



DIE FLAMME DER HOFFNUNG

Ein DSA-Szenario für 5 Helden mit niedriger bis mittlerer Erfahrung
im brennenden Gareth Ende PER 1027 BF (34 Hal)

von

Patrick „Swafnir“ Fritz

»Es war ein Tag wie jeder andere, als das Unheil über das Mittelreich hereinbrach. Während am Himmel die Schlacht in den Wolken tobt, wird sich in den Gassen Gareths zeigen, ob in der dunkelsten Stunde die Flamme der Hoffnung entzündet werden kann.«

ULRICH KIESOW GEWIDMET,

DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



ІННАЛТ

НАПДЛУНГ	3
АУФТАКТ	3
ГАРЕТН – СТУПДЕН ДЕР АНГСТ УНД ХОФФНУНГ	3
АН ДЕР КАІSERLICHEН МÜPZE	3
VERSCHÜTTET!	4
DER TAG DAPACH – АРОКАЛYPSE ІН ГАРЕТН	4
ІН ДЕН ВРЕППЕПДЕН GASSEН	5
GRUPP PULL	6
DER TEMPEL DES LICHTS IST ZERSTÖRT	7
DER MÜHEN LOHN	8
АННÄNGЕ	9
GERÜCHTE	9
GEBÄUDE	10



ERWÜNSCHTE CHARAKTERE

Helden mit Verbindungen in Gareth. Keine Novadis, Mohas, Fjarninger, Orks, Schelme oder vergleichbare Exoten. Elfen nur bedingt.





HANDLUNG

AUFTAKT

Am Nachmittag des 28. PER 1027 BF befinden sich die Helden etwa in Höhe des Dorfes an der Wegkreuzung zwischen der Reichstraße Angbar – Gareth und der Landstraße nach Wagenhalt.

Hier werden sie Zeugen eines Kampfs: 8 Plänkler aus Transsilien attackieren Thalia von Eberstamm-Weidenhag samt 4 Mann Bedeckung (Söldner aus Gareth). Die Reittiere sind bereits tot, ebenso die Bedeckung. Auf der Gegenseite sind bereits zwei Plänkler gefallen, so dass die Helden es mit 6 Gegnern zu tun bekommen. Die Söldner tragen schwarz-rote Wappenröcke mit Irrhalk und Siebengehörnter Dämonenkrone. Thalia und die Bedeckung tragen blaue Wappenröcke mit dem Reichswappen.

Sechs Schwarze Söldner:

Säbel: INI 11+W6 AT 16 PA 12 TP 1W+3 DK N
Kriegshammer: INI 8+W6 AT 14 PA 9 TP 2W+3 DK N
LE 32 AU 32 KO 13 MR 5 GS 5 RS 3

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag, Sturmangriff

Besonderheiten:

Zwei weitere Söldner haben ihre Waffen mit Tinzal, dem Gift der Nesselvipere, bestrichen (Stufe 7): Nach 1 SR für 2W6 SR W6+1 SP/SR, Atemnot (KK-4, keine Athletik-Proben erlaubt).

Schließlich bedankt sich die Gerettete bei den Helden und stellt sich

vor. Sie ist die Reichsschatzmeisterin *Thalia von Eberstamm-Weidenhag* (Schwester von Fürst Blasius, 61 Jahre alt, abenteuerlustige Jungfer, nach einer Affäre mit einem Gaukler von ihrer Mutter zum Thronverzicht und in die Heirat gedrängt, nach dem Tod ihres Mannes vor 30 Jahren jedoch schneller Aufstieg als Ministerialin bis zur Reichsschatzmeisterin).

Sie eröffnet den Helden, dass sie dringend noch einmal nach Gareth zurück muss, um den dort in der Neuen Residenz zurückgebliebenen Reichserztruchsess *Fingorn von Mersingen-Schnattermoor* zum Verlassen Gareths zu bewegen.

Sie war im Tross der Reichsverwaltung unter Reichserzkanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss unterwegs und führte den ersten Wagenzug vom 26. PER an. Als sie am gestrigen Tag mit dem Zug des Reichserztruchsesses nicht vorfand, geriet sie mit Hartuwal aneinander, warum dieser nicht energischer auf Fingorn eingewirkt hätte. Sie habe sich schließlich entschlossen, ihn persönlich aus Gareth zu schleifen.

Da sie nun ohne Bedeckung ist und die Helden sich als vertrauenswürdig erwiesen haben, heuert sie die Helden als Schutz an bzw. bittet sie darum, falls unter den Helden Geweihte oder Ordenskrieger dabei sein sollten.

Die Gruppe trifft unterwegs auf den Auszug von über tausend Garethern, angeführt vom weißhaarigen *Udilor*, dem Vorsteher des Avestempels zu Neu-Gareth: "Ihr behütet die alten Pfade, ich suche nach neuen für jene, die übrig bleiben. Ich bete für euch. So lange es einen Horizont gibt, gibt es Hoffnung."

GARETH – STUNDEN DER ANGST UND HOFFNUNG

Thalia und die Helden erreichen Gareth am 29. PER gegen 17:30 Uhr. Die Fliegende Festung ist nur noch ca. 20 Meilen vom nördlichen Standrand entfernt. Vor anderthalb Stunden sind wieder vermehrt tote Vögel vom Himmel gefallen. Die Stimmung in der Stadt ist grimmig und gespannt. Stunden der Entscheidung.

Erster Anlaufpunkt ist die Neue Residenz (99, S.29), wo man die Gruppe an die Schatzkanzlei (100, S.23) verweist. Der vor 6 Jahren errichtete Bau gleicht einer uneinnehmbaren Festung, die ebenfalls die Schatzkammern beherbergt und gemeinsam von Fingorn und Thalia verwaltet wird. Von einem Bediensteten erfahren die Helden, dass vor einer halben Stunde fünf hochfliegende Riesenalken über der Stadt gesichtet wurden, die dicke Felsbrocken auf die Stadt warfen. Einer der Steine fiel in die Kaiserliche Münze in Alt-Gareth, weshalb der Reichserztruchsess persönlich sich aufgemacht habe, um den Schaden sofort zu begutachten.

