

Handouts

An dich, der du dem Pfad des guten Goldes folgst, schreibe ich. Dringend sollst du gewarnt sein, wenn dich der Ruf des Krieges in das dunkle Herzogtum Transysilien lockt. Es ist nicht der übliche Kampf, den man dort streitet. Das Land selbst wird versuchen, dich umzubringen, noch bevor es Feinde tun. In seinen finsternen Wäldern lauern Gefahren, die den Niederhöhlen gleichen. Die Tiere sind ebenso wahnsinnig geworden von der Pest, die der Bethamier mit sich brachte, wie die Menschen, die zu lange in den Abgrund blickten. Die Natur ist krank, und das Volk stirbt einen jahrzehntewährenden Tod. Es ist kein gutes Gold, das du dort verdienen wirst, nein, nur Leid wird dein Lohn sein. Denn Leid ist es, was die Transysilier antreibt. Haben sich die Dämonen zu Göttern gemacht, denen sie zur Besänftigung ihr Blut opfern - Kor verfluche sie neunmal! Also halte dich fern von diesem Land, es sei denn, du suchst den guten Kampf. Bei Sankt Ghorio, ihn wirst du dort finden. Doch sei erneut gewarnt: Es mag dein Letzter sein. Bist du also gewillt, für den Herrn Kor und seine Mutter zu sterben, mit der Unbengsamkeit des Karfunkelherzigen in deiner Brust und deiner Waffe in der Hand, badend im Blut von Dämonenbuhlen, so presche voran. Näher könnte kaum jemand an der Seite des Blutigen über das ewige Schlachtfeld schreiten.

Handout 01: Mahnender Brief der Hauptfrau-Geweihten Korianna Ronfortez, 1038 BF

Die Eroberung von Ysil'elah

Heute fiel Ysil'elah als letzte der alhanischen Städte. Auch hier haben sich die Verteidigerinnen frevlerischer Magie bedient, um gegen die glorreichen Legionen Bosparans Widerstand zu leisten. Doch die gut ausgebildeten Streiter unter dem besten aller Strategen Jel-Horas waren wie immer siegreich. Als getreuliche Chronik seien hier für die Ausbildung der zukünftigen Offiziere die verschiedenen Taktiken der Alhanier niedergeschrieben:

Einige ihrer Kämpfer sind in der Lage, ihren Körper in einen Schwarm Insekten aufzulösen und als solche unbeschadet an wichtige Stellen zu gelangen, um dort Sabotage zu begehen. All diese Krieger wurden anschließend getötet, und doch gelang es dem einen oder anderen, durch seine Tat die Eroberung hinauszuzögern. Für weitere Schlachten gegen diese frevlerischen Priesterinnen sei vor diesen Alveranskommandos gewarnt und an jeder strategisch wichtigen Position eine ausreichende Wache von mindestens drei erfahrenen Legionären zurückzulassen, die auch auf Insektenschwärme achten.

Dazu hatten sie eine Art magisches Wesen oder Bewusstsein in ihre Stadtmauer gebunden. Wo auch immer die Geschütze eine Beschädigung in die Mauer schlugen, bewegten sich die Steine wie von selbst, um diese wieder zu schließen. Auch einem Überwinden der Mauer mit Leitern oder Belagerungstürmen stellte sich die Mauer selbst in den Weg! Wenn Leitern angelegt wurden, schoben sich Steine aus der Mauer heraus und warfen die Leiter mit Legionären darauf wieder um. Wurde an einer Stelle ein Belagerungsturm an die Mauer geschoben, wuchs sie dort, sodass die Ausfallpforte des Turmes auf einmal nur noch an eine blanke Wand führte. Schlussendlich mussten wir die Angriffe gegen die Mauer aufgeben.

Dank Jel-Horas überragender Strategie gelang der Durchbruch am südlichen Stadttor. Spätere Untersuchungen der Legionsmagier zeigten ein arkanes Geflecht in der Mauer, welches wohl von Steinen ausging, die mit einer Bienenwabe verziert waren. Daraufhin verfügte der Horas, dass all diese Steine aus der Mauer entfernt und in eine nahe Grube geworfen werden sollten. Insgesamt waren die Sappeure gut zwei Wochen damit beschäftigt, sie alle aus der Mauer zu schlagen und zu ersetzen, doch bewegt hat sich keiner von ihnen mehr seit dem Fall des Tores.

