

Diese metallenen, etwa 2 Schritt großen und breitschultrigen Golems, die in den Höllenschmieden Yol-Ghurmaks gegossen werden, gleichen einer schreitenden, massiven und xarfaiesken Rüstung voller Kanten, Klängenbrecher und scharfer Rüstungen. Ein Arm läuft in eine Klinge aus, der andere in eine mächtige Pranke, in der die Golems selbst Zweihandwaffen einhändig führen können. Zwar sind sie langsam, eine Schlachtreihe aus ihnen jedoch nahezu unaufhaltsam.

Panzerschreiter (normal/im Reticulum)

Armklänge:

INI 4/8+1W6 AT 5/8 PA 1/4 TP 2W6+9 DK HN

Großer Stoßspeer:

INI 4/8+1W6 AT 7/10 PA 2/5 TP 3W6+11 DK NSP

LeP 120 AuP 400 WS 12 MR 20/25 GS 1/3 RS 7

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag / Aufmerksamkeit, Festnageln, Formation, Gezielter Stich, Umreißen

Besondere Kampfregele: Immunität (Feuer, Stich)/Verbindung zu Beschwörer

Verhalten im Kampf: Die Panzerschreiter bewegen sich langsam, aber unaufhaltsam auf die Ziele zu, die sie angreifen sollen. Sie weichen bis zu ihrer Zerstörung unter keinen Umständen von diesem Ziel ab und schlagen alle Feinde auf dem Weg dorthin nieder. Sie werden eingesetzt, um taktisch wichtige Punkte zu halten, zu bewachen oder anrückende Fußtruppen anzugreifen. Die Zusammenarbeit ist verbessert und neben dem *Formationskampf* können ihre taktischen Ziele komplexer sein. Sie erkennen selbstständig Lücken in ihren Reihen und schließen diese, helfen einander durch Angriffe auf die Gegner bedrängter Kameraden und sind obendrein schneller und gewandter im Kampf.

SCHILDGOLEMS (KLEINE LEHMGOLEMS)

Diese kleinen, etwas kugelförmigen Golems wirken kompakt und sind erstaunlich wendig. Aus dem Kugelleib ragt ein Kopf ohne Hals und kurze Arme und Beine. Der Lehm-Torso ist mit Metall verstärkt. Wenn sie sich bewegen, besonders unter dem Reticulum, so springen und bewegen sie sich gewandt um den Magier herum, den sie zu schützen beauftragt wurden, stets in der taktisch sinnvollsten Position, um ihn zu verteidigen. Seine Arkanium-Augen verlieren den Magier dabei niemals aus dem Blickfeld.

Schildgolem (normal/im Reticulum)

Klinge und Schild:

INI 6/10+1W6 **AT** 4/7 **PA** 13/16 **TP** 1W6+3 **DK** HN

LeP 60 **AuP** 300 **WS** 8 **MR** 15/20 **GS** 7/9 **RS** 3

Sonderfertigkeiten: Gegenhalten, Linkhand, Meisterparade, Schildkampf II / Aufmerksamkeit, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Waffe zerbrechen, Klingenwand

Besondere Kampfregelein: kleiner Gegner, Immunität (Feuer, Stich)/Verbindung zum Beschwörer (erweitert das Blickfeld eines kommandierenden Magiers - auch für Zauber - um das eigene); der Golem kann seine PA ohne Abzüge gegen einen Angriff auf den geschützten Magier einsetzen; er kann den Schaden durch Zauber mit den Merkmalen Schaden und Elementar, die auf den Magier gerichtet sind, auf sich ziehen

Verhalten im Kampf: Der Golem schützt seinen Magier und bleibt bei ihm, außer er erhält andere Befehle. Er wirft sich schützend vor ihn oder greift dessen Feinde an. Wie alle Golems flieht er nie. Der Golem wird nicht nur weitaus agiler und besser in der Verteidigung seines Meisters, er wird zudem gerne als Erweiterung von dessen Blickfeld über Schlachtfelder oder durch Gebäude geschickt.

EQUITANIER-KRIEGSMASCHINE (GROSSE STEINGOLEMS)

Nur wenige Einheiten dieser mächtigen Golems wurden vor Beginn des Feldzuges fertiggestellt. Haffax und seine Generäle haben in diesen pferdeköpfigen Belagerungsmaschinen ihr Wissen um modernes Kriegsgerät und ihre Erfahrungen aus zahllosen Belagerungen einfließen lassen. Die gehärteten Fäuste und Pferdeschädel können Tore und sogar Mauern zertrümmern, sie sind in der Lage, Steinbrocken wie Katapulte zu verschleudern und können durch ihre kompakte, an Felsbrocken erinnernde Form (oft halb in der Erde eingebuddelt) nur schwer erspäht, als Gefahr erkannt und ausgeschaltet werden. Zudem bieten sie den Truppen Deckung und bewegen sich dank ihrer vier Beine trotz ihrer gewaltigen Masse erstaunlich schnell voran.

Equitanier-Kriegsmaschine (normal/im Reticulum)

Rammfaust:

INI 6/10+1W6 **AT** 7/10 **PA** 2/5 **TP** 3W6+5 **DK** HN

Rammbock-Pferdeschädel:

INI 6/10+1W6 **AT** 6/9 **PA** 1/4 **TP** 3W6+2* **DK** HN

Steinbrocken:

INI 6/10+1W6 **FK** 10/18 **TP** 6W6+8*

LeP 120 **AuP** 300 **WS** 11 **MR** 15/20 **GS** 4/7 **RS** 6

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag/Scharfschütze, Schnellladen (10 KR)

Besondere Kampfregelein: großer Gegner, Immunität (Feuer, Stich)/Verbindung zum Beschwörer (Zielgenauigkeit und Abstimmung des Feuers optimiert)

Verhalten im Kampf: Die Kriegsmaschinen unterstützen die Truppen flexibel entweder wie eine Artillerie oder als Belagerungswaffe. Sie bieten Deckung und werden gegen Festungen oder als Artillerie gegen Fuß- und Reitertruppen eingesetzt. / Sie können beim Vorrücken Truppen ausgezeichnete Deckung geben, außerdem steigt ihre Zielgenauigkeit stark an und sie koordinieren untereinander ihr Feuer so, dass es sich hervorragend ergänzt und Schlachtfelder optimal abdeckt.

MA'HAY'TAM KNECHTE (MITTELGROSSE HOLZGOLEMS)

Für den Krieg ließ Haffax die Thesis des Rindenwächters weiterentwickeln. Seine Mendener Magier forschten gezielt nach den Eigenschaften des Holzes gestrandeter Dämonenarchen und konnten schließlich die Ma'hay'tam-Knechte entwickeln, die zwar weniger widerstandsfähig sind, dafür eine Affinität zum Kampf im Wasser aufweisen. Sie haben eine krabbenartige Form und entsprechend mehrere Beine, die sie weit schneller als andere Golems werden lassen. Das Wasser um sich herum wird durch das unheilige Holz in eine giftige Brühe verwandelt.

Ma'hay'tam Knecht (normal/im Reticulum)

Faust: **INI** 8/12+1W6 **AT** 8/11 **PA** 4/7 **TP** 2W6+1 **DK** HN

Dreizack: **INI** 8/12+1W6 **AT** 9/12 **PA** 4/7 **TP** 3W6+2 **DK** NSP

LeP 60 **AuP** 200 **WS** 8 **MR** 10/15 **GS** 8/11 **RS** 4

Sonderfertigkeiten: Gelände (Sumpf, Wasser), Kampf im Wasser, Unterwasserkampf / Festnageln, Finte, Formation, Gezielter Stich, Todesstoß, Umreißen

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (10), Regeneration I, Verwundbarkeit (Feuer) / Verbindung zum Beschwörer, Ersäufen, Folgeschaden (Giftwasser)

Verhalten im Kampf: Diese Golems greifen bevorzugt aus dem Hinterhalt an, wobei sie sich im Wasser verstecken und vorbeiziehenden Gegnern in die Flanke oder den Rücken fallen. Sie fliehen niemals. Die Golems ziehen Opfer nun bevorzugt ins Wasser, das um sie herum giftig ist, oder kämpfen in *Formation*. Sie können dabei intelligent und kombiniert vorgehen.