Die Gruppe macht sich auf nach Alt-Gareth.

DAS GARETHER VOLK

Die Garether fürchten Galotta und seine Rache: Er ist nicht irgendein Eroberer, mit dem man sich arrangieren könnte, sondern ein Vernichter. Diejenigen, die nicht fliehen, verbarrikadieren sich, überfüllen Tempel und beten. Und sie kämpfen: Nach Emers Ansprache sind gut 30.000 Garether auf den Beinen, die sich irgendwie nützlich machen möchten und die sich ihre Stadt nicht kampfflos nehmen lassen wollen. Es ist fast unmöglich, einen Überblick über diese Menschenmassen zu haben: Ebenso oft, wie sie sich – wie befürchtet – behindern, leisten sie überraschend Außergewöhnliches.

Es sind Bettler, Tagelöhner, Rattenfänger, Streuner, Kutscher, Laufburschen, Bauchhändler, Gesellschafterinnen, Spielleute, Knechte,

Gesellen, Handwerksmeister, Beamte und Kaufherren. Unterweltsschläger wollen ebenfalls nicht zurückstehen. Ordnung bringen die berühmten Spießbürger, Türmer, Nachtwächter, Brandwarte und Gardisten. Sie tragen die Namen derjenigen Lokalheiligen im Mund, die Hela-Horas einst verbrannte, da sie sich nicht beugen wollten: Celissa, Duri-danya, Palinai, Ysinthe, Eboreus, Emmeran, Lucian und Vitus.

AUF DER KAISERLICHEN MÜNZE

Die Schmelzöfen der Kaiserlichen Münze (73, S.18f) sind 24 Stunden am Tag in Betrieb und blasen Rauch und Asche durch die hohen Schlote in den Himmel über Gareth. Im Erdgeschoss und den Dachkammern liegen Schreibstuben, darunter auch diejenigen vom Leiter der Münze, *Kanzleirat Truzum, Sohn des Nogrod*. Im Archiv, ebenfalls zu ebener Erde, werden alte Druckstöcke und schon seit langer Zeit ungültige Münzen aufbewahrt.

Im Keller befindet sich die eigentliche Münze, wo alte Geldstücke eingeschmolzen und neue mit gültigen Münzen – meist dem Antlitz des Reichsregenten – oder auch Orden und Medaillen geprägt werden. Auf dem Innenhof steht ein Panzerwagen, der unbeladen ist.

Die Helden treffen hier kurz vor 18.30 Uhr Fingorn, der gerade mit Truzum den Schaden begutachtet. Ein großer Felsbrocken hat das Dach des zweistöckigen Gebäudes durchschlagen und dabei einige Schreibstuben in den Dachkammern sowie einen Teil des Archivs zerstört. Der Findling ruht auf einem alten Druckstock.

Thalia fordert Fingorn zum sofortigen Verlassen Gareths auf, doch



dieser verneint energisch. Während die Helden gemeinsam mit Thalia auf ihn einreden, beginnt der Angriff der Karakilim und der Luftschiffe: Ein Karakilim (5 Schritt lange dunkelgrüne Schlange mit Fledermausschwingen) samt Reiter wirft aus großer Höhe eine kübisgroße Eisenkugel ab (10 W6 TP), die einen riesigen Krater reißt. Die Hälfte der Münze stürzt ein; die Helden, Thalia und Truzum landen verschüttet im Keller, Fingorn bleibt im Erdgeschoss und wähnt die Gruppe von Dachbalken und Mauersteinen erschlagen.

Jeder Held darf eine *Körperbeherrschungs*-Probe + 5 ablegen. Die TaP* aus der Probe werden von den 4W6 TP abgezogen, die der Held durch den Sturz in den Keller der Münze erleidet.

VERSCHÜTTET!

Im Keller der Münze befinden sich die Schmelzöfen sowie die Münzstöcke. Der Raum, in dem die Helden gelandet sind, beherbergte mehrere Schmelzöfen, die jedoch alle seit heute mittag nicht mehr in Betrieb sind.

Man hatte allerdings schon seit drei Tagen kein Gold und Silber mehr in den Öfen geschmolzen, sondern alte Eisengegenstände eingeschmolzen, damit die Waffenschmiede zusätzliche Waffen und Rüstungen herstellen konnten.

Die Hälfte eines Schmelzofens samt mehreren Münzstöcken ragen unter den Trümmern hervor. Die Helden, Thalia und Truzum haben nicht mehr als ca. 5 x 7 Schritt Platz zur Verfügung. Ein Balken ist auf Thalia gefallen und klemmt ihr Bein ein. Truzum blutet stark aus einer Platzwunde. Hilferufe werden nicht gehört. Nur langsam legt sich der Staub.

Inmitten der Helden liegt das Geschoss des Karakilim: Die Eisenkugel ist mittels APPLICATUS mit einem der Variante *Flammeninferno* des Zaubers BRENNE, TOTER STOFF! belegt (Brand von

einem Rechtschritt Größe selbst bei nicht brennbaren Materialien, pro KR Vergrößerung der Fläche um 1 Schritt Durchmesser für W20 Aktionen, W20 TP / KR), der allerdings entgegen des verankerten Zauberauslösers beim Aufprall nicht losgegangen ist.

Die Helden haben allerdings nur wenig Grund zur Freude, denn durch einen Zauberputzer des applizierenden Schwarzmagiers wird der gespeicherte Zauber mit zwölf Stunden Verzögerung ausgelöst (ca. 06:30 Uhr am folgenden Tag).

Nur mühsam soll es den Helden gelingen, sich durch den Schutt zu wühlen. In der Decke (6 Schritt in der Höhe) klafft ein riesiges Loch, doch liegen mehrere größere Mauerteile über der Stelle. Mit einigen der herumliegenden Werkzeuge können zwar Löcher in die Trümmer gehauen werden, doch stürzen immer wieder freigewordene Abschnitte teilweise wieder ein. Helden mit dem Nachteil „Raumangst“ werden *Selbstbeherrschungs*-Proben um den Wert der Angst erschwert ablegen müssen.