Sollte eine Legion erneut auf derart belebte Verteidigungsanlagen stoßen, ist es angeraten, sich auf diejenigen Teile zu konzentrieren, die nicht belebt sind, wie hier das Holz der Tore.

Vermutlich stehe ich nun zum letzten Mal hier. Fehn Tage ist es her, dass wir von den vorrückenden Bosparanern erfuhren. Es ist keine Überraschung, dass sie nach Bey-el-Unukh und War-Hunk nun auch nach Ysil'elah kommen. Die Schriftrollen und Tafeln sind gut auf Wagen verstaubt, wir werden sie mitnehmen, um unser Wissen zu erhalten. Und doch ist die große Bibliothek im Heshinja-Tempel nicht einmal zu einem Viertel geleert. So viel Wissen, so viel Erfahrung wird uns verloren gehen.

Zum letzten Mal habe ich das Ysil'elah (Anm. des Übersetzers: blaues Heiligtum) besucht und zur Göttin gesprochen. Lange ruhte mein Blick auf dem himmelhohen Turm aus blauem und grünem Marmor auf der Klippe. Sicher genauso lange habe ich seine Spiegelung im Wasser betrachtet. Von Weitem sieht der Turm wie ein Schneckenhaus aus, das sich nach oben verjüngt. Seine wahre Majestät liegt in der Spiegelung im Wasser. Die sanften Wellen des Ysilsees verleihen ihm eine Bewegung und Majestät, die ein Bauwerk nie haben könnte. Es war einer meiner Lieblingsplätze in der Stadt. Oben auf der Klippe, zwischen dem Tempel und dem See.

Vermutlich liegt es auch daran, dass ich mich hier immer geborgen gefühlt habe. Dass ich wusste, sie wacht über mich, wie sie über die ganze Stadt wacht. Oft habe ich ihre Anrufung hier erlebt, doch selbst habe ich sie nie gerufen. Nur die weisesten Priesterinnen sind mächtig genug, sie zu rufen. Lange hat sie über die Stadt und ihre Bewohner gewacht und wird es weiter tun. Wir müssen gehen, damit sich ihr Schicksal erfüllen wird. Ob die Priesterinnen, welche sie einst geschaffen haben, wussten, wofür sie das taten?

Heute kennen wir den Orakelspruch. Wenn die Bienen die Stadt verlassen haben und das Übel dreimal in die Stadt gekommen ist und das Land zu verderben droht, dann erst wird ihre Wacht Früchte tragen und enden und im gleichen Moment neu beginnen.

Ob die Bosparaner das erste dieser Übel sein werden? Wird es uns gelingen, die Stadt zweimal zurückzuerobern und sie erst beim dritten Mal endgültig zu verlieren? So viele Fragen sind offen, und erst in der Zukunft wird Heshinja mir die Weisheit schenken, sie zu beantworten.

Handout 03: Tagebucheintrag der alhanischen Zauberpriesterin Asalqascha, 301 v.BF, Übertragung aus dem Alaani.

Freolerisches Treiben und mysteriöse Erscheinungen

Yol-Ghurmak/Beilunk. Wie vor einiger Zeit vom Boten berichtet, fand Ende Praios eine Handelsmesse in Yol-Ghurmak statt, zu welcher der Usurpator Arngrimm von Ehrenstein geladen hatte. Neben Händlern und Handwerkern der besetzten Lande reisten auch einige Spione zu dieser Messe, die skrupellose Geschäftsleute der freien Lande ausfindig machen sollten, welche widerrechtlich an dieser Messe teilnahmen. Sie zogen als eigener Handelszug verkleidet in die Stadt und konnten beim Verkauf ihrer Lebensmittel hohe Preise erzielen, die klar machen, weshalb viele gewissenlose Schmuggler bereit sind, ohne Rücksicht auf ihr Seelenheil mit den Dämonenbündlern zu handeln. Sie kamen in der sogenannten Neuen Handelshalle