DÄMONEN

Auch Dämonen sind in Haffax' Reihen etwas verrufener als unter der Herrschaft anderer Heptarchen, dennoch nutzen seine Magier zumindest einige durchaus gezielt im Krieg. Zu groß ist der Nutzen, dass sie darauf verzichten würden. Eine Auswahl finden Sie hier.

KARAKILIM

Seit Borbarad nutzen finstere Magier diese Wesen als geflügelte Reittiere, um Schlachtfelder zu überblicken. Auch einige Strategen aus Mendena greifen auf sie zurück. Die schlangenartigen, 5 Schritt langen Dämonen mit ihren Fle-

dermausflügeln machen sich durch durchdringende, schrille Schreie bemerkbar.

Karakil (Lolgramoth-Dämon)

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +6

Biss: INI 12+1W6 AT 10 PA 3 TP 3W6+3 DK SP

LeP 110 **AuP** - **WS** - **MR** 14 **GS** 18/1 **RS** 5

Besondere Kampfregeln und -manöver: Sturzflugangriff (mit AT 17); großer, fliegender Gegner

Besondere Eigenschaften: Regeneration I (nur wenn manifestiert), Ausgedehnte Aura

(Besondere Eigenschaften wie Ausweichen in den Limbus kann der Karakil auf seinen Reiter ausdehnen)

Zantim

Eine drei Schritt hohe, geifernde und aufrecht stehende und raubkatzenartige Kampfmaschine mit Krallenpranken, messerscharfen Säbelzähnen und hart verhorntem Schwanz. Ihr Fell ist mit gelber Säure überzogen und an vielen Stellen aufgerissen. Darunter tritt blanke, ekelhaft-violette Haut hervor. Der Zant kennt nichts anderes als kämpfen, töten und zerfetzen.

Zant (Belhalhar-Dämon)

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +3

Pranke: INI 16+1W6 AT 15 PA 8 TP 1W6+4 DK N

Biss: INI 16+1W6 AT 12 PA 8 TP 2W6+2 DK HN

Schwanz: INI 16+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+2 DK N

LeP 30 **AuP** - **WS** - **MR** 12 **GS** 8 **RS** 3

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, maximal einer pro Angriffsart, 1 Reaktion), Niederwerfen (4), Anspringen (4), der Schwanz kann nur gegen hinter dem Zant stehende Gegner eingesetzt werden; großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Säure, nur bei Biss oder im Handgemenge), Raserei, Regeneration I (wenn manifestiert), Schreckgestalt I

SHRUUFYA

Wie der Zant lebt auch der viergehörnte Shruuf nur um zu töten. Er erscheint als feister, warzenbedeckter Körperklumpen, der von fetten, eitriggelben Beinen mit nach innen gebogenen Vogelkrallen getragen wird. Fünf mannsdicke, schuppige Tentakel und ein stets kreischendes, messerscharfes Krakenmaul trachten ständig danach, ihre Gegner zu packen und wild in Stücke zu zerreißen.

Shruuf (Belhalhar-Dämon)

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +5

Tentakel: INI 9+1W6 AT 15 PA 6 TP 2W6+2 DK NSP

Schnabel: INI 9+1W6 AT 18 PA 6 TP 3W6+3 DK HN

LeP 50 **AuP** - **WS** - **MR** 9 **GS** 6 **RS** 5

Besondere Kampfregeln und -manöver: 5 Aktionen pro KR (maximal eine Handlung pro Gliedmaße, je nach Wahl Attacke oder Parade), Gezielter Angriff (Tentakel)/Umschlingen, Verbeißen (Schnabel und erst eine KR nach gelungenem Umschlingen möglich), Umreißen (Tentakel, 8), ein umschlungenes Opfer kann sich selbst nur durch eine KK-Probe +8 befreien oder es kann befreit werden, indem das Tentakel durchtrennt wird, wozu 15 SP auf das Tentakel notwendig sind. Großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Regeneration I (wenn manifestiert), Resistenz gegen magische Angriffe, Unsichtbarkeit I



KURZREGELN FÜR SCHARMÜTZEL

Im Folgenden wollen wir Ihnen leicht zugängliche und übersichtliche Regeln präsentieren, mit denen Sie Scharmützel zwischen Heerhaufen verschiedenster Größe schnell und mit wenigen Würfelwürfen abhandeln können. Sie können auf diese Alternative zurückgreifen, wenn Sie eine Schlacht nicht ausführlich ausspielen wollen und dem Ausgang einer Konfrontation im Rahmen der militärischen Stärke der Konfliktparteien einen gewissen Zufallsspielraum geben wollen oder weil Sie den Verlauf einer Schlacht als erzählerische Stütze nutzen wollen, wenn Ihre Helden sich als Protagonisten durch den Nebel des Krieges kämpfen.

Die hier präsentierten Regeln erheben keinen Anspruch darauf, sämtliche taktischen Feinheiten der aventurischen Kriegsführung zu berücksichtigen oder die möglichst genaue Simulation einer Schlacht zu ermöglichen; hierfür wäre ein Strategie- oder Konfliktsimulationsspiel besser geeignet. Ausführliche Regeln zur Abhandlung von Scharmützeln und Schlachten, die auch eine Verwendung von Bodenplänen oder Geländebauteilen einschließen, finden Sie im **AvAr 135ff.**

WENN HEERE AUF EINANDER TREFFEN

Wenn zwei Heere sich in einem Scharmützel gegenüberstehen, werden für jede der beteiligten Parteien drei Werte bestimmt: die **Truppenstärke**, die **Moral** und die **Professionalität**. Des Weiteren müssen einige Faktoren bezüglich des Schlachtfeldes, wie das Gelände, das Wetter, aber auch Verteidigungsanlagen berücksichtigt werden. Alle diese Werte können Einfluss auf die *Kriegskunst*-Proben haben, die die Feldherren der beiden Heere ablegen, um den Ausgang des Scharmützels zu bestimmen.

TRUPPENSTÄRKE

Die Truppenstärke beschreibt die Gesamtzahl der Kämpfer eines Heeres, dabei ist es zunächst unwichtig, zu welchen Waffengattungen die Truppen gehören und wie hoch ihre Moral und Professionalität sind.

Beispiel:

Ein Heer, das aus 2 Bannern Plänklern (100 Kämpfer, leichtes Fußvolk), 1 Banner Pikeniern (50 Kämpfer, schweres Fußvolk) und 1 Schwadron Kürassiere (50 Reiter, leichte Reiterei) besteht, hat eine Truppenstärke von 200 (100 + 50 + 50).

Die Truppenstärke der beiden Gegner wird zueinander in Relation gesetzt, um die Vor- und Nachteile von zahlenmäßiger Über- und Unterlegenheit abzubilden. Über- oder Unterzahl wird in Prozent (%) angegeben und für beide Konfliktparteien ermittelt. Die Ausgangsbasis der Berechnung stellen hier stets die Truppen des zahlenmäßig überlegenen Heeres, und aus Gründen der Überschaubarkeit wird Über- und Unterzahl stets gleichgesetzt: Eine 50%ige Unterzahl führt im Sinne der Regeln also automatisch zu einer 50%igen

DIE SCHARMÜTZELREGELN ALS ERZÄHLERISCHE STÜTZE

Wenn Sie einen erzählerischen Spielstil pflegen oder sich lieber auf die Aktionen der Helden ihrer Runde konzentrieren, anstatt ganze Schlachten auszuspielen, können Ihnen die Scharmützelregeln dennoch als Hilfe dienen. Sie können die hier präsentierten Regeln benutzen, um zu ermitteln, wie eine Schlacht ausgehen würde, wenn die Helden nicht eingreifen würden. Das Ergebnis der *Kriegskunst*-Proben kann Ihnen in dem Fall als Orientierung dienen, welche Herausforderungen die Helden auf dem Schlachtfeld erwarten. Entsprechend einfach (im Falle eines klaren Sieges) oder schwierig (im Falle einer Niederlage) wird es dann für die Helden, Einfluss auf den Verlauf und den Ausgang der Schlacht zu nehmen und einen Sieg zu erringen.