Zunächst hört man von oben dumpfe Stimmen der Suchtrupps, die jedoch stimmlich unerreichbar sind (u.a Peranka Walroder, s. Abschnitt „Der Tag danach – Apokalypse in Gareth“).

Thalia erinnert sich schließlich, dass es bis vor 7 Jahren einen unterirdischen Gang gab, der die Münze mit der damaligen benachbarten Kanzlei für Steuer, Tribut und Zoll verband. Heute befindet sich in dem Seitenflügel die Nordlandbank. Die Helden müssen sich zu diesem Gang graben, während über ihnen die Schlacht in den Wolken tobt und die Erde ständig von den Bombenangriffen erzittert. Dabei haben sie ständig die Bedrohung einer detonierenden Eisenbombe im Nacken.

Die Helden finden schließlich (ca. 21.30 Uhr) den zugemauerten Gang, können ihn aber zunächst nicht frei räumen, da hier das Mauerwerk stabiler ist. In dem Moment kracht die Fliegende Festung auf Gareth. Schockwellen durchpflügen den gesamten Boden und machen so den Weg frei. Die Helden werden bewusstlos.

DER TAG DANACH – APOKALYPSE IN GARETH

Die Helden kommen am 30. PER 1027 BF gegen 05:00 Uhr wieder zu sich. Das Gangstück ist nun frei, wenn gleich der Gang teilweise eingestürzt ist. Er führt unter der bornländischen Botschaft (69, S.18) hindurch und endet im Vorraum der Einlagenkammern der Nordlandbank (68, S.18), die auch schwer beschädigt ist. Hier haben sich vier (je nach Heldenzustand auch gerne mehr) Lebende Leichname zum Schutz vor dem dräuenden Morgen einquartiert, die von den Helden ‚aufgeschreckt‘ werden.

Lebender Leichnam

Hände:	INI 9+W6	AT 8	PA 2	TP 1W+2	DK H
Waffe:	INI 10+W6	AT 8	PA 4	TP 1W+4	DK N
LE	25	KO 8	RS 2	GS 5	MR 5
				MR 5	GW 4

Die Helden kommen aus der halbzerstörten Nordlandbank direkt auf dem Zwölfgötterplatz (65, S. 18) empor und blicken auf das apokalyptische Bild eines brennenden und zu großen Teilen zerstörten Gareths.

Die Götterstatuen, die den Platz umrahmen, sind alle geborsten oder schwer beschädigt, der Brunnen versiegt. Es ist der 30. PER, kurz vor dem Morgengrauen.

Thalia will nach dem ersten Schock unbedingt Fingorn suchen. Die Helden suchen in und um die zerstörte Münze nach Zeugen, was

sich als äußerst schwierig erweist. Dabei erfahren sie nach und nach, was in den letzten Stunden alles geschehen ist (Irrhalken, Fliegende Festung, Landungstruppen, Untoter Heerwurm, Rhazazzor), allerdings vermischt mit den unglaublichsten Geschichten.

Dass die Reichsregentin vom Schwarzen Drachen verschlungen wurde, weiß allerdings keiner der Befragten.

Schließlich finden sie in den Resten der bornländischen Botschaft (vormals imposanter Marmorbau voller Reichtum) die überlebende Schreiberin Peranka Walroder, die nach bestimmten Akten sucht, was jedoch schlicht unmöglich ist ob des Ausmaßes an Zerstörung. Dieses ist jedoch das letzte, was die Frau vor dem Wahnsinn abhält.

Sie erinnert sich noch an den Reichserztruchsess, der sie kurz nach dem zweiten Einschlag in der Kaiserlichen Münze um Hilfe bei der Suche nach Verschütteten geholfen hatte. Er sei danach allerdings voller Trauer wieder Richtung Neue Residenz aufgebrochen, welche jedoch zusammen mit der Stadt des Lichts unter den Trümmern der Fliegenden Festung begraben ist.

Die verletzte Thalia bittet entgegen aller Wahrscheinlichkeit auf Erfolg die Helden, sie dorthin zu begleiten, um Fingorn zu suchen. Erst, wenn sie den Leichnam (oder den lebenden Reichserztruchsess) mit ihren eigenen Augen erblicken kann, hat sie die Gewissheit.



IN DEN BRENNENDEN GASSEN

Der Morgen des 30. Peraine 1027 ist noch immer von besinnungsloser Angst und lähmendem Schrecken der Garether geprägt. Viele Situationen bieten Ihren Helden die Möglichkeit einzugreifen und den unversehrten Bürgern ein Beispiel zu sein. Ihre Selbstlosigkeit macht Schule, so dass die Garether am Ende des ersten Tages ihr Entsetzen hinter sich lassen können und kräftig anpacken.

Auf dem Weg zum Angbarer Tor (1) kommen die Helden an der Magierakademie *Schwert und Stab zu Gareth* (13, S.12), am Ucuri-Tempel (11, S.12), am Reichsgericht (7, S.11), an der Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerlei Kurzweil (9, S.11f) und der Reichsehrenhalle (5, S.11, Anhang) vorbei. Die halb renovierten Ruinen der Reichsehrenhalle sind dem Erdboden gleich gemacht, und auch die alte Villa der Kanzlei schräg gegenüber ist vernichtet.

UNTER DEN TRÜMMERN

Geschosse haben ganze Gebäude zertrümmert und die Bewohner derselben unter sich begraben. Mit einer *Sinnschärfeprobe* +3 hören die Helden die inzwischen heiseren, erstickten Rufe der Unglücklichen.

— Ein altes Weib hat sich geweigert, ihre Heimat in Gareth zu verlassen und mit der Familie zu fliehen.