unter, einer gewaltigen Mischung aus Lager- und Markthalle. Hier konnten sie mehrere bekannte Handelshäuser und -familien der göttergefälligen Lande ausmachen, die nun bald für ihre Anwesenheit dort Rechenschaft ablegen müssen. Zu einem gewaltigen Unglück drohte es zum Ende der Warenmesse zu kommen, als während der letzten Nacht der Messe auf einmal das Gebäude, in dem sich diese Spione gerade aufhielten, zu bewegen begann. Es machte fast den Anschein, dass die verseuchte Stadt selbst die Spione vernichten wollte. So marschierte das Haus auf den großen Krater im Zentrum der Stadt zu. Belebt wurde es dabei wohl von großen Steinen, die mit seltsamen Zeichen versehen waren. Zum Glück gelang es allen, unbeschadet aus dem Haus zu entkommen, bevor es

schlussendlich in den Krater stürzte. Als dies schließlich geschah, formte sich aus der Staub- und Steinwolke, die aus dem Krater aufstieg, nach einhelliger Aussage aller Anwesenden ein Gesicht, welches sie angesehen haben soll. Nur über das Aussehen des Gesichtes und dessen Mine gibt es so viele verschiedene Aussagen, dass der Wahrheitsgehalt doch stark bezweifelt werden muss. Ein Noionit versicherte dem Boten auf Nachfrage, dass nicht nur Magie, sondern auch schreckliche Ereignisse bei Menschen dazu führen können, dass sie Trugbilder sehen. Und wer würde es jemandem in Yol-Ghurmak verdenken, in dieser schrecklichen, dämonisch verseuchten Umgebung und mit der ständigen Gefahr für Leib und Seele die Fassung verloren zu haben.

Handout 04: Artikel des Aventurischen Boten nach Berichten zurückgekehrter Reisender, 1034 BF

Am Anfang dachten wir, es wäre ein Erdbeben, das den Herrn Ingerimm schickt, weil er uns aus irgendeinem Grund zürnte. Dann aber sahen wir sie: Mehr als tausend Oger, muskelbepackte Fleischbenge, die mit ihren fetten Klumpfüßen direkt auf uns zumarschierten. Es gab kein Entrinnen, niemand konnte ihnen noch entkommen. Mit ihren fleischigen Leibern rissen sie die Mauern, Häuser und Türme nieder, verschlangen die Nachbarn und das Vieh. Ihr Hunger schien unermesslich. Ein paar von uns, auch Mutter und ich, kletterten auf den Yslisten, den höchsten Fels, suchten Schutz im alten Tempel vor den Menschenfressern, die unerbittlich durch unser schönes Ysilia strömten. Von dort aus mussten wir zusehen, wie die Knochen unseren Mitmenschen zerschmettert und ihr Fleisch gefressen wurde. Am Ende lag alles in Trümmern, unsere zerstörten Heime mit Staub und dem Blut unserer Freunde bedeckt. Oh Ysilia, mein schönes Ysilia ...

Handout 05: Brief eines ysilischen Zeitzeugen, 1003 BF

Wo waren sie nur, die Soldaten des Reichsbehüters Brin? Wo waren sie, als die Verräter, Haffax und Galotta, unser geliebtes Ysilia angriffen? Alles, was wir aufgebaut hatten, alles, was wir neu errichtet hatten, niedergebrannt. Zertrümmert wie ein Tonkrug, in Tausende und Abertausende von Scherben. Ich sah, wie das Hylalier Feuer vom Himmel auf die Gesichter meiner Kameraden niederregnete und ihr Fleisch von den Knochen schmolz. Sah, wie Dämonen meine Freunde in Stücke rissen wie Pergament. Sah, wie meine Schwester, tapfer bis zum Schluss, mit dem Schwert in der Hand starb, als die niederhöllischen Kreaturen sie zerfetzten. Wie die Gefolgsleute des Borbarad sein Banner auf der Kuppel des Praiostempels hissten. Warum haben sie uns alle an diesem Tag im Stich gelassen? Der junge Herzog Beroufried? Prinz Brin? Alle zwölf Götter? Ich mag an diesem Tag aus dem Flammenmeer Ysilias entkommen sein. Doch mein Leben erdete an diesem Tag.