Sie können die Scharmützelregeln auch verwenden, um den Einfluss der Heldentaten Ihrer Spieler auf dem Schlachtfeld zu bestimmen. Dazu können Sie ein Scharmützel von Anfang an in mehrere *Kriegskunst*-Proben aufteilen und diese anhand der Erfolge der Helden gemäß den vorgeschlagenen Modifikatoren in **Tabelle IV** erleichtern. Wenn Sie sich für diese Variante entscheiden, sollten die Verluste entsprechend angepasst werden, indem die ermittelten Verluste durch die Anzahl der *Kriegskunst*-Proben geteilt werden. So erhalten Sie ein etwas feineres Ergebnis im Vergleich zu den Standardregeln.

Überzahl des gegnerischen Heeres. Eine grobe prozentuale Angabe ist dazu vollkommen ausreichend (siehe **Tabelle IV**).

Beispiel:

In einem Scharmützel stehen 4 Banner schweres Fußvolk (200 Kämpfer) einer kleinen Schar von 50 Kürassieren gegenüber, die von zwei Bannern Landwehr begleitet werden (insgesamt eine Truppenstärke von 150 Kämpfern, 75% von 200). Die Kürassiere und Landwehrsoldaten befinden sich also in einer 25%igen Unterzahl, während für das schwere Fußvolk eine 25%ige Überzahl gilt.

MORAL

Die Moral eines Heeres können Sie, sofern sie nicht ohnehin bei den Beschreibungen der Einheiten angegeben sind, anhand von **Tabelle I** bestimmen. Besteht ein Heer aus Truppenteilen mit unterschiedlichen Moralwerten, so gilt der durchschnittliche Moralwert, gewichtet nach Truppenstärke, wobei echt gerundet wird.

Tabelle I: Die Moral

Kampfeinstellung	Moral
Desinteressiert, Hoffnungslos	1
Kaum motiviert	2
Zweifelnd	3
Durchschnittlich	4
Motiviert	5
Tapfer, ganz bei der Sache	6
Fanatisch, voller Tatendrang, sehr folgsam	7

Beispiel:

Ein Banner zweifelnder Söldner (Truppenstärke 50, Moral 3) und 2 Banner motivierter Soldaten (Truppenstärke 100, Moral 5) unterstützen eine Schwadron tapferer Gardereiter (Truppenstärke 50, Moral 6). Die durchschnittliche Moral beträgt 4,75 ($= (50 \cdot 3 + 100 \cdot 5 + 50 \cdot 6) / 200$), was zu 5 aufgerundet wird.

PROFESSIONALITÄT

Die Professionalität ist ebenso wie die Moral in sieben Stufen unterteilt, welche Sie **Tabelle II** entnehmen können. Wenn Sie einer Einheit eine Professionalitätsstufe zuweisen wollen, können Sie sich an den angegebenen Werten für übliche Waffen-TaW der Hauptwaffe orientieren, Bewaffnung und Ausrüstung sollten aber bei einer Einordnung ebenfalls eine Rolle spielen. Sehr gut ausgebildete Plänkler können also durchaus dieselbe Professionalität aufweisen wie schlechter ausgebildete, aber besser ausgestattete Hellebardiere. Wie bei der Moral wird bei unterschiedlichen Professionalitätsstufen innerhalb eines Heeres der echt gerundete Mittelwert verwendet, wobei nach der Truppenstärke gewichtet und echt gerundet wird.

Tabelle II: Die Professionalität

Professionalität	Wert	üblicher Waffen-TaW (Hauptwaffe)	Beispiel
Unerfahren	1	3	frisch ausgehobene Landwehr
Erfahren	2	5	geübte Landwehr
Durchschnittlich	3	7	Spießbürger, Söldnerhaufen
Kompetent	4	10	erfahrene Söldner (Waisenmacher)
Meisterlich	5	12	Balihoer Ritterbann
Brillant	6	15	Goldene Lanze
Vollendet	7	18	Panthergarde

Beispiel:

Ein Heer, bestehend aus 4 Bannern mittelreichischer Landwehr (200 Kämpfer, Professionalität 2) und 1 Banner der Söldner Einheit Waisenmacher (50 Kämpfer, Professionalität 4), zieht mit einer Professionalität von 2 ($((200 \cdot 2 + 50 \cdot 4) / 250 = 2,4$, echt gerundet zu 2) in ein Scharmützel.

DAS SCHARMÜTZEL: DUELL DER HEERFÜHRER

Wenn sich die Heere auf dem Schlachtfeld begegnen, legen die jeweiligen Heerführer eine Probe auf das Talent *Kriegskunst* ab, die entsprechend der **Tabelle IV** modifiziert ist. Talentspezialisierungen auf *Kriegskunst* (*Strategie*) oder *Kriegskunst* (*Taktik*) können dabei angerechnet werden. Die TaP* der Heerführer geben Aufschluss über den Ausgang des Scharmützels.

OPTIONAL: WAFFENGATTUNGEN UND GELÄNDE

Wenn Sie ein Scharmützel zügig und unkompliziert abwickeln wollen, dann können Sie die Modifikatoren für ein Gemischtes Heer in **Tabelle IV** benutzen. Wenn Sie es ein wenig komplexer mögen und der unterschiedlichen Truppenzusammensetzung der sich bekämpfenden Heere Rechnung tragen wollen, können Sie auf **Tabelle V** zurückgreifen. **Tabelle V** berücksichtigt die jeweiligen Vor- und Nachteile der unterschiedlichen Truppenarten und Waffengattungen (leichtes Fußvolk, schwere Reiterei, Schützen etc.) in unterschiedlichen Geländetypen. Reitereinheiten können ihre Stärken beispielsweise in einer offenen Feldschlacht am besten ausspielen, während sie in schwierigem oder sehr schwierigem Gelände nicht nur weniger Vor-, sondern auch Nachteile mit sich bringen. Sie können sich an der in der Tabelle angegebenen vorherrschenden Waffengattung orientieren oder auch die Werte für die einzelnen Einheiten eines Heeres heranziehen. Bestimmen Sie dazu den mit der jeweiligen Truppenstärke gewichteten Mittelwert der beteiligten Einheiten. Wenn Sie die Modifikatoren aus **Tabelle V** benutzen, können Sie alle Modifikatoren bzgl. Schützen, Reiterei, Gelände und Befestigungen in **Tabelle IV** ignorieren. Die Modifikatoren für ein Gemischtes Heer in **Tabelle V** entsprechen den allgemeinen Werten in **Tabelle IV**.

SPITZEL UND KUNDSCHAFTER

Informationen über die Zusammensetzung und Taktiken eines gegnerischen Heeres ermöglichen es einem Feldherren, seine eigene Taktik entsprechend auszurichten, und erleichtern die *Kriegskunst*-Probe um 1 bis 6 Punkte. Dabei dienen die Informationsqualität sowie die Informationskategorien in **Tabelle III** als Orientierung. Informationen dieser Art zu erlangen, ist eine typische Aufgabe für Helden. Die verschiedenen Kategorien können in diesem Fall als grober Maßstab des Erfolges für den Ausgang eines Szenarios dienen.

Tabelle III: Spitzel und Kundschafter

Es gilt jeweils immer nur der höchste Modifikator, jede Kategorie beinhaltet immer alle Informationen der zuvor genannten Kategorien.