— Ein Mann ist unter einem Balken eingeklemmt, während seine Kinder irgendwo in einem Kellerraum verschüttet sind. Die Mutter lief vor der drohenden Gefahr davon, doch mit Kindern hatte der Vater nichts, wovon er sich hätte ernähren können.

Bei Misslingen von Schleichenproben können Helden Trümmerlawinen lostreten, die die Verschütteten unter sich begraben. Dringen die Helden bis zu den Eingeschlossenen vor, müssen sie z.B. massive Dachbalken wegheben. Fehlschläge ziehen schlimme Verletzungen der Einklemmten, im Extremfall sogar deren Tod nach sich.

Die Trümmer von Lehmwänden und Kalkstein ersticken schnell darunter Liegende, Mütter wollen die Leichen ihrer Kinder nicht zurücklassen, Großväter fordern die Helden auf, zunächst ihre Enkel zu retten, werden dann aber in den niedergehenden Trümmern erschlagen, und selbst nach zwei, drei Tagen kann man noch lebende Neugeborene in all dem Schutt der Zerstörung bergen.

VERSEHRTE

— Splitter, Trümmer und Gargylen haben Menschen Gliedmaßen ausgerissen (letzttere, wenn man sich gegen eine Entführung in die Fliegende Festung wehrt ...). Eine solche Wunde kann man nur mit einem Tsawunder (TSAS WUNDERBARE ERNEUERUNG, Grad V, mehrere Tage) oder einem BALSAM SALABUNDE (Probe von +1 (Ohrläppchen) bis +15 (ganzes Bein), 1-3 permanenten AsP) wieder heilen. Je persönlicher die Helden den Verehrten vorher kennen oder je mehr Mitleid seine Situation erweckt (viele Kinder, ein meisterlicher Handwerker, bereits Familienangehörige in den Kämpfen gegen Borbarad und Galotta verloren ...), desto eher werden sie auch willens sein, große Opfer für Außenstehende zu bringen.

— Viele Verwundete sterben unter den qualvollen Fieberschüben von Wundfieber.

VON DEN ZWÖLFEN VERLASSEN

Wahnsinn, Depressionen und Verzweiflung haben viele Bewohner von Gareth befallen. Die Noioniten und Traviapriester haben viel zu tun. Wenn sich ein einfühlsamer oder seelenkundiger Held in Ihrer Gruppe befindet, können Sie ihn mit einer für ihn passenden Szene beglücken. Bei den meisten hilft auch, sie an ihre passende Kirche zu überstellen bzw. der viel zu geringen Zahl der Noioniten zu übergeben, die sich in der Garether Altstadt versuchen, dem Schrecken entgegenzustellen – auch die Priesterschaft der Zwölfe verzagt bisweilen im Angesicht des Schreckens.

— Ein frisch geweihter Rondra-Priester will sich in sein Schwert stürzen. Er hat seiner Meinung nach in seinem Gelübde zu Rondra versagt, das ihm aufgab, Schild und Schutz der Gläubigen und ihrer Tempel zu sein. Er ist dem Wahnsinn nahe und hadert mit seinem Glauben.

— Ein Geweihter des Praios verbreitet Panik unter den Menschen, da er predigt, das Ende der Zeiten sei nah. Die Zwölfe hätten ihren Schutz von Aventurien genommen, und die Zeit der Dämonen sei angebrochen. Die Menschen seien nicht würdig, errettet zu werden.



BORONSDIENST

Gestorben wurde viel in Gareth, schrecklich viel für einen Tag. Bereits früh morgens machen sich die Boronsdiener (Laiendiener) mit den Leichenkarren auf den Weg, um ihr grausiges Werk zu beginnen. Besonders in der Altstadt und den dicht besiedelten Vierteln von Gareth (Rosskuppel, Meilersgrund) ist es wichtig, dass die Leichen so schnell wie möglich fortgeschafft werden. Eine Seuche in der Metropole Gareth würde einen weit höheren Blutzoll fordern, als selbst Galotta und Rhazzazor zusammen ernten konnten!

PLÜNDERER

In ganz Gareth, natürlich gerade in den hart getroffenen besseren Gebieten wie Neu- und Alt-Gareth, aber auch in den Handwerker- und Armenvierteln kommt es zu massiven Plünderungen durch Leichenfledderer, Diebe und Leichenräuber, die sich kaum noch um die Gesetze der Zwölfe scheren. Denn wo der Reichtum so unbewacht ist, ist die Stunde der Armen gekommen.

— In die Un-Elementarwüste von Neu-Gareth trauen sich nur die Mutigsten oder Verzweifeltesten.

— In Alt-Gareth gehen die Plünderer geschickt vor, denn trotz der



vielen Menschen haben besonders viele reiche Bewohner ihre Häuser und die Stadt vor der Schlacht verlassen.
— In Meilersgrund und dem Südquartier geschehen Plünderungen ganz dreist und am helllichten Tage, bisweilen sind die Besitzer weder tot noch ausgezogen.
— Dito in Rosskuppeln, doch hier kann es schon mal zu Lynchmobs der Bewohner kommen.

LYNCHMOB

Diese Szene sollte pikanterweise stattfinden, wenn die Helden am halbzerstörten Reichsgericht vorbeigekommen sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diesmal erwartet euch vielstimmiges Wutgeschrei, angsterfüllte Rufe und zustimmendes Johlen. Die Szene vor euch erschreckt in ihrer Schnelligkeit: Ein Mann und eine Frau werden von einer sicherlich zwei Dutzend Köpfe zählenden Menschenmenge zu einem Baum gedrängt, wo bereits zwei Schlingen vorbereitet und über einen ausladenden Ast geworfen werden.
„Schurken!“ und „Diebsgesindel!“ sind Rufe, die aus der erzürnten Menge zu hören sind. Schon liegen die Schlingen um die Halsen, und die beiden Opfer werden von vielen Händen in die Höhe gezerrt.

