

# Dogs of War



SPAGHETTI  
WESTERN  
GAMES

COOL-MINI  
OR NOT

EIN SPIEL VON PAOLO MORI



# Dogs of War

EIN SPIEL WECHSELNDER FRONTEN  
FÜR 3 BIS 5 SPIELER



Autor

*Paolo MORI*

Ausführender Produzent

*Thiago ARANHA und Percy de MONTBLANC*

Illustration

*Christophe MADURA und Mathieu HARLAUT*

Graphische Gestaltung

*Mathieu HARLAUT*

Modellierer

*Alfredo FEILOFU*

Redaktion

*Christopher BODAN, Thiago ARANHA und Spencer REEVE*

Hintergrund

*Marco B BUCCI*

Herausgeber

*David PRETI*

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion & Lektorat

*Sebastian RAPP*

Übersetzung & grafische Gestaltung

*Daniel STANKE*



IN ALPHARETTA

von Cool Mini or Not

MMXIV

CUM PRIVILEGIO REGIS.



©2014 Cool Mini or Not Inc., alle Rechte vorbehalten. Die Teile dieses Produkts dürfen ohne spezielle Erlaubnis nicht reproduziert werden. Dogs of War, Spaghetti Western Games, das Spaghetti Western Games-Logo, Cool Mini or Not und das Cool Mini or Not-Logo sind Markenzeichen von Cool Mini or Not. CoolMiniOrNot Inc., 1290, Old Alpharetta Road, Alpharetta GA 30005 USA. Diese Informationen bitte aufbewahren. Inhalte können von Abbildungen abweichen. Hergestellt in China.  
DIESES PRODUKT IST KEIN SPIELZEUG. NICHT GEEIGNET FÜR PERSONEN UNTER 14 JAHREN.

# INHALT



<b>EINLEITUNG</b> .....	7
<b>SPIELMATERIAL</b> .....	8
<b>SPIELÜBERBLICK</b> .....	10
<b>AUFBAU</b> .....	10
<b>RUNDENAUFBAU</b> .....	12
SCHLACHTENAUFBAUPHASE .....	12
MUSTERUNGSPHASE .....	13
AKTIONSPHASE .....	13
BELOHNUNG NEHMEN .....	14
SCHLACHTENLEISTEN AKTUALISIEREN .....	15
PASSEN UND ENDE DER AKTIONSPHASE .....	15
SCHLACHTENENDPHASE .....	16
<b>SPIELLENDE UND SIEGER</b> .....	17
<b>DIE HUNDE DES KRIEGES</b> .....	19
SIR BLACKMANE .....	19
LADY ORDALIA MACBETH .....	19
HAUPTMANN O'MALLEY .....	20
DER NAMENLOSE EROBERER .....	20
STURMKRÄHE .....	21
<b>DIE ADLIGEN HÄUSER</b> .....	22
HAUS HARLOW .....	22
HAUS TORNBORN .....	24
HAUS BASTIANI .....	26
HAUS HACKETT .....	28
HAUS TALBOT .....	31
HAUS MALLORY .....	33



Lieber Sohn,

Ich, Sohn des Cosimo, Sohn des Cesare de Babeli von Auralia, überlasse dir das folgende Vermächtnis. Ich schreibe dir die folgenden Zeilen mit eigener Hand in meinen letzten Momenten. Gott ist mein Zeuge. Du wirst auf diesen Seiten keine Aufzählung des Familienbesitzes finden, weder Titel, noch edle Taten, und auch keine Bestandsaufnahmen. Nein, Draco, mein Sohn, hier wirst du das Wertvollste finden, das es in Gravos gibt: Wissen. Das alleine kann, in einer so dunklen blutigen Zeit, den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen. Ich weiß, dass du dies nicht erwartet hast. Wir haben uns voneinander entfernt, und du denkst, dass dies mein Fehler war. Du irrst. Als der Hochkardinal mich aufforderte, dich zu enterben, tat ich es. Als er dich aus Turania verbannte, hast du gesehen, dass ich mich von dir abwandte. Dachtest du wirklich, dass es so einfach sei? Du hast es gesehen, aber trotz deines scharfen Geistes nicht verstanden.