Handout 06: Erinnerungen eines unbekanntem Soldaten, 1021 BF

Euer Erlaucht,

mit Sorge blicken wir in das Herz der Finsternis, welchem der Erzrevler Galotta den schändlichen Namen Yol-Ghurmak gab. Im Sturm nahmen wir Warunk, im Sturm wird der Reichsverräter Helme Haffax unter dem gerechten Zorn der Kaiserin fallen. Doch Yol-Ghurmak, es wird bleiben. Werter Markgraf, Ihr fraget, ob die Stadt einzunehmen sei. Nehmen wir einmal an, es gelänge einem Heer, durch den dämonisch verseuchten Forst Transyiliens zu ziehen, ohne von den menschenfressenden Bäumen und mulierten Wildtieren, geschweige denn von den Truppen Arngrimms zerrieben zu werden. In diesem Fall steht dem Heer eine Stadt entgegen, die einer niederhöllischen Festung gleicht, bewohnt von Soldaten, Söldnern, Dämonen wie Irrhalken, Karakils oder Zanlim – Herrin Kondra, verzeihe mir, dass ich solch schändliche Namen niederschreibe – und noch dazu den mörderischen Konstrukten des Mechanikus. Wir haben die Golems und stählernen Schildkröten vergangener Schlachten nicht vergessen. Die gewissenlosen Maschinen, die nichts kennen als das Mordbrennen der Untergebenen. Nein, werter Markgraf. Ein Heer würde an den Mauern Yol-Ghurmaks zerschellen wie Wasser an Fels. Diese Stadt kann man nicht einnehmen – nicht mit unseren Mitteln. Man kann sie nur mit der Macht der Götter vom Apflicht Deres tilgen.

Walram Bylur von Mendena
Ritter der Götlin

Handout 07: Bericht des Rondrageweihten Walram Bylur von Mendena, 1038 BF

Ihr kennt doch diese Geschichten aus der Praiosstagschule, nicht wahr? Tu dies, tu jenes. Versündige dich nicht gegen die Zwölfe, sonst kommst du in die Niederhöllen. Sie haben nicht mal so unrecht, wisst ihr? Nur haben sie vergessen, zu erwähnen, dass die Niederhöllen auch zum Frevler kommen können. So ist es in Yol-Ghurmak. Die Menschen sind einem dämonischen Wahn verfallen, baden sich in den Sünden, wie Schweine in der Suhle. Der Stärkere hat hier Recht. Bist du nicht stärker, brauchst du eben einen starken Dämon, mit dem du einen Pakt schließt. Dafür reißt du auch andere in die Verdammnis, wenn es sein muss. Kommen aber deine Liebsten um? Dann lass sie weiter an deiner Seite wandeln, immerhin gibt es hier Berufstotenbeschwörer – das heißt, wenn du sie nicht sogar schon vor ihrem Tod vorsorglich konservieren lässt. Aber den Preis dafür, den müssen sie schon jetzt zahlen. Die Stadt, die Dämonen, einfach alles daran. Es bringt sie um. Können das Brot nicht essen und das Wasser nicht trinken. Außer natürlich, du bist einer von den Stärkeren, du Erinnerst dich? Dann frisst du dir den Wangst voll bei Festbanketten, die von allem, was vor der Tür stattfindet, ablenken, und lachst über die Dummheit derer, die Yol-Ghurmak verteufeln. Ich sage euch, diese Stadt, das ist der Abgrund, in den man nicht zu lange blicken darf. Der, vor dem die Geweihten immer gewarnt haben.