Diese Situation erfordert schnelles Eingreifen und viel Fingerspitzengefühl. Ein kraftvolles, bedrohliches Auftreten (im Extremfall ein GÖTTLICHES ZEICHEN) hilft bei großen Menschenmengen meist mehr als vermittelnde Gesprächsbereitschaft. Die Bürger sehen nicht ein, die Schurken davonkommen zu lassen, und wenn die Helden sie der Gerichtsbarkeit übergeben wollen, wird ihnen offen ins Gesicht ge-

lacht: „Welcher Gerichtsbarkeit? Den Gerichtsherren hat man vor drei Tagen auf seinem vollbepackten Karren nach Havena fliehen sehen!“

Treten die Helden nicht sehr bestimmt auf, kann sich eine solchermaßen wütende Menschenmenge schon einmal gegen sie selbst wenden – und dann heißt es laufen (oder PANIK ÜBERKOMME EUCH!).

Bandenschläger

Streitkolben: INI 10+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+4 DK N
Faust: INI 10+W6 AT 15 PA 14 TP 1W+1(A) DK H
LE 35 KO 12 RS 0 GS 7 MR 4 AU 36
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil (Bornländisch), Wuchtschlag

KLEINE KRÄUTERKUNDE

In den Wäldern und Wiesen um Gareth zu finden:

Belmart (gegen Krankheiten und als Seuchenschutz), *Conchinis* (Brandwunden), *Donfstengel* (gegen Krankheiten), *Turnele* (schmerzlindernd, heilkräftig), *Vierblättrige Einbeere* (Heilmittel), *Wirselskraut* (Heilkraut)

Nur aus Apotheken oder Kräutlerläden zu beziehen:

Gulmond (Aufputzmittel), *Ilmenblatt* (Schmerzmittel), *Klippenzahn* (schmerzlindernd, beschleunigt die Wundschließung), *Notthilf* (gegen Brandwunden), *Rote Pfeilblüte* (Heilmittel), *Thonnys* (Astralmeditation)

Die genaue Wirkung der Kräuter finden sie in der **Zoobotanica Aventurica**.

GRUND PULL

Bevor die Helden zur Neuen Residenz kommen, erblicken sie die Stadt des Lichts – oder vielmehr das, was davon noch übrig ist.

DIE STADT DES LICHTES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hunderte von Quadern Geröll aus Unmetall und pervertiertem Holz, durchzogen von stinkenden Luftwolken und Säureflüssen begraben die Stadt des Lichts, die einst der größte Tempel Aventuriens war. Auch die prachtvolle goldene Kuppel des höchsten Praiostempels ist zerborsten. Dunkle Rauchschwaden steigen aus den teilweise dreißig Schritt hohen Resten der Festung auf. Mitten im Chaos ragt der metallene Kopf eines Greifen aus den Trümmern.

Der Haupttempel der *Stadt des Lichts* ist immer noch ein zweifach geweihter Tempel, auch wenn hier noch die Trümmer der Kuppel beseitigt werden. Noch ist der Bereich der Stadt des Lichtes nicht ohne Lebensgefahr zu betreten. Die Aufräum- und Einsegnungsarbeiten werden vermutlich noch Jahre andauern.

Die Priesterschaft wird die Helden davon abzuhalten versuchen, das Gebiet zu betreten.

Folgendes Bild der Zerstörung zeichnet sich ab:

- **Gelasse der heiligen Inquisition:** stark beschädigt. Ketzerische und verbotene Schriften aus den Bleikammern wurden von Irrwischen und verdorbenen Mindergeistern in alle Winde zerstreut, einige inhaftierte Ketzer konnten entfliehen.
- Die 60 Schritt hohe **Kuppel des Sonnenpalastes:** Zerstört; Trümmer von Rotem Marmor, vergoldetem Gestein und rotem Glas

bedecken vier Schritt hoch das Tempelinnere, die Halle der Zwölf-göttlichen Lande. Unermessliche Schätze wurden hier zerstört oder begraben.

- Das aus Güldenländer Zeit stammende **Ewige Licht** – und Ursprung *aller* Lichter sämtlicher Praiostempel: begraben oder ent-rückt, die Suche danach wird vor allem anderen vorangetrieben.
- **Garnison der Sonnen-Legion:** von tausenden Quadern Un-metall zerdrückt. Die überlebenden Legionäre residieren derzeit im Palast der Sonne.
- **Kirchen-Akademie** (Novizen-Schule, Herkunft vieler Ge-weihter): vollständig zerstört.
- **Palast des Gouverneurs**, des „Verwalters“ der Stadt des Lich-tes, **Gemächer der Geweihten** der Stadt des Lichts, **Palast des Groß-inquisitors:** zerschlagen und abgebrannt.
- Viele Gebäudeteile wurden von den Trümmern der Fliegen-den Festung getroffen und dem Erdboden gleichgemacht oder liegen gar darunter begraben. Alle anderen Gebäude wurden leicht bis mit-tel beschädigt.
- Der **Wachende Greif** (westlich der Stadt des Lichts): teil-weise beschädigt und unter Unmetall begraben.
- Nur drei **Personen** der Stadt des Lichts kamen bei dem An-griff ums Leben. Es gab jedoch viele erstaunliche Begebenheiten bei der Rettung der Bewohner:
 - Ein Geweihter, der ein Liturgiebuch aus der Halle des Son-nenpalastes retten wollte, wurde von herabfallenden Trümmern ge-streift und in einen rettenden Gang geschleudert, bevor der Rest der Kuppel einstürzte.
 - Von einer blenden Lichtreflexion irritiert, verharrte eine über den Hof eilende Stallmagd für einen Moment – als vor ihr ein Stück der Himmelsfeste einschlug, und sie so nur knapp verfehlte.
 - Über einem entrückt meditierenden Novizen verkeilten sich die herabstürzenden Deckenbalken derart, dass sie ein vor herabbre-chendem Mauerwerk schützendes Dach bildeten.