Du solltest mich doch besser kennen, wenn du mich genauso intensiv beobachtet hast, wie ich dich beobachtete. Du bist deinem Großvater Cesare sehr ähnlich; der erste, der seinerzeit verstand, wie Dampf und Zahnräder funktionieren, die heutzutage ganz Gravos bewegen. Du hast keine Religion verraten, keinen Gott beleidigt, was auch immer die Leute sagen. Du bist ein Omen der Evolution, ein Vorbote eines Zeitalters der Fragen und Experimente. Ich verstehe dies, nachdem ich dich und den Wandel der Natur in unserem Land über Jahre beobachtet habe. Du bist der Bote der Zukunft in der Gegenwart. Unglücklicherweise ist der Hochkardinal die Gegenwart.

Du bist ein waghalsiger Spitzbube, Draco. Du genießt es, die Ignoranten mit deinen Entdeckungen zu verärgern und du hast einen morbiden Spaß daran, die Sicherheiten der alten Welt zu zerstören. Doch du bist nicht böse, obwohl es da noch Dinge gibt, die du nicht weißt.

Dein Interesse an Wissenschaft, Kunst und dem Studium des menschlichen Geistes wird schnell enden, solltest du nicht meinen Ratschlägen folgen. Ich verbrachte mein Leben in einer Welt voller Intrigen und Spione, von denen zum Teil nicht einmal der Hochkardinal weiß. Ich habe an jedem Hof der Länder, die an dem Krieg der Häuser teilnahmen, persönliche Nachforschungen durchgeführt. Denk an meine Warnungen, bis wir einen neuen König in Graalis haben oder bis wir sicher wissen, dass wir diesen niemals haben werden.

Die Harlows aus dem Norden, die du als deine Verbündeten betrachtetest, sind nur an den Maschinen interessiert, die du konstruierst.

Du magst dies als fortschrittlich betrachten, gegenüber den abergläubigen und konservativen Menschen aus Turania, doch lass dich nicht täuschen. Ihr Stolz ist in ihre Fabriken geschmiedet und ihre Herzen sind aus etwas, das härter und schwärzer ist als die Kohle, die sie aus dem Boden holen. Für sie bist du ein verzichtbares Zahnrad in der Maschinerie, welche Gravos in ihrem sterilen Fortschritt verbrennen wird. Sie werden unser Land stärker austrocknen als die größte Dürre es je schaffen könnte. In ihren Adern fließt das Blut der Varahi, den Seeräubern aus dem Norden. Sie werden sich nehmen, was sie können und sie werden jede noch so kleine Ecke zubauen. Sir James Harlow lebt den Traum seines Großvaters Alexander. Ein Traum, in welchem sie die perfekte Maschine erschaffen, welche die unperfekten Menschen ersetzt.

Die Tornborns, Feinde Turanias, seid sie es wagten die Glaubensspaltung zu missachten, sind genauso gefährlich. Für sie ist der Kampf alles. Plünderungen, die Musik der Angriffshörner und die Stille rabenübersäter Schlachtfelder bestimmen ihr Leben. Sie kennen keine Gnade und ihre Zukunft ist in Blut geschrieben. Lady Eve Tornborn ist eine geschickte Kämpferin und Strategin. Unterschätze sie niemals, mein Sohn. Die Tornborns werden kämpfen, denn sie kennen nichts anderes. Für sie ist der Krieg der Häuser ein anderer Pfad zur Herrlichkeit. Die Hacketts führen mit ihrem Reichtum eine extrem gefährliche Waffe. Unglücklicherweise verstehen sie nicht, dass diese dereinst gegen sie eingesetzt werden wird. Neid wird ihre Feinde innerhalb und außerhalb Gravos antreiben, und die mit wenig oder keinem Skrupel, werden sich gegen sie verbünden. Du siehst, ich kann mir nicht vorstellen, wie der Hochkardinal ihre Habgier bestrafen wird, aber er wird es sicherlich nicht Gott überlassen. Die Hacketts wollten, bekamen und häuften zu viele Reichtümer an, ohne dabei auf die Verletzungen zu achten, die sie dabei verursachten. In diesem Moment bauen sie in ihren Werften Kriegsschiffe, mächtiger als alles, was jemals durch den Roten Golf segelte. Sie zahlten für das Projekt, welches du für die Harlows entwickelt hast und sie werden ihr Wissen nutzen, um Armeen zu erschaffen, die du dir nicht vorstellen kannst. Die befahrbaren Flüsse werden die Straßen der Soldaten werden. Sie werden ihre Lager auf den Seen aufschlagen und die Klippen werden die einzigen Mauern zwischen ihnen und dem Sieg sein. Alle Teile Gravos, welche übers Wasser verbunden sind, befinden