Handout 08: Ausschnitt aus einem Brief der Händlerin Phejanka Morgenroth, 1036 BF



Handout 09: Die handgezeichnete Karte, 1039 BF

Ratschläge für die Zeit in Yol-Ghurmak

- Bedenket, dass alle Symbole der Zwölfe und ihrer Kinder verboten sind, ebenso von ihnen gesegnete oder geweihte Objekte.
- Auch das Wappen des Mittelreiches oder solche des freien Tobriens sind in Yol-Ghurmak verboten.
- In Transylvanien sind jegliche Gegenstände aus Silber verboten, selbst Silbertaler. Achtet bei der Durchreise darauf.
- Überall in Yol-Ghurmak sind Gotongui, die euch beobachten. Nur sehr wenige, aufwändig gesicherte Räume sind frei davon. Die einfachste Sicherung besteht aus Spiegeln, da Gotongui ihr Spiegelbild nicht ertragen. Haltet ihr einen Spiegel in jede Richtung, seid ihr relativ sicher.
- Verderbene Lebensmittel sind sehr wertvoll in Yol-Ghurmak, Lebensmitteltransporte zahlen nur geringe Zölle und werden gerne begrüßt und von Käufern umworben. Sie erregen wenig Argwohn, aber viel Aufmerksamkeit.
- Verderbene Lebensmittel sind ein hervorragendes Bestechungsgeld in Yol-Ghurmak, da so gut wie jeder sie haben will. Verderbenes Getreide ist am teuersten.
- Alles aus Numus verdirbt schnell in Yol-Ghurmak, dies gilt auch für Lebensmittel, selbst für Bier oder Wein. Die Mächtigen sollen sich hier vor durch Artefakte schützen.
- Es gibt nur sehr wenige Tiere in Yol-Ghurmak. Falls ihr welche dabei habt, achtet darauf, dass sie nicht gegessen werden. Mit einem Tier werdet ihr sehr schnell auffallen.
- In Yol-Ghurmak gibt es Stadtbüttel, die dem Junfrat unterstehen, sie sind nicht sonderlich motiviert und leicht einzuschüchtern.
- Die Irhalkengarde dient Leonardo und ist gefährlich. Sie lauern darauf, dass jemand sich etwas zu Schulden kommen lässt, um ihn dann zu stellen und hart zu bestrafen. Wobei allein das Gestellwerden schon häufig einer Strafe gleicht und rabiat ausgeführt wird. Wer sich gegen die Strafe auflehnt, muss noch härter büßen.
- Auf der Suche nach Missetätern durchsucht die Irhalkengarde Personen in der Stadt. Dabei gehen sie rüde vor. Solange man aber nichts Verbotenes besitzt und es über sich ergehen lässt, passiert einem meist nichts.
- In den Stadttoren wird Zoll von Stadtbütteln verlangt, die dem Junfrat unterstehen. Meist haben sie einen Panzerschreiter, einen gewaltigen Kampfgolem, in der Nähe, falls jemand sie angreifen sollte. Da die Golems für einzelne Kämpfer nahezu unbesiegbar sind, sollte man sich mit den Zöllnern besser nicht anlegen.
- Die meisten Zöllner geben Ortsfremden für ein kleines Schmiergeld hilfreiche Informationen zur Stadt. Ein entsprechend hohes Schmiergeld - mehrere Dukaten - lässt meist ihre Aufmerksamkeit bei der Kontrolle schwinden.
- Die Stadt kann allein durch ihre Architektur und die dämonischen Veränderungen den Geist eines Menschen zerrütten. Fremde sollten Alchemica zur Stärkung des Geistes bei sich haben.
- Handelszüge kommen am Besten in der Neuen Handeshalle unter, wo sie Lagerräume mieten können. Hier lassen sich auch leicht Verkäufe mit örtlichen Händlern tätigen.
- Das Hotel Schwarz und Rot wird von einer Halbwelpe geführt und ist irgendwie unheimlich. Sie hat unglaublich viele Informationen zu Personen und Orten der Stadt und versteckt sich darauf, Leute auszufragen.
- Das Hotel Bluthaiser ist nach dem Tod Galottas viel zu groß für die wenigen anwesenden Gäste. Hier verkehren viele Irhalkengardisten. Vorsicht ist geboten, speziell bei Aussagen gegen Galotta oder Blakharaz.
- Das Gasthaus Schwarzstein in Schloheim ist sehr agrimothgefällig und fast alle Besucher verehren Leonardo. Kein Wunder, arbeiten doch so gut wie alle in der Dämonenschmiede, und der zwergische Wirt lebt sehr gut vom Geld der Arbeiter.
- Keine Gasthäuser in Yol-Ghurmak, außer den drei genannten, bieten Übernachtungen an.
- In der Dämonenschmiede wird rund um die Uhr in drei Schichten gearbeitet. Die Schichten entsprechen den unterschiedlichen Stunden (Fleißstunden, Mußestunden, Ruhestunden), in die der Tag der Stadt eingeteilt wird.