Erleichterung	Informationsqualität	Informationskategorien
1	grobe	Informationen über Größe und Zusammensetzung des feindlichen Heeres; Informationen über das Vorhandensein von Verteidigungsanlagen
	genaue	–
2	grobe	Informationen über den Aufbau von Verteidigungsanlagen;
	genaue	Informationen über Größe und Zusammensetzung des feindlichen Heeres
3	grobe	Informationen über Aufstellung und Taktik des feindlichen Heeres; Informationen über Aufbau und Schwachstellen von Verteidigungsanlagen
	genaue	–
4	grobe	–
	genaue	Informationen über Aufstellung und Taktik des feindlichen Heeres; Informationen über Aufbau und Schwachstellen von Verteidigungsanlagen
5	grobe	Informationen über Befehls- und Informationsketten des feindlichen Heeres
	genaue	–
6	grobe	–
	genaue	Informationen über Größe, Zusammenstellung, Aufstellung, Taktiken und Befehls- und Informationsketten des feindlichen Heeres sowie die Möglichkeit, diese gezielt zu stören; Informationen über Aufbau und Schwachstellen von Verteidigungsanlagen sowie die Möglichkeit zu gezielter Sabotage und Zugang zu Fluchttunneln und/oder Geheimgängen

BEFESTIGTE STELLUNGEN

Palisaden, Mauern, Burggräben und Festungstürme können einen entscheidenden Einfluss auf den Ausgang eines Scharmützels haben. Befestigte Stellungen werden grob in die drei Kategorien *leicht*, *mittel* und *stark* unterteilt und modifizieren die *Kriegskunst*-Proben für Angreifer und Verteidiger gemäß **Tabelle IV** (bzw. **Tabelle V**, wenn die Optionalregeln zu unterschiedlichen Waffengattungen zur Anwendung kommen):

👁 *leicht*: Wehrturm, Siedlung mit Palisade oder Mauer, kleine Fluchtburg, Jagd-/Lustschloss

👁 *mittel*: Siedlung oder Stadt mit befestigter Mauer, Festung

👁 *stark*: Befestigte Stadtmauern mit mehreren Türmen und Gräben, Trutz- oder Höhenburg

Tabelle IV: Modifikatoren der *Kriegskunst*-Proben der Heerführer

Umstand	Modifikator
Überzahl (75%+)	–12
Überzahl (66%)	–9
Überzahl (50%)	–7
Überzahl (33%)	–3
Überzahl (25%)	0
Überzahl (10%)	+3
Gleiche Heeresgröße	+5
Unterzahl (10%)	+7
Unterzahl (25%)	+9
Unterzahl (33%)	+10
Unterzahl (50%)	+12
Unterzahl (66%)	+15
Unterzahl (75%+)	+18
Gegner hat eine deutliche Übermacht an Schützen	+3
Gegner hat eine deutliche Übermacht an Reiterei	+3

Offenes Gelände	–1
Wald	+1
schwieriges Gelände (Hügel, Auen)	+2
sehr Schwieriges Gelände (Sumpf, Gebirge)	+3
städtische Umgebung	–1
leicht befestigte Stellung (Verteidiger)	–3
mittel befestigte Stellung (Verteidiger)	–5
stark befestigte Stellung (Verteidiger)	–7
leicht befestigte Stellung (Angreifer)	+3
mittel befestigte Stellung (Angreifer)	+5
stark befestigte Stellung (Angreifer)	+7
Differenz Moral / Punkt (nur die Partei mit dem höheren Wert)	–2
Differenz Professionalität / Punkt (nur die Partei mit dem höheren Wert)	–3
SF Geländekunde	–3
SF Ortskenntnis	–3
schlechtes Wetter	+3
sehr schlechtes Wetter	+5
Hinterhalt / Überraschung	–TaP*/3 einer vorbereitenden Kriegskunstprobe
Spitzel und Kundschafter	–1 bis –6
Belagerungsgerät	–Ressourcenstufe x2 (Einsatz nach Maßgabe des Spielleiters)
magische Unterstützung	–Ressourcenstufe x2
karmale Unterstützung	–Ressourcenstufe x2
besondere Einheiten	–Ressourcenstufe x2 (Einsatz nach Maßgabe des Spielleiters)
besondere Heldentaten	+6 bis –6 (nach Maßgabe des Spielleiters)

Wenn die prozentuale Über- oder Unterlegenheit in der Truppenstärke von den Prozentschritten in **Tabelle IV** abweichen sollte, dann orientieren Sie sich an den angegebenen Werten. Der Spielleiter hat dabei das letzte Wort.



Tabelle V: Waffengattungen, Gelände und Verteidigungsanlagen

Vorherrschende Waffengattung	Geländetyp / Verteidigungsanlagen										
	offenes Gelände	Wald	schwieriges Gelände (Hügel, Auen)	sehr schwieriges Gelände (Sumpf, Gebirge)	städtische Umgebung	befestigte Stellung (Verteidiger)			befestigte Stellung (Angreifer)		
						leicht	mittel	stark	leicht	mittel	stark
Gemischtes Heer	–1	+1	+2	+3	–1	–3	–5	–7	+3	+5	+7
Leichtes Fußvolk	0	0	+1	+3	–2	–3	–5	–7	+3	+5	+7
Schweres Fußvolk	–3	+1	+3	+5	–3	–3	–5	–7	+2	+4	+6
Schützen	–5	+3	–3	–2	0	–4	–4	–4	+3	+4	+5
Leichte Reiterei	–5	+1	+2	+5	+3	0	0	0	+5	+7	+9
Schwere Reiterei	–7	+3	+5	+7	+5	0	0	0	+5	+7	+9
Sappeure	0	–2	–1	–2	–5	–5	–7	–9	+2	+3	+4

OPTIONAL: MEHRERE BEFEHLSHABER

Wenn in einem Heer mehrere Heerführer zusammenarbeiten und sich gegenseitig beraten, kommen die Regeln zu Kooperation (**WdS 15**) zum Einsatz, wobei ein Heerführer als Oberbefehlshaber agiert. Das ist vor allem bei Heldengruppen, die gemeinsam ein Heer befehligen, aber auch bei größeren Heerhaufen mit einem ganzen militärischen Stab der Fall. Da während einer Schlacht Absprachen und Kommunikation nur eingeschränkt möglich sind und Fehlentscheidungen sehr schnell fatale Auswirkungen haben können, kommen zusätzlich noch einige besondere Zusatzregeln zum Einsatz:

☛ Alle *Kriegskunst*-Proben sind um die dreifache Anzahl der Unterbefehlshaber erschwert und es können maximal zwei weitere Personen dem Oberbefehlshaber zuarbeiten.

☛ Misslungene *Kriegskunst*-Proben der Unterstützer führen zu einem Abzug von 1W6 Punkten bei den Gesamt-TaP*, ein Patzer führt zu einem Abzug von 7 Punkten.

MAGISCHE UND KARMALE HILFE

Die *Kriegskunst*-Proben im Rahmen der hier präsentierten Kurzregeln stehen stellvertretend für eine ganze Reihe aufeinander aufbauender Proben aller Art, die anfallen würden, wenn ein Scharmützel mit den normalen Talent- und Kampfregeln von **Das Schwarze Auge** abgewickelt werden würde. Die *Kriegskunst*-Proben können daher nicht von kurzzeitigen Bonuspunkten aus einem Talentschub, Zauber

(wie z.B. **ATTRIBUTO**), Mirakel oder einem Meisterhandwerk (welches für das Wissenstalent *Kriegskunst* in der Regel nicht erlaubt ist) profitieren.

Magier und Geweihte können durch ihre besonderen Fähigkeiten dennoch einen entscheidenden Einfluss auf den Ausgang einer Schlacht haben. Im Verbund eines größeren Heeres können Sie die entsprechende Ressourcenstufe als Erleichterung auf die *Kriegskunst*-Probe anrechnen (siehe **Tabelle IV**).