sich in tödlicher Gefahr. Eine andere Art der Bedrohung lauert in der Hauptstadt. Die Talbots, lange Zeit leise und daher oft übersehen, sind eigentlich verantwortlich für den Krieg der Häuser. Du weißt, dass ihnen die Wahrheit fremd ist, ihre Methoden hinterhältig und widerlich sind, und was sie taten, um die Höhen der Macht zu erklimmen? Wie die meisten in Gravos dürftest auch du nicht wissen, welchen Anteil sie am Fall Ethelreds und den Nachfolgekriegen haben. Ich habe nicht herausgefunden, wie es ihnen gelungen ist, die Verbindung zu den Schätzen König Harans herzustellen, aber ich kann dir eines sicher sagen: Das Kind in Lady Kaolin Talbots Bauch ist ein wahrer Ethelred. All die anderen werden versuchen, sie zu töten, um endlich die alte königliche Blutlinie zu unterbrechen, und ich mag mir gar nicht die Barbareien ausmalen, welche Charles Talbot vollführen wird, um das zu verhindern. Bereite dich darauf vor, dass die Wahrheit, die eigentlich verborgen bleiben sollte, aufgedeckt werden wird, dass mehr furchtbare Morde passieren werden und Schlimmeres. Sollte das Kind seinen ersten Luftzug atmen, wird es die beiden Familien verbinden und die Talbots werden dadurch die legitimen Erben des gesamten Königreichs. Aber nur, wenn sie nicht von den Mallorys aufgehalten werden. Es ist kein Geheimnis, dass sich die beiden Häuser in einem Konflikt befinden, genau wie wir Bastiani uns in einem Konflikt mit den Tornborns befinden. Niemand kann derzeit sagen, welche Wagnisse und Risiken Sophia Mallory eingehen wird, um ihre Gegner zu Fall zu bringen. Draco, du liest die Literatur deines Großvaters über Alchemie und das Okkulte, daher kannst du die Gefahren ein wenig erahnen. Alle Frauen der Mallorys haben eine Gabe. Diese blasphemische Familie hat über Generationen Inzucht betrieben; sie sind jedoch mehr als Geister schwachen Blutes. In ihnen wirkt die Macht der Hexerei. Ich höre dich spotten, doch ignoriere ihre Macht nicht. Ich habe es gesehen. Hinter jeder Legende, jeder Fabel und jedem Tavernenlied über die Mallorys, über ihre dunklen Machenschaften steckt ein bisschen Wahrheit. Ich bin mir nicht mal sicher, ob sie überhaupt noch menschlich sind. Deshalb kann niemand vorhersagen, was sie tun werden. Doch sei gewiss, mein Sohn, dass es leise, verdorben und tödlich sein wird.

Zu guter Letzt komme ich zu unseren eigenen, traurigen Geheimnissen, von denen ich hoffte, dass du sie niemals erfahren müsstest. Du kannst dir gar nicht vorstellen, wie schwer es mir fällt, dir diese letzten Zeilen zu schreiben. Meine Seele ist voller Reue und mein Körper gebentelt von Krankheit. Das größte Geheimnis, die große Wahrheit ist, dass ich nicht länger an die Bastiani-Familie glaube.