DIE NEUE RESIDENZ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das ehemalige Herz des Reiches liegt in Trümmern – ein wahrhaft trauriger Anblick. Allein der Westflügel des Palastes steht noch, der Rest ist von den Bruchstücken der Fliegenden Festung bedeckt. Von außen gesehen erkennt man erst die schiere Größe dieses zerbrochenen Ungetüms, das große Teile des Gartens inklusive des Ostflügels bis hinüber zur gesprungenen Kuppel der Stadt des Lichts und zum Sonnenpalast bedeckt.

Hier entdeckt ihr auf den ersten Blick zwei Wappenröcken der Löwengarde: offensichtlich hat der kaiserliche Marschall Boronian von Rommilys versucht, zumindest für eine grundlegende Sicherung des Reichs-Eigentums zu sorgen. Doch in das Gewirr aus Mauerresten, Leichen und Bruchstücken der verdorbenen Festung trauen auch sie sich nicht hinein.

Je näher ihr den Ruinen kommt, desto mehr häufen sich die Insignien des Reiches. Ein gravierter elfenbeinerner Wappenschild mit dem prunkvollen Reichswappen ragt zwischen ein paar Balken pervertierten Holzes hervor. Der ehemals von Markgraf Throndwig von Warunk neu angelegte Blumengarten brennt noch immer in schwarzen, unheiligen Flammen. Und überall sprießen Flammenwurzeln, die allem, was sich ihnen nähert, entgegenzüngeln.

Pro zehn Schritt, die die Helden sich auf dem Gebiet der ehemaligen Neuen Residenz bewegen, können Sie sie mit einem Wurf auf W20 mit den unten angegebenen Manifestationen konfrontieren. Bedenken Sie, dass man manche Erscheinungen bereits im Voraus erkennen kann, andere jedoch machen sich erst bemerkbar, wenn es zu spät ist. Die Art der Manifestation und ihre Menge sollte sich steigern, je näher die Helden dem Ulmenkabinett und damit dem Herzen des Palastes kommen. Die Reihenfolge ist Luft, Humus, Feuer, Erz.

Dieselbe Tabelle können Sie übrigens bei der Stadt des Lichtes anwenden, die Zahl der Manifestationen und deren Gefährlichkeit dort aber sprunghaft erhöhen.

Gestalten Sie das Terrain schwierig, aber nicht tödlich – das Trümmergebiet sollte nicht zu einem sorglosen Spaziergang einladen, aber auch kein Heldenboronanger werden.

Trotz der widrigen Umstände treiben sich in den Trümmern der Neuen Residenz und des Sonnenpalastes bereits schmierige Gestalten angezogen, die hier nach den Schätzen der Kaiser des Neuen Reiches wühlen.

Viele der kostbarsten (und viele der gefährlichsten) Artefakte wurden mit der fliehenden Verwaltung um Erzkanzler *Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss* nach Elenvina geschafft, aber natürlich sind hier noch etliche Kostbarkeiten zu finden. Und manch eine ruchlose und wagemutige Seele ist bereit, dafür ihr Leben zu riskieren.

ANTI-ELEMENTARE MANIFESTATIONEN

Menge der Manifestation (W20 oder auswählen)

1	keine Erscheinung
2–7	W6+3 kleine Manifestationen
8–13	W6+3 mittlere Manifestationen
14–19	W6+3 große Manifestationen
20	2W6 mittlere und 1W6 große Manifestationen mehrerer Elemente

Art der Erscheinung

Kleine Manifestationen

Luft:	Übelkeit erregender Gestank
Humus:	Wurzelranken
Feuer:	Feuerodem
Erz:	Stahldornen

Mittlere Manifestationen

Luft:	Giftdämpfe
Humus:	Krallenhände
Feuer:	Flammenzungen
Erz:	Erzsplinter-Geschosse

Große Manifestationen

Luft:	Wirbelsturm (KK-Probe, um nicht umgeweht zu werden) und kleine Trümmer, die herumgeweht werden
Humus:	schnappende Erdmäuler
Feuer:	Flammenwand
Erz:	schnappende Eisenmäuler

Vermischung von Elementen

Luft und Feuer:	Feuersturm
Humus und Feuer:	Flammenwurzeln
Erz und Humus:	wuchernde Stahlrosen

Werte (als Richtlinie)

Kleine anti-elementare Manifestation

AT* 7 PA 0 LeP 8 RS 2 TP 1W+1

Mittlere anti-elementare Manifestation

AT* 8 PA 0 LeP 9 RS 2 TP 1W+3

Große anti-elementare Manifestation

AT* 9 PA 0 LeP 10 RS 2 TP 2W

*) Bei einem Attackewurf von 1 hat die Manifestation, so möglich, den Helden festgehalten. Hier hilft nur eine KK-Probe, um sich loszureißen (die eine Aktion kostet).

Erztruchsess Fingorn von Mersingen starb mit den verbleibenden Sekretären, Dienern und dem Rest der Verwaltung in der Neuen Residenz, als die Fliegende Festung darauf stürzte. Einzelne Hochadlige sind noch am Leben, wie Markgraf Throndwig von Bregelsaum, der zum zweiten Mal einen Garten an agrimothische Sauereien verloren hat.

Die Helden stöbern in der neuen Residenz und finden schließlich den toten Fingorn über dem juwelenbesetzten Greifenthron, dem Kaiserthron. Thalia trauert um den Freund. Sie bittet die Helden, den Thron zu bergen und in die Alte Residenz zu bringen.

DER TEMPEL DES LICHTS IST ZERSTÖRT

Unterwegs kommen die Helden im Licht der aufgehenden Sonne erneut an der Stadt des Lichts vorbei, wo der Bote des Lichts seine Rede hält

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Neu-Gareth ist vernichtet, aber nicht verlassen. Im jungen Licht der Morgenröte sind die gold-roten Roben der Praiospriester zu erkennen. Sie bergen Verschüttete, helfen Verwirrten und haben die schier unglaubliche Aufgabe begonnen, mit Gebeten die Unheiligkeit der Elemente auszutreiben, die die Stadt des Lichtes unter sich begraben hat. Überall hört man Choräle, Psalme und Gebete, ja Predigten: viele Garethen wollen das Unheil mit eigenen Augen schauen und suchen Trost und Vertrauen bei der Priesterschaft. Ganze Menschentrauben knien sich um eine Person, die vor dem Trümmerfeld



die Garethher segnet: Der Bote des Lichtes persönlich kümmert sich um die Aufräumarbeiten und das Seelenheil der Gläubigen, reicht weinenden Menschen die Hand oder streicht ihnen über das Haar.