Des Weiteren kann ein **SEGGEN DES HEILIGEN HLÛTHAR (WdG 262, LL 281)** den Moralwert des gesegneten Heeres um 1 Punkt, auch über das eigentliche Maximum von 7, anheben. Eine **SEGNUNG DER SCHLACHT (WdG 262, LL 284)** senkt die Verluste auf beiden Seiten um 1/3. Bei den speziellen Auswirkungen von weiteren Liturgien hat der Spielleiter das letzte Wort.

BESONDERE EINHEITEN

Kriegsmaschinen, Golems und Dämonen, aber auch einzelne Helden oder Tiere im Rudel sind im Rahmen von Optionalregeln mit einem starken Abstraktionsgrad nur schwer zu integrieren. Die folgenden Richtlinien stellen deshalb lediglich eine Orientierung dar, anhand derer Sie individuell entscheiden können:

☛ Kriegsmaschinen wie Belagerungsgeräte erleichtern die *Kriegskunst*-Probe um ihre doppelte Ressourcenstufe, sofern sie sinnvoll eingesetzt werden können, darunter können auch Equitanier fallen (siehe **Tabelle IV**).

☛ Golems und Dämonen können sowohl als magische Unterstützung (Ressourcenstufe x2 als Erleichterung auf die *Kriegskunst*-Probe, siehe **Tabelle IV**) wie auch als separate Einheiten gewertet werden. Letzteres insbesondere, wenn sie in großer Anzahl an einer Schlacht teilnehmen. Die Größe einer Einheit muss dabei ausdrücklich nicht unbedingt einer

gleichen Anzahl Soldaten in einer Einheit entsprechen. Gerade Dämonen mit ihrer eingeschränkten Verletzbarkeit durch profane Waffen sollten schon in niedriger Anzahl als komplettes Banner gelten. Als groben Richtwert schlagen wir eine Umrechnung von 1:10 vor.

Die Beteiligung von Helden in einer Schlacht sollte in entsprechenden Einzelszenen gewürdigt und nicht zu Zählern in einem Heer degradiert werden. Wenn Sie Heldenaktionen in einem größeren Heeresverband dennoch integrieren wollen, so eignen sie sich wohl am besten als Heerführer, Anführer oder zumindest Vorbilder in der Schlachtordnung. Als grobe Orientierung können Sie die Moral oder die Professionalität einer Einheit, mit der ein Held in die Schlacht zieht, pro 5.000 AP um jeweils 1 Punkt bis zu einem Maximum von 7 anheben.

Tiere im Rudel, insbesondere wenn sie magisch beherrscht werden, können entsprechend ihrer Größe und Anzahl eine eigene Einheit bilden. Die Moral entspricht dabei ihrer LO/3, die Professionalität einem Drittel des GW.

OPTIONAL: BESONDERE HELDENTATEN

Wenn Sie die hier präsentierten Scharmützelregeln als erzählerische Stütze benutzen wollen, um eine Schlacht auszuspielen, bei der Sie immer wieder einzelne Szenen Ihrer Helden anspielen, dann können Sie auf die auf Seite 118 genannte Möglichkeit zurückgreifen und ein Scharmützel mit mehr als nur einer Probe auf das Talent *Kriegskunst* abhandeln. Entscheidende Szenen, in denen die Helden die Protagonisten stellen, können dann als Wendepunkte einer Schlacht angesehen werden, die jeweils eine weitere Probe erforderlich machen. Diese Proben können Sie dann anhand des Erfolgs oder auch Misserfolgs der Helden weiter modifizieren. Beispiele für derartige Szenen sind:

- die Eroberung eines wichtigen Banners des Feindes oder der Verlust eines eigenen
- das Halten einer Stellung gegen eine schier unüberwindbare Übermacht oder deren Verlust
- der Sieg über einen wichtigen Anführer des feindlichen Heeres oder eine Niederlage gegen ihn
- die Zerstörung eines wichtigen Artefaktes oder das Stören eines magischen Rituals oder ein Misserfolg dabei

AUSGANG EINES SCHARMÜTZELS

Das Ergebnis der *Kriegskunst*-Proben beider Feldherren dient zur Ermittlung des Ausgangs des Scharmützels. Eine gelungene Probe bedeutet aber nicht automatisch, dass das Scharmützel gewonnen wurde, denn die Probe des Gegners kann ebenso geglückt sein. Um den Ausgang eines Scharmützels zu bestimmen, werden die Verluste auf beiden Seiten ermittelt. Dazu werden jeweils die TaP* des gegnerischen Feldherren von den eigenen TaP* in der *Kriegskunst*-Probe

abgezogen. Der resultierende Wert wird mit den Angaben in **Tabelle VI** verglichen, die die prozentualen Verluste des jeweils eigenen Heeres auflistet. Um die Verluste in Truppenstärke umzurechnen, wird immer echt gerundet.

Tabelle VI: Prozentuale Verluste der Truppenstärke

Eigene TaP*–TaP* des Gegners	ab –13	bis –12	bis –7	bis –3	0
Verluste auf der eigenen Seite	94%	87%	76%	61%	46%
Eigene TaP*–TaP* des Gegners	3+	7+	12+	15+	
Verluste auf der eigenen Seite	32%	21%	13%	7%	

Beispiel:

Feldherr A erzielt mit seinem Heer (Truppenstärke 200 Mann) 7 TaP bei seiner Kriegskunst-Probe. Feldherr B hingegen kommt mit seinem Heer (Truppenstärke 300 Mann) auf 10 TaP*. Für das Heer von Feldherrn A fallen Verluste von 61% an (7TaP* – 10TaP* = –3). Die Truppenstärke seines Heeres sinkt somit um 61% oder 122 Mann auf 78 einsatzbereite Soldaten. Das Heer von Feldherrn B erleidet Verluste in Höhe von 32% (10TaP* – 7TaP* = 3). Die Truppenstärke seines Heeres sinkt somit um 32% oder 94 Mann auf 206 einsatzbereite Soldaten.*

Die Verluste sind dabei nicht gleichbedeutend mit Gefallenen, also Toten, sondern stellen allgemein alle Ausfälle in der Truppenstärke dar. Diese Verluste stehen für den Fortgang des Scharmützels nicht weiter zur Verfügung. Ein Drittel der Verluste (echt gerundet) bezieht die Zahl der tatsächlich Gefallenen, der schwer Verwundeten, die das Schlachtfeld nicht mehr verlassen werden, und Deserteure. Für zukünftige Scharmützel muss die Truppenstärke also permanent um ein Drittel der Verluste korrigiert werden. Die restlichen Verluste können bis zum nächsten Scharmützel zu einem Teil wieder ausgeglichen werden, siehe unten (Heilung der Verwundeten).

Die Verluste werden gleichmäßig auf die beteiligten Einheiten verteilt, der Spielleiter hat dabei jedoch das letzte Wort. Wenn der Verlauf einer Schlacht höhere Verluste bei der Reiterei und beim Fußvolk als bei den Schützen oder Sappeuren realistisch erscheinen lässt (was normalerweise der Fall sein sollte), dann legen wir diese Entscheidung vertrauensvoll in Ihre Hände.