Ich liebe die wunderschönen Täler Turanias, doch wünsche ich mir nichts sehnlicher, als den Fall derer, die dort regieren. Die Vernichtung der Häuser Innocenzi und Pietrasanta markiert den Beginn unseres Fluchs, vor fast einem Jahrhundert. Hochkardinal Nicodemus erlangte die Stadt nach einer Nacht der Opfer und ich habe keinen Zweifel, dass er es durch einen Pakt mit mysteriösen Kräften erreichte - Kräfte, die nicht des Himmels sind. Welcher wohlwollende, barmherzige Gott würde soviel Blut für die Macht verlangen? Ich glaube jedoch, dass der Hochkardinal in einem recht hat: Die Tragödien, die unser Land zerstört haben, sind eine Strafe Gottes. Ich glaube, dass die Stürme seine wütende Stimme und die Erdbeben die Schläge seines Stockes waren. Ich glaube, er peitscht uns aus, da wir immer noch die Bastianis regieren lassen und die Unschuld unserer Herzen verrottet. Vertraue niemals dem Hochkardinal, denn er ist nicht die Stimme Gottes; er kämpft gegen das Göttliche, um sich dem Tod zu erwehren. Es gibt noch soviel mehr zu sagen. So sehr ich doch bereue, dass ich es dir nie erzählt habe, doch nun musst du es wissen. Wären unsere Leben doch anders verlaufen, dann würden wir nun mehr teilen, als nur Kummer und Schuldzuweisungen. Aber wir sind Menschen aus Gravos, korrumpiert durch Generationen des Misstrauens und der Intrigen. Selbst Vater und Sohn sehen sich hier nur als Gegner, den man abwehren, oder als temporären Verbündeten, den man für seine Ziele gesinnen muss.

Also dann, benutze mich. Ich kann nicht der Vater sein, der ich sein möchte, den du hättest haben sollen, der Vater der dich gerne an seinem Sterbebett hätte. Lass mich also der Mann sein, der Verbündete, den du brauchst. Stell dir vor, dass ich nur der nützliche Kamerad in dem Krieg bin, von dem wir beide wissen, dass er kommen wird. Wenn du auch sonst nichts von dem glauben willst, was ich dir geschrieben habe, so befolge doch einen letzten Rat. Vertraue niemandem. Benutze jedermann. Draco, du bist so ein Halunke, du könntest damit sogar Erfolg haben.

In ewiger Treue,

Cosimo de Babeli

# Dogs of War

EIN SPIEL WECHSELNDER FRONTEN  
FÜR 3 BIS 5 SPIELER

IN DEN FRUCHTBAREN LANDEn VON GRAVOS ist das Gleichgewicht der Macht immer in Bewegung. Alte adlige Häuser aus unterschiedlichen Regionen unterhalten mächtige Heere, um ihren eisernen Willen durchzusetzen. Im Wettstreit um die Kontrolle über das Land, die Ressourcen und die Bevölkerung, treffen die Familien jährlich aufeinander, um blutige Schlachten auszukämpfen. Doch so mächtig diese Häuser auch sein mögen, ist keines dem anderen wirklich überlegen. Nur mit der Unterstützung durch fremde Kräfte besteht die Hoffnung, siegreich aus einem Konflikt hervorzutreten!