Der Bote des Lichts, der höchste Praiospriester Aventuriens, der als direkter Stellvertreter des Götterfürsten auf Dere gilt, bemüht sich seit der Katastrophe, die Gläubigen wieder aufzurichten:

„Wir sind heute eine Gemeinschaft, die aufgerufen ist, Recht und Ordnung zu verteidigen. Unser Kummer hat sich in Wut verwandelt, und Wut in Entschlossenheit. Unseren Feinden wird Gerechtigkeit widerfahren, sei es früher oder später, doch letztendlich werden wir siegen.“

Am gestrigen Tag haben diese Feinde der Ordnung einen niederhöllischen Akt des Frevels begangen, der alles Vorstellbare übertrifft. Gareth kennt die Folgen des Krieges, doch nie wurde diese Stadt in ihrer langen Geschichte an einem einzigen Tag mit Schrecken überzogen, der denen der Dämonenkaiser Fran und Hela-Horas an Bösartigkeit übertrifft. Die Nacht der Asche fiel über eine andere Welt, wo die Grundfeste Deres selbst, die Ordnung des Obersten und Strahlensten Götterfürsten, des Herre Praios darselbst, das Angriffsziel darstellt.

Ihr Garethher fragt nun: Was wird von uns erwartet? Ich kenne viele Bürger dieser Stadt, die angstvoll in das Morgen blicken, und ich sage

ihnen: Seid gefasst und entschlossen, selbst in dieser dunkelsten Stunde, die die schwerste Prüfung des Götterfürsten für alle göttertreuen Menschen darstellt. Haltet die Werte Praios in Ehren! Helft den unzähligen Opfern dieser Tragödie mit eurem Beitrag! Und schlussendlich, betet für die Toten und ihre Familie. Sie werden euch Tost spenden und euch für die Zeit der Prüfung stärken.

Ich trage in mir die Zuversicht, dass in den kommenden Götternamen und –läufen die praiosgefällige Ordnung wieder Einzug halten wird in das einst strahlende Herz des Raulschen Reiches. Doch wir werden nicht vergessen. Jeder wird sich daran erinnern, was an diesem Tag geschehen ist, und wer uns in diesen schweren Stunden beigestanden hat.

Jetzt ist das Morgen noch ungewiss, das Ende der Prüfung noch nicht in Sicht. Ordnung und Chaos sind seit Anbeginn immer im Krieg gegeneinander. Möge Praios uns stärken und möge auf das Raul'sche blicken, auf dass es aus der Asche wieder erstarkt.

Der Tempel ist geborsten, doch die Kirche steht noch. So endet der Morgen der Kirche; verschlungen von Feuer, doch nicht von Finsternis.“

— Heliodan Hilberian, Bote des Lichts, 30. PER 1027 BF, auf den rauchenden Trümmern der Stadt des Lichts

Mit diesen Worten endet das Szenario.

DER MÜHEN LOHN

Die Erlebnisse in Gareth bringen jedem Helden **400 Abenteuerpunkte**. Wenn Sie möchten, können Sie für besonders heldenhaften Einsatz der Helden oder ausnehmend trickreiche Lösungen, zusätzliche AP vergeben. Seine Sie ruhig großzügig, denn der Heldenalltag macht es den Spielern schon schwer genug.

Jeder Held bekommt überdies **fünf** Spezielle Erfahrungen, die gemeinsam mit dem Spielleiter festgelegt werden können. Diese sollten die Einsatzfelder abbilden, in denen sich die Helden besonders hervorgetan haben, wie etwa *Gassenwissen*, *Orientierung*, *Körperbeherrschung* oder auch *Heilkunde-Wunden* oder *-Krankheiten* o.ä.

Die schlechte Eigenschaft **Totenangst** kann zu halben Kosten um einen Punkt gesenkt werden, wenn der Held in den entsprechenden Sequenzen dabei geholfen hat die vielen Leichen zu bergen und zu begraben

oder wenn er aktiv gegen die Untoten vorgegangen ist. Je nach Verlauf des Kapitels „Verschüttet“ könnte aber ebenso die schlechte Eigenschaft **Raumangst** um einen Punkt erhöht (oder aktiviert) werden.

Als Tipp von Spielleiter zu Spielleiter möchte ich Ihnen noch anempfehlen, dass Sie Ihren Spielern klarmachen, dass ein Ereignis, wie das gerade erlebte oder aber das Jahr des Feuers an sich ein extrem einschneidendes Erlebnis der meisten Aventurier sein dürfte, also durchaus auch Ihrer Helden.

Scheuen Sie sich nicht, Traumata zu erschaffen, die Ihre Helden begleiten und pisacken, wann immer sie in eine ansatzweise vergleichbare Situation geraten. So bekommen Helden ihr Profil und die Taten der Charaktere Ihrer Spieler werden so zu den Helden, zu denen Klein-Alrik bewundernd aufschaut!





ΑΠΗΛΑΠΕ

GERÜCHTE

ÜBER DAS REICH

—In den Auen und Wäldern Garetiens streifen angeblich versprengte Gruppen der Heptarchien bis zur Regimentsgröße herum und plündern Gehöfte und Dörfer. Niemand weiß, ob sie sich für ein neues Ziel vereinigen oder was sie jenseits von Gier und Todschatz antreibt.

—Eine gewaltige Flutwelle aus der Blutigen See soll Perricum zerstört haben, wie es einst mit Havena geschah.