Handout 10: Ratschläge für einen Aufenthalt in Yol-Ghurmak, Ramon Armadillo, 1039 BF

Kleines Glossar für Yol-Ghurmak

- *Agrimothkäum:* Tempel für Agrimoth in der Stadt, jede volle Stunde schießt aus seinem Keller eine Feuersäule bis in die Wolkendecke. Dies dient als Stundenmesser.
- *Sphesta-Park:* Dschungelähnlicher Urwald aus daimoniden Bäumen, in dem sich viele Dämonen tummeln. Lebendige halten sich von dort besser fern.
- *Ascheherz:* Irhalk, der als Prediger von Blakharaz und Richter in der Stadt auftritt. Vermutlich freier Dämon.
- *Blutrote Festung:* Garnison der Irhalkengarde und Stadtbüttel, auch Gefängnis und Folterkeller. Besser fernhalten.
- *Fließstunden:* Die Zeit, in der die meisten Personen in Yol-Ghurmak arbeiten. Entspricht der fünften Stunde am Morgen bis zur ersten Stunde am Mittag. Insgesamt acht Stunden.
- *Garla Gengris:* Hohepriesterin des Agrimoth und Vorsteherin des Zunfrates in Yol-Ghurmak.
- *Hain der grenzenlosen Gewinne:* Tazfarelel-Tempel in Yol-Ghurmak, nur von reichen Händlern besucht. Nicht sonderlich einflussreich.
- *Halle der Rache:* Früherer Blakharaz-Tempel in Yol-Ghurmak, heute im Ylstein verschüttet.
- *Heptagonakademie:* Magierakademie in Yol-Ghurmak. Spezialisiert auf Dämonologie, die meisten Magier hier sind Paktierer. Sie verfügt über sieben Türme, von denen sich sechs magisch verschieben lassen. Der siebte, der Sternenturm, ragt über die Wolkendecke auf. Spektabilität ist Balphemor von Punin, jahrtausendealter Erzmagier.
- *Herzog-Angrimm-Amphitheater:* Theater, in dem makabre oder bitter-lustige Stücke aufgeführt werden.
- *Herzoglich-tobrische-Messermanufaktur:* Schmiede und Schleifer, die ohne Dämonenmacht arbeiten. Stehen in Konkurrenz zur Dämonenschmiede.
- *Institut für Tiefenforschung:* Forschungseinrichtung im Hafenbereich. Versucht die Tiefen des Ylsees zu erforschen und baut Unterseeboote. Eher an Charyptoroth interessiert.
- *Kapelle der Schwarzen Erde:* Zweiter Agrimoth-Tempel in Yol-Ghurmak, wird vor allem von Bauern besucht und ist dem Unhumus gewidmet. Eher uninteressant.
- *Krater der Kristalle:* Gewaltiges Loch in der Mitte von Yol-Ghurmak. Hier entstand einst die Fliegende Festung Kholak-Kai. In den Kraterwänden wuchern Kristalle in verschiedenen Farben und Formen, die von Sklaven abgebaut werden. Die Akademie und die Zunft der Kristallgräber kontrollieren, was hier geschieht.
- *Mußestunden:* Acht Stunden, in denen die meisten Arbeiter in Yol-Ghurmak frei haben, die meisten Gasthäuser und Geschäfte haben noch geöffnet. Entspricht der ersten Stunde am Nachmittag bis zur neunten Stunde am Abend.
- *Optolith:* Zeitung in Yol-Ghurmak. Von einer früheren Schreiberin des Abenteuerischen Boten herausgegeben. Kauft Informationen aus anderen Ländern ein. Propagandablatt.
- *Ruhestunden:* Die Zeit, in der die meisten Personen in Yol-Ghurmak schlafen. Entspricht den acht Stunden von der neunten Stunde am Abend bis zur fünften Stunde am Morgen.
- *Schwarzer Palast:* Früherer Palast von Galotta auf der Kuppe des Ylsteins. Heute verlassen.
- *Schwarzhorn:* Getreide, das in Yol-Ghurmak angebaut wird und durch Blutmagie und dämonisches Wirken wächst. Der Verzehr wirkt sich auf die geistigen Kräfte und wohl auch auf die Zeugungsfähigkeit aus.
- *Turm der 1.000 Augen:* Hoher Turm am Rande des Kraters der Kristalle, bewohnt von einer merkwürdigen Sekte, die Gotongui anbetet und aus ihren Beobachtungen die Zukunft deuten will.
- *Turm des Kristallgötzen:* Borbarad-Tempel von Yol-Ghurmak. Wird von Muakim al'Asarbad geleitet. Mehr Gläubige als Blakharaz oder Tazfarelel, aber viel weniger als Agrimoth.
- *Verlassene Bezirke:* Unbewohnte Bereiche der Stadt, in denen man kaum Menschen findet. Hier leben Dämonen, Ghule, Gargyle, Untote und Schlimmeres. Am besten nicht betreten.