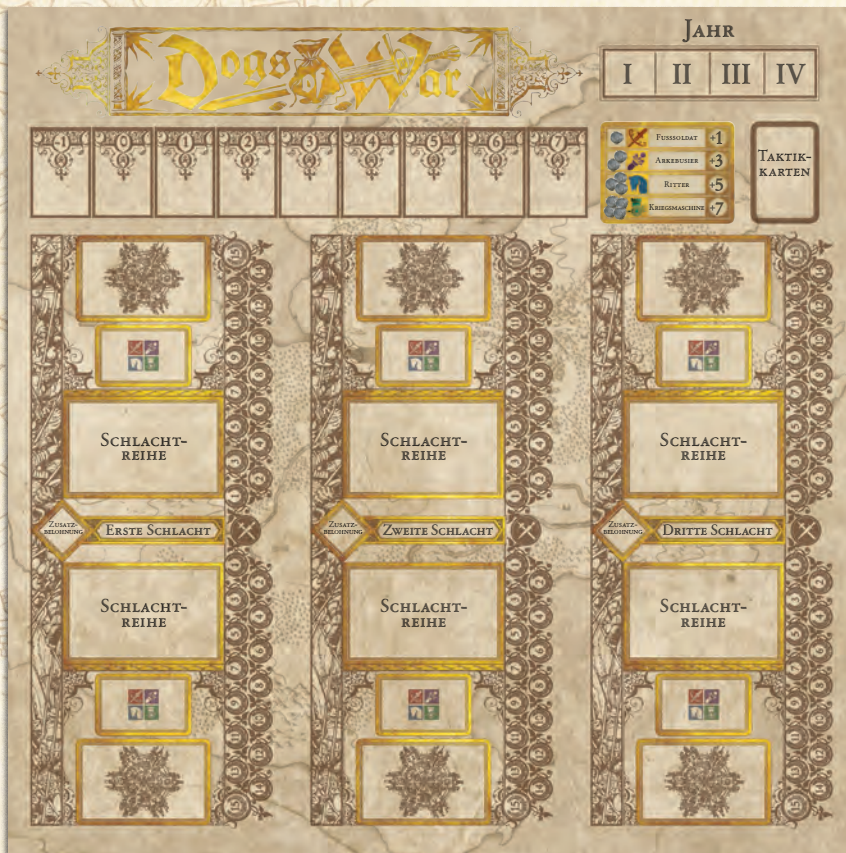
Schließ dich den HUNDEN DES KRIEGES an.

Seien es einflussreiche Adlige, skrupellose Söldner oder intrigante Neureiche, sie alle sind Individuen, deren Einfallsreichtum nur durch ihren Pragmatismus übertroffen wird. Sie sind in der Lage, militärische Macht zu akkumulieren, welche das Blatt des Krieges schlagartig wenden könnte; Kriege an denen sie nur ein Interesse haben: am Ende als Sieger daraus hervorzugehen. Sie bieten denen die Unterstützung durch ihre Söldner, von denen sie am meisten profitieren und wechseln dabei die Seiten in einem Wimpernschlag.

In diesem Spiel übernimmst du die Rolle eines Hundes des Krieges. Du musst dafür sorgen, dass die Häuser, die du unterstützt, siegreich sind! Und wenn das nicht klappt, unterstütze die Siegerseite.



# PIELMATERIAL



1 SPIELPLAN



1 JAHRESMARKER



1 STARTSPIELER-MARKER



6 ZUSATZBELOHNUNGS-PLÄTTCHEN



36 MÜNZEN  
(Wert: 20x 1, 16x 3)



60 SIEGPUNKTEPLÄTTCHEN  
(Wert: 20x 6 SP, 20x 3 SP, 20x 1 SP)



72 EINFLUSSMARKER  
(12 für jedes Haus)



32 TAKTIKKARTEN



50 SÖLDNERKARTEN  
(20 Fußsoldaten, 15 Arkebusiere,  
10 Ritter, 5 Kriegsmaschinen)





6 HAUSKARTEN



6 HAUSUNTERSTÜTZUNGSKARTEN



5 SPIELERSICHTSCHIRME



8 SCHLACHTREIHENTABLEAUS



6 HAUS-STANDARTEN



3 SCHLACHT-PUNKTEMARKER

30 FELDHERRN  
(6 für jeden Hund des Krieges)



## **S**PIEL- ÜBERBLICK

---

Im Laufe des Spiels werden diverse Schlachten zwischen sechs adligen Häusern über 4 Spielrunden hinweg ausgetragen. Jeder Spieler verkörpert einen Hund des Krieges, der versucht, im rechten Moment das richtige Haus zu unterstützen, indem er seine Soldaten und Feldherren in die Schlacht schickt. Geht ein Haus siegreich aus einer Schlacht hervor, wird es für die Spieler interessanter an der Entwicklung dieses Hauses beteiligt zu sein. Für die Hunde des Krieges gibt es unterschiedliche Wege zum Sieg. Essentiell ist es natürlich, Einfluss auf die wichtigen Häuser zu bekommen, doch auch das Zurückschlagen der Feinde, Belohnungen sowie das Vergrößern des eigenen Reichtums und der Armee können entscheidend sein.