Die Höhe der Verluste auf beiden Seiten kann neben der Reduktion der Truppenstärke auch noch weitere Auswirkungen auf die Kampfkraft eines Heeres haben. Nach der Anrechnung der Verluste auf die Truppenstärke wird die Moral aller am Scharmützel beteiligten Einheiten um die prozentualen Verluste der eigenen Seite geteilt durch 30 gesenkt, wobei echt gerundet wird. Sollte die Moral einer Einheit dabei auf 0 sinken, so wird sie in diesem Scharmützel an keinen weiteren Kämpfen mehr teilnehmen.

$$\text{Moralverlust} = \text{prozentuale Verluste der eigene Seite} / 30$$

DÄMONEN, GOLEMS UND VERLUSTE

Wenn Sie die Scharmützelregeln mit Einheiten aus Dämonen, Golems usw. benutzen wollen, dann kommt bei der Bestimmung der Verluste eine Sonderregel zur Anwendung. Dämonen und Golems führen die Befehle ihrer Beschwörer in der Regel bis zu ihrer Vernichtung aus. Sie desertieren nicht und es spielt für sie keine Rolle, wie schwer sie verletzt oder bereits zerstört sind. Die allgemeinen Ausfälle, also die prozentualen Verluste, wie sie anhand von **Tabelle VI** bestimmt werden, werden deshalb geviertelt, dies stellt die Zahl der tatsächlich zerstörten Wesen dar. Andere Verluste werden ignoriert.

Wenn die Neuberechnung der Truppenstärke und der Moral abgeschlossen ist, können sich die Heerführer entscheiden, ob sie sich zurückziehen und dem gegnerischen Heer das Feld überlassen oder den Kampf mit den verbliebenen Einheiten fortführen wollen. Bedenken Sie, dass sich bei einer ungleichmäßigen Verteilung der Verluste auf verschiedene Einheiten auch die Moral sowie die Professionalität des gesamten Heeres verändern können. Wenn das Scharmützel fortgesetzt wird, können Sie anhand der aktualisierten Werte in Truppenstärke, Moral und Professionalität die Modifikatoren für die nächste *Kriegskunst*-Probe der Heerführer bestimmen und das Scharmützel fortsetzen.

Die einzelnen Schritte für die Durchführung eines Scharmützels in der Übersicht:

1. Bestimmung von **Truppenstärke, Moral und Professionalität** der beteiligten Heere
2. Bestimmung der **Modifikatoren der Kriegskunst-Proben** der beteiligten Heerführer anhand von **Tabelle IV** (und **V**)
3. Ablegen der **Kriegskunst-Proben** der beiden Heerführer
4. Feststellen der **Verluste** auf beiden Seiten anhand der **TaP*** der *Kriegskunst*-Proben
5. **Anrechnen der Verluste** und Neuberechnung von Truppenstärke, Moral und Professionalität
6. Wenn beide Heerführer das Scharmützel fortsetzen wollen, beginnen Sie wieder bei 1.

DAUER EINES SCHARMÜTZELS

Der Abstraktionsgrad der Regeln lässt eine Festlegung der Dauer einer bewaffneten Auseinandersetzung zweier Heerhaufen nicht zu. Ein kleines Scharmützel mit einem eindeutigen Ausgang kann schon nach wenigen Wimpernschlägen vorbei sein, während eine Begegnung zwischen brillanten Heerführern oder eine Belagerung auch mehrere Tage dauern kann. Eine *Kriegskunst*-Probe kann dem Zeitraum entsprechen, der mit der Aufstellung der Heere auf dem Schlachtfeld beginnt und mit der Niederlage einer der Parteien endet. Sie kann aber ebenso gut einen Zeitraum darstellen, der lediglich einem Teil einer Schlacht entspricht, wenn eine der beiden Seiten sich aus taktischen Gründen zurückzieht um seine Kräfte neu zu formieren und zu einem Kon-

ter auszuholen. Letzteres würde sich gut über eine zweite *Kriegskunst*-Probe der Heerführer nach der Ermittlung der vorläufigen Verluste abbilden lassen, wenn beide sich zu einer Fortführung des Scharmützels entscheiden.

Sollte sich an der Aufstellung der Heere etwas Grundlegendes ändern, wenn z.B. Verstärkung für einen der beteiligten Feldherren das Schlachtfeld erreicht, sollte anhand der bisherigen Proben ein Zwischenstand ermittelt werden und nach Neuberechnung von Truppenstärke, Moral und Professionalität eine weitere *Kriegskunst*-Probe erfolgen, um den Fortgang der Auseinandersetzung abzubilden. Letztendlich sollten Sie in so einem Fall mit gesundem Menschenverstand und gemäß der Gepflogenheiten ihrer Spielrunde entscheiden.

HEILUNG DER VERWUNDETEN

Wenn ein Heer Verluste hinnehmen musste, so bleiben Truppenstärke und Moral nicht permanent auf dem gesenkten Wert. Alle 3 Tage genesen 5% der Verwundeten (echt gerundet) von ihren Verletzungen und sind danach wieder einsatzbereit. Wenn Sie der Ansicht sind, dass eine größere Anzahl Heilkundiger, magisch begabter Heiler oder Geweihter der Peraine und der Tsa mit dem Heer reisen, dann können Sie den Wert auf bis zu 15% erhöhen. Wenn es um die Wiederherstellung der Sollstärke verschiedener Einheiten geht, ob z.B. die schwere Reiterei schneller wieder auf Sollstärke ist oder das leichte Fußvolk, hat der Spielleiter das letzte Wort. Ein eventueller Moralverlust regeneriert sich alle 3 Tage um einen Punkt. Der Sieger eines Scharmützels erhält sofort einen Punkt Moral zurück, jedoch nicht über den ursprünglichen Wert seiner Einheiten hinaus.

Beispiel:

Auf dem Zug der Herzöge nach Mendena kommt es zu einem Scharmützel zwischen einem kleinen Aufgebot der Kaiserlichen und den Truppen von Haffax. Auf der Seite der Kaiserlichen steht ein Held (TaW Kriegskunst 13, Geländekunde) als Heerführer von 3 Bannern leichtem Fußvolk (150 Mann, Moral 4, Professionalität 3) bereit. Die 4 Banner der Fürstkomturei werden von einem Offizier der Karmothgarde geführt (Kriegskunst 7, 200 Mann, Moral 5, Professionalität 4). Die Kaiserlichen haben das unbefestigte feindliche Lager ausgespäht und greifen überraschend an. Nachdem Truppenstärke, Moral und Professionalität feststehen, wird nun die zahlenmäßige Über- und Unterlegenheit ermittelt. Die 200 Mann der Karmothgarde dienen hier als zahlenmäßig überlegene Partei als Berechnungsgrundlage (100%), die Truppenstärke der Kaiserlichen beträgt 3/4 davon, also sind sie in einer 25%igen Unterzahl, während die Karmothgardisten sich in einer 25%igen Überzahl befinden.

Das Scharmützel findet im Tobrischen Hügelland (schwieriges Gelände, Probe +2) statt. Die Modifikatoren der Kriegskunst-Proben der beiden Heerführer werden nun anhand von Tabelle IV ermittelt:

Für die Kaiserlichen gilt:
+9 (Unterzahl 25%)
+2 Schwieriges Gelände
-3 SF Geländekunde
-3 Überraschungsangriff (9 TaP* bei einer vorbereitenden Kriegskunst-Probe)
-2 Die Kaiserlichen verfügen über genaue Informationen über Größe und Aufstellung des gegnerischen Heeres.

= +3

Für die Karmothgarde gilt:
+0 (Überzahl 25%)
+2 Schwieriges Gelände
-2 höhere Moral (1 Punkt)
-3 höhere Professionalität (1 Punkt)

= -3

Das Scharmützel beginnt und beide Heerführer würfeln ihre Kriegskunst-Proben. Der Anführer der Kaiserlichen kommt

trotz der Probe +3 auf 8 TaP*. Der Offizier der Karmothgarde hat weniger Glück kommt mit der Erleichterung von -3 nur auf 5 TaP*. Als Nächstes werden anhand der TaP* der Kriegskunst-Proben die Verluste auf beiden Seiten ermittelt. Für die Kaiserlichen gilt 8 TaP*-5 TaP* = 3, was Verlusten von 32% oder 48 Mann (32% von 150 Mann) entspricht, wovon allerdings nur 16 wirklich gefallen oder desertiert sind. Der Rest wurde lediglich verwundet und wird schon wieder auf die Beine kommen. Für die Karmothgarde geht der Überraschungsangriff weniger glimpflich aus: für die Soldaten von Haffax gilt 5 TaP*-8 TaP* = -3, was Verlusten von 61% oder 122 Mann (61% von 200 Mann) entspricht, unter denen 41 Tote und Deserteure sind. Die Verluste auf beiden Seiten würden zu einem Moralverlust von 1 Punkt aufseiten der Kaiserlichen und 2 Punkten aufseiten der Karmothgarde führen. Anhand der Verluste können nun die neuen Werte für Truppenstärke und Moral berechnet werden (102 Kämpfer bei den Kaiserlichen mit einer Moral und Professionalität von 3; 88 Kämpfer der Karmothgarde mit einer Moral von 3 und einer Professionalität von 4). Sollte das Scharmützel fortgesetzt werden, wären nun die Kaiserlichen in der Überzahl.