Das Subjekt Leonardo von Havena befindet sich seit vier Jahren in der Hand des Reichserrückverräters Galotta. Den Berichten von Agentin Koschbasalt zufolge wird der Mechanikus im Zentrum Pol-Schurmaks gefangen gehalten und entwirft unter Zwang, wie bereits unter dem siebenmalverrückten Vorbarad, hocheffektive Kriegsmaschinerie für den Feind. Leonardos Werke machen Belagerungswerkzeug und ganze Soldatenbanner obsolet, während sie kaum mit den uns zur Verfügung stehenden Ressourcen überwindbar sind. Aus diesem Grund ist der Mechanikus eine potenzielle und reale Gefahr für das Kaiserreich, die nicht ignoriert werden kann. Außerdem fließt ein, dass Leonardo von Havena unter dem Zwang der Dämonenbuhlen steht und in der Vergangenheit als zwölfgötter- und reichstreuer Bewohner galt. In der Vergangenheit sind zudem Konstruktionsschwachstellen an Arbeitsstätten des Mechanikus aufgefallen, die kein Zufall sein können und darauf hindeuten, dass dieser versucht, in seiner Not dennoch mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln dem Greifenthron zu dienen. Graf Hemrod befahl daher gewissenhaften Umgang mit dem Subjekt.



Handout 12: Auszug aus einer KGIA-Akte von 1025 BF

AD PRIMUM: Das Individuum Leonardo von Havena steht im infernalern Contractus Daemonis mit dem Corruptor Elementarii, genannt Midharcad oder Agrimoth. AD SECUNDUM: Das Individuum ist im Besitz des mit Agrimoth assoziierten Fragmentum der Corona Daemonis des Sphärenschänders. AD TERTIUM: Ergo ist das Individuum der ad Momento potenteste (sic!) Servant des Corruptor Elementarii und besitzt eine nahezu infinite Controllaria über das Dominium dieses Archodemons. AD QUARTUM: Es ist davon auszugehen, dass das Individuum, ihrer Brillanz, Competencia und Natura als Mechanicus gemäß, ein höheres Ziel verfolgt. AD QUINTUM: Die potenzielle Constructio einer invocationssimilaren Deus ex Machina ist sine Dubio nicht auszuschließen. AD SEXTUM: In Conclusio ist das Individuum Leonardo eine Gefahr für ganz Dere (sic!) und sollte quam rapidime unschädlich gemacht werden!

Handout 13: Expertenmeinung der Magier des Allaventurischen Konvents, 1034 BF