—Aus Darpatien kommen Gerüchte vom blanken Chaos und verdorren Land, in dem Untote, Drachengardisten und Monstrositäten herrschen und Menschen dahinschlachten.

—Rommilys soll nächtens erstürmt und gebrandschatzt worden sein.

—Das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund soll vor Rommilys den Tod gefunden haben.

—Im Kosch ziehen sich viele Bewohner sich in sichere Verstecke zurück.

—In Almada sollen die Magnaten angesichts der katastrophalen Botschaften ihre Güter befestigen und zu den Göttern beten. Nachdem Selindian Hal durch Tod und Verbannung seiner beiden Schwestern derzeitiger Thronfolger im Kaiserreich ist, sollen zahlreiche Blutfehden entbrannt sein.

—Zu Greifenfurt sollen Räuberbanden die Familie der Markverweserin verjagt und die wilde Mark unterjocht haben.

—Das mitnächtliche Herzogtum wusste sich immer durchziehen der Eroberer zu erwehren – selbst, wenn dabei viele Burgen fielen. Ängstlich wird geflüstert, dass die Orks die Stunde nutzen, um die Reste des Mittelreichs zu überrollen.

—Weißtobrien unter Herzog Bernfried ist abgeschnitten und wird im Kampf gegen Transysilien auf sich allein gestellt sein. Manche munkeln, das Freie Tobrien existiere bereits nicht mehr.

ÜBER GARETH

—In Meilersgrund und Rosskuppeln herrschen die Tobrier.

—Neu-Gareth ist in einem Krater verschwunden.

—Der Bote des Lichtes hat einen unheiligen Pakt geschlossen, um zu retten, was zu retten war. Daher haben so viele Prioten überlebt.

—Galotta ist mit einem Zauber wieder einmal davongekommen. Manche behaupten allerdings, Galottas unheilig kreischendes Lachen vernommen zu haben, als er gen Niederhöllen fuhr.

—Kaiser Hal ist zurückgekehrt und wandelt unter den Helfern, um seine Stadt zu retten.

—Eine uralte Blutulme aus der Alten Residenz stapft durch die Stadt.

—Im Hesindetempel hat Rohal persönlich mit alten Artefakten bei der Verteidigung der Stadt geholfen.

DAS UMLAND

—In der Gegend um Gareth halten sich noch die Reste des versprengten Heerhaufens von Galottas Truppen auf. Die meisten Söldner haben versucht, das bare Leben zu retten, nachdem die Festung abstürzte.

—Kleine Gruppen Bewaffneter plündern die umliegenden Dörfer und Höfe, rauben das restliche Vieh und die Vorräte, nisten sich dort teilweise häuslich ein und tyrannisieren die Bewohner.

—Ganze Banden schlagen sich aus Angst vor den Truppen des Mittelreichs in die kleinen Wälder (selbst in die Randbereiche der Dämonenbrache).

—Desertierte Kaiserliche können dieselben Rollen erfüllen.

—Untote und Skelette aus Rhazzazors Gefolge haben sich in den Boden gewühlt und kommen des Nachts hervor.

—Und in der Dämonenbrache hat neues dämonisches Unleben Einzug gehalten ...

—Die Helden können aber feststellen, dass sich in der Nähe von Gareth keine großen Heerhaufen mehr befinden, die eine Gefahr darstellen! (Einige größere Heerführer wie Lucardus von Kemet haben sich in das ostgaretische Hinterland zurückgezogen.)



GEBÄUDE

Die *Kaiser-Reto-Kaserne* war das direkte Opfer einiger Flammensäulen aus der dritten Stufe des Magnum Opus und ist fast vollständig ausgebrannt. Natürlich sind nicht alle Männer und Frauen der Stadtgarde und des de facto zerfallenen *Garethher Bürgerregimentes*, das sich aus den Zünften zusammensetzte, gefallen, doch die Befehlshaber sind entweder geflohen oder gestorben, die Truppen unorganisiert und kopflos.

Im *Hesinde-Tempel* herrscht um Erzwissensbewahrer *Válnar Yitskøk* großes Aufsehen, da eine unbekannte Person offensichtlich eine alte rohalsche Sicherung gegen die Irrhalken und Karakilim ausgelöst hat (siehe das Mobile-Abenteuer **Himmelsbrand** von *Chromatrix*). Die Priesterschaft ist derweilen dabei, Brände zu löschen, um die Bibliothek und die Asservatenkammer zu schützen.

Als göttlichem Widersacher Agrimoths fand sich der *Tempel Ingerimms* natürlich im Zentrum des Magnum Opus wieder, wo ein Feuersturm ohne gleichen über ihn hinweg zog. Der Tempel des Ingerimm ist nur noch rauchende Asche. Ihre Gnaden *Ulinai Granitherz* leitet die Bergung der Leichen.

Die *Wehrhalle* (Rondra) ist verwaist, die Hohepriesterin Junivera verschollen. Sämtliche anderen hier ansässigen Priester sind tot. Wegen der Nähe zu Peraine- und Travia-Tempel wird der Rondra-Tempel im Lauf der Tage für die Aufbahrung der vielen Leichen dienen, bevor sie von den Boronis weggeschafft und bestattet werden.

Der *Tempel des Schwarzen Lichts* (Boron) im Südquartier steht leer, weil die Priester teils tot sind und sich teils bereits um die Toten kümmern. Das Äußere des Tempels unscheinbar und schlicht. Die Gebetshalle und die Gruft liegen in zwei Untergeschossen unter der Erde. Die Priester sind hier selten anzutreffen, da die Leichen der Innenstadt momentan im viel größeren Rondra-Tempel aufgebahrt werden – was eine Notiz an der Tür dem des Lesens Kundigen auch mitteilt.

Von den drei Phextempeln ist der *Tempel der Sterne* (104) in Neu-Gareth unter dem Schutt der Festung begraben, der *Handelstempel* (37) in Alt-Gareth und der *Diebestempel* (130) im Südquartier sind aber mit kleineren Schäden davongekommen.