EINHEITENLISTE

Nachfolgend finden Sie die bekanntesten und wichtigsten Einheiten dieses Bandes mit ihrem anfänglichen Moralwert sowie ihrer Professionalität aufgelistet. Für weitere Einheiten können Sie sich an folgenden Richtlinien orientieren:

👁 Unausgebildete *Waffentreue*, die sich aus Gemeinen rekrutieren, steigen nur in Ausnahmefällen über die Erfahrungsklasse *erfahren* (Professionalität 2) und eine *motivierte* Kampfeinstellung (Moral 5) hinaus.

👁 *Söldner* sind keinerlei Beschränkungen unterworfen – und mitunter meisterliche Blender, was ihre tatsächliche Erfahrung angeht.

👁 Ausgebildete *Soldaten* und *Waffenknechte* bringen mindestens eine *durchschnittliche* Kampfkraft (Professionalität 3) mit.

👁 Erfahrenes Kriegsvolk, Ritter und bekannte Einheiten sind mindestens *durchschnittlich* und in der Regel sogar *kompetent* (Professionalität 3 bis 4).

Name der Einheit	Waffen-gattung	Moral	Professionalität
Balihoer Ritterbann	SR	7	5
Garethier Maulwürfe	SAP	6	5
Greifengarde	LF/SF	6	5
Karmothgarde	LF	5	4
Mittelreichische Landwehr	LF	4	2
Löwengarde	SF	7	6
Ma'hay'tam Knechte	LF	7	3 (5 in einem Reticulum)
Panzerschreiter Golems	SF	7	4 (7 in einem Reticulum)
Reiterregiment Mendena	LR	5	4
Rote Legion	LF	4	3
Schildträger Golems	LF	7	3 (5 in einem Reticulum)
Schwarze Reiter	SR	5	6
Tobrische Äxte	SF	7	5
Waisenmacher	LF/SF	5	4
Waldlöwen	LF/SF	5	6
Zantim	LF	7	6

DIE ROMMILYSER FINTE

STRATEGISCHES BOLTANSPIEL

Der Marsch auf Rommilyls dient einzig und allein dem Ziel, das Augenmerk der im Reich verbliebenen Heerhaufen auf sich zu ziehen, damit der Fürstkomtur unbemerkt bis nach Gareth vordringen kann. Die Belagerung der Stadt soll die hinzustoßenden Kräfte des Reiches, insbesondere aus der Rommilyser Mark und Garethien, binden, damit das zentrale Mittelreich entblößt liegt.

DIE BELAGERUNG VON ROMMILYS

Den Verlauf der Belagerung wollen wir an dieser Stelle nur grob skizzieren. Wenn Sie andere Ideen haben, scheuen Sie sich nicht, diese – anstatt der hier vorgestellten – am Spieltisch umzusetzen und unsere Vorschläge lediglich als Anregungen zu benutzen.

DER VERLAUF DER BELAGERUNG

Die Truppen der Fürstkomturei marschieren von Süden her, am Westufer des Darpats, auf die Stadt zu. Erste Meldungen über die Anlandung der Truppen am Nordufer der Natter erreichen die Stadt jedoch so rechtzeitig, dass die Stadtviertel außerhalb der Stadtmauern fast vollständig evakuiert werden können.

Die Rommilyser erinnern sich noch gut an die Belagerung im Winter 1028 BF während *des Jahrs des Feuers*. Inzwischen hat man zu neuem Mut gefunden und Geweihte predigen auf allen großen Straßen, aber Ausbrüche von Panik können nicht vollständig verhindert werden. Ein eilig organisierter kleiner Flüchtlingsstrom von 250 Personen macht sich auf den Weg nach Zwerch.

Obristin Graustein lässt die Truppen der Fürstkomturei zwei Hauptlager beiderseits der Reichsstraße aufschlagen. Zwei kleinere Lager werden im Nordwesten der Stadt und am Ostufer des Darpats eingerichtet. Sogleich nach dem Aufmarsch der Truppen und dem Errichten der Lager, beginnen die Soldaten mit dem Bau von Schanzwällen auf beiden Seiten der Lager. Sie sollen Schutz vor Angriffen der erwarteten Truppen des Reiches von außerhalb der Stadt dienen, aber auch Ausfälle aus der Stadt verhindern.

Bereits am ersten Tag der Belagerung werden die Stadtviertel außerhalb der Stadtmauer von einem Banner der Roten Legion geplündert, die Angreifer stoßen auf keinen nennswerten Widerstand. Einige Geweihte der Rahja wollen den Tempel außerhalb der Stadtmauern nicht aufgeben und werden als Geiseln genommen. Obristin Gritta lässt einige Brände legen.

Im Umland der Stadt werden einige Weiler geplündert und in Brand gesteckt. Die Rauchsäulen sind auch in Rommilyls sichtbar und verfehlen ihre Wirkung nicht.

Am Morgen des zweiten Tages reitet ein Bote der Fürstkomturei unter dem Schutz der Regenbogenflagge zum Kaier-



Rauls-Tor und überbringt das Ultimatum des Fürstkomturs: bis zum Sonnenuntergang desselben Tages wird die Kapitulation der Stadt Rommilys erwartet. Mit diesem Manöver will Gritta Graustein Zeit gewinnen, um nicht unnötig Truppen zu opfern.

☛ Nach einer Sitzung des Rates, in der wie erwartet gegen eine Kapitulation entschieden wird, beginnen die Verteidiger mit einem Artilleriebeschuss von den Stadtmauern. Die Belagerer erwidern den Beschuss mit ihren Equitanier-Golems. Hauptziele der Belagerer sind dabei das Kaiser-Rauls-Tor und der Friedenskaiser-Yulag-Tempel, ausserdem schleudern die Golems einige Tier- und Menschenkadaver in die Stadt, um die Verteidiger zu demoralisieren. Ein unsichtbarer Shruuf und einige Karakil-Reiter, bewaffnet mit Hylailer Feuer, werden ausgeschickt, um die Geschütze der Verteidiger auszuschalten.

☛ Wenn die Geschütze der Verteidiger weitestgehend ausgeschaltet wurden, beginnt Gritta mit einem ersten direkten Sturm auf die Stadt. Dabei wird das Kaiser-Rauls-Tor von je zwei Bannern Roter Legion und Landwehr bestürmt, während zwei Ma'hay'tam-Knechte, die Archenpuppen, die Hummerierlarven und die Flussspinnen den Flusshafen angreifen. Dieser Angriff dient lediglich dazu, die Verteidigung der Stadt zu prüfen und wird bereits nach kurzer Zeit abgebrochen.

☛ Am Abend des zweiten oder im Morgengrauen des dritten Tages beginnen Gritta Graustein und Admiral Dorkstein eine ernsthafte Offensive. Sowohl die (zweigeteilte) Boransdorn wie auch die Krakons Sog (eine kleine, 12 Schritt lange, und halb wahnsinnige Arche der 5. Generation aus der Lebenden Werft) werden dabei eingesetzt um die Mauern zu bestürmen. Vier Banner Rote Legion und drei Banner Landwehr unterstützen den Angriff. Equitanier-Golems, Karakilreiter und die Dämonen konzentrieren ihre Angriffe auf den Friedenskaisertempel und das Informationsinstitut. Letzteres weiß sich den Dämonen jedoch gut zur Wehr zu setzen. Einigen Bannstrahlern (oder Ihren Helden) gelingt es vielleicht unter hohen Verlusten, den Schruuf zu vernichten.

☛ In der folgenden Nacht zieht sich Admiralkomtur Dorkstein mit seinen Seesöldnern zurück.

☛ Bis zum fünften Tag prägen weitere, kleinere Angriffe auf die Stadtmauern und wenige Ausfälle der Verteidiger die Belagerung. Letztere werden durch Equitanier-Golems und einigen KULMINATIO KUGELBLITZEN (in der Variante *Wolke von A'Tall*) aufgehalten und zurückgeschlagen.

☛ Die Angriffe werden vorerst beendet, als die Meldung von nahenden kaiserlichen Truppen aus der Mark und Garetien die Obristin erreicht.

☛ Der folgende Tag beginnt mit einem Angriff des Entsatzheeres auf die der Stadt abgewandten Seite der beiden Hauptlager der Belagerer. Der Einsatz von Dämonenarchen, Zantim und Golems sowie effektiv eingesetzter Kampf magie (wie z.B. der KULMNATIO Variante *Springender Blitz*) schlägt das Entsatzheer schnell und heftig zurück. Nach dem Scharmützel sammeln die Kaiserlichen und die Belagerer erstmal ihre Kräfte. Die Rommilyser beratschlagen über einen erneuten Ausfall, entscheiden sich aber zu einem koordinierten Angriff mit dem Entsatzheer.

☛ In den folgenden beiden Tagen erhält Gritta Graustein die Scharade der Belagerung weiterhin aufrecht, sieht aber

von weiteren Angriffen auf die Stadt ab. Stattdessen lässt sie ihre Truppen die Lager weiter befestigen. Sie erwartet koordinierte Angriffe von beiden Seiten und ist darauf bestens vorbereitet.

☛ Die simultanen Angriffe des Entsatzheeres und der Verteidiger der Stadt (eventuell können Ihre Helden bei der Nachrichtenübermittlung helfen oder sie erst ermöglichen) scheint das Schlachtenglück für die Kaiserlichen zurückzugewinnen. Der Angriff erfährt zunächst zwar heftige Gegenwehr, aber dann lässt Gritta ihr Heer zersplittern. Zwischen den Fronten der Angreifer zieht sie ihre menschlichen Truppen aus dem Zangenangriff zurück, die sich daraufhin verstreuen sollen, um einen Angriff gegen eine geschlossene Front unmöglich zu machen. Im voreiligen Siegestaumel wollen die Kaiserlichen zunächst nachsetzen, vermuten aber, berechtigterweise, eine Falle und begnügen sich mit der Zerschlagung der Belagerung. Zwar werden noch zahlreiche Söldner, Legionäre und Landwehrsoldaten der Fürstkomturei gestellt, das Gros entkommt aber tatsächlich und bekommt von Gritta das, was viele von ihnen Begehren: Plündergut. Sie ziehen zerplittert ins zentrale Reich und Plündern und Brandschatzen. Gritta selbst setzt sich mit einem Banenr der Roten Legion nach Transsilien ab.

Ein Hinweis zur Verwendung DER SCHARMÜTZEL-REGELN

Wenn Sie die Belagerung von Rommilys mit den **Scharmützelregeln** ausspielen wollen, empfehlen wir Ihnen die folgenden Richtlinien zu befolgen:

☛ Als Anführer der Truppen der Fürstkomturei können Sie Gritta Graustein verwenden, für die Kaiserlichen können Sie auf Gilborn Hal von Bregelsaum, die Stadtvögtin und Hauptmann von Sturmfels oder Ihre Helden zurückgreifen, sofern es Ihnen angemessen erscheint.

☛ Die Lager der Truppen der Fürstkomturei zählen ab dem zweiten Tag der Belagerung als *leicht befestigte Stellung*.

☛ Die Demoralisierungen der Rommilyser durch den Beschuss mit Kadavern und die Brände im Umland und außerhalb der Stadtmauern können Sie als Hinterhalt der Angreifer mit einer Erleichterung von 2-3 Punkten auf die *Kriegskunst*-Probe berechnen.

☛ Nach dem ersten Sturm auf die Mauern, kennt Gritta die Verteidigungsstrategie der Rommilyser, dies können Sie mit einer Erleichterung in Höhe von 2 Punkten aufgrund von Informationen über Größe und Zusammensetzung des feindlichen Heeres und über den Aufbau von Verteidigungsanlagen berechnen.

☛ Der Abzug von Admiralkomtur Dorkstein macht eine Neuberechnung der Truppenstärke und der anderen Werte notwendig.

☛ Den koordinierten Angriff der Verteidiger und der Entsatzheeres können Sie als zwei separate Scharmützel an den beiden Fronten des Lagers der Belagerer abhandeln. Die Kämpfe sollte mit einem Rückzug der Truppen der Fürstkomturei enden.



Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fanta-
sy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen
Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen
Sie Spionage-Aufträge im Land der
bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt,
Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

DIE VERLORENEN LÄNDER

REDAKTION: MICHAEL MASBERG, KATJA REINWALD
UND DANIEL SIMON RICHTER

Mendena ist gefallen, Tobrien gehört wieder dem Reich. Doch um
welchen Preis wurde dieser Sieg errungen? Noch in der Stunde von
Rohajas Triumph offenbart sich in Perricum der Fürstkomtur Helme
Haffax und verkündet, er habe die wehrhafte Stadt genommen.
Doch welche Pläne hegt der brillante Strategie? Warum sucht er, als Träger
des Belhalhar-Splitters die Nähe zu Rondras Haupttempel und dem Schwert der
Schwerter?

Während sich alle Seiten durch die Gassen der Hafenstadt kämpfen, müssen die Helden so viele
Informationen, gewinnen wie möglich. Denn schon bald wird klar: Perricum war erst der Anfang!
Bald schon rücken Haffax' Truppen gen Westen ab und beginnen den langen und blutigen Marsch
auf die Kapitale. Es obliegt Ihren Helden, die wahre Motivation des Schattenmarschalls zu enthüllen
und sich dem Fürstkomtur und seinem Eterniumkorps entgegenzustellen, wenn es um nichts Gerin-
geres geht, als das Schicksal des Mittelreiches.

Der Schattenmarschall ist der abschließende Band der zweiteiligen Kampagne, um den ehemaligen
Reichserzmarschall, Fürstkomtur Helme Haffax, die in **Die verlorenen Länder** ihren Anfang nahm.
Es geht um Alles oder Nichts – für den Fürstkomtur, die Kaiserin, das Raulsche Reich und nicht
zuletzt auch für Ihre Helden.

Dieses Abenteuer ist Teil des *Splitterdämmerungs-Zyklus*, der das Schicksal der Heptarchen und der Splitter
der Dämonenkrone behandelt. Der Band kann losgelöst vom Zyklus gespielt werden, bildet aber mit dem Band
Die verlorenen Länder eine Einheit.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter*. Für Spiel-
leiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfen *Herz des Reiches* und *Schattenlande*, der Box *Gareth – Kaiserstadt des Mittelreiches* sowie
des *Aventurischen Jahrbuchs 1035 BF* hilfreich, aber nicht Voraussetzung.



www.ulisses-spiele.de

13222PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 212

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER/ SPIELER)
HOCH/HOCH

ERFAHRUNG

(HELDEN)
ERFAHREN – EXPERTE

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
INTERAKTION,
KAMPFFERTIGKEITEN,
HINTERGRUNDWISSEN
TALENTEINSATZ, ZAUBEREI

ORT UND ZEIT

PERRICUM UND GARETHEN,
IM SOMMER 1040 BF