## **S**PIEL- AUFBAU

---

Zu Beginn des Spiels:

- Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
- Mischt die Taktikkarten und die Hausunterstützungskarten zu je einem Stapel zusammen.
- Jeder Spieler entscheidet sich für einen Hund des Krieges und bekommt:
  - den Spielersichtschirm
  - 5 Münzen
  - 2 Taktikkarten (nicht aufdecken)
  - 1 Hausunterstützungskarte (nicht aufdecken, entspricht 2 Einflussmarkern für das Haus)
- Legt die ungenutzten Hausunterstützungskarten verdeckt zurück in die Spielschachtel.
- Legt den Jahresmarker auf die „1“ der Jahresleiste.
- Stellt die sechs Haus-Standarten auf das „-1“-Feld der Siegpunkteleiste.
- Legt die drei Schlachtpunktemarker auf das zentrale Feld jeder Schlachtleiste.
- Legt den Taktikkartenstapel verdeckt auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan.
- Bestimmt zufällig den ersten Startspieler; dieser bekommt den Startspielermarker.

• Legt das nachfolgende Spielmaterial in Reichweite aller Spieler:

- Münzen
- Siegpunkteplättchen
- Söldnerkarten (in vier Stapeln, nach Typus geordnet)
- Einflussmarker *Anmerkung: Im Spiel mit 3 Spielern müssen 4 Marker, im Spiel mit 4 Spielern 2 Marker jeder Farbe entfernt werden.*
- die Feldherren der Hunde des Krieges, die derzeit am Spiel teilnehmen



# RUNDEN- ABLAUF

Dogs of War wird in 4 Runden gespielt, die als Jahre bezeichnet werden. Jedes Jahr ist in 4 Phasen aufgeteilt:

1. Schachtaufbauphase
2. Musterungsphase
3. Aktionsphase
4. Schlachtenendphase

## SCHLACHTENAUFBAUPHASE

- Zu Beginn der Schlachtenaufbauphase wird der Jahresmarker ein Feld weitergerückt (außer im ersten Jahr).
- Mischt verdeckt die 6 Zusatzbelohnungsplättchen (mit dem „3 Siegpunkte“-Symbol nach oben) und legt jeweils eines aufgedeckt auf das entsprechende Feld für jede Schlacht; die drei ungenutzten Plättchen legt ihr beiseite.  
*Anmerkung: Im vierten Jahr wird bei allen Schlachten ein Plättchen mit der „3 Siegpunkte“-Seite nach oben ausgelegt. Dies ist die Bonusbelohnung für alle Schlachten.*
- Mischt die acht Schlachtreihentableaus und legt jeweils zwei offen auf die entsprechenden Felder jeder Schlacht. Die zwei ungenutzten Tableaus legt ihr beiseite.
- Mischt die Hauskarten, deckt dann zwei auf und legt sie auf die entsprechenden Felder jeder Schlacht.
- So werden drei Schlachten aufgebaut. Jede verfügt über eine Schlachtleiste, ein Bonusplättchen, zwei Schlachtreihentableaus und zwei Hauskarten. Die Hauskarten repräsentieren die Häuser, die in dieser Schlacht gegeneinander antreten.
- Der Spieler mit dem Startspielermarker ist entweder der Startspieler oder entscheidet sich dafür, einem anderen Spieler die Position des Startspielers zu überlassen.

### ALTERNATIVER SPIELAUFBAU FÜR 3 SPIELER

Für ein spannenderes Spiel mit drei Spielern, entfernt zwei Hauskarten, die passenden Hausunterstützungskarten und Haus-Standarten aus dem Spiel. In jeder Schlachtenaufbauphase werden im gesamten Spiel die ersten beiden Schlachten aufgebaut und ausgetragen.

## MUSTERUNGSPHASE

- Jeder Spieler erhält zu Beginn jedes Jahres eine wachsende Anzahl an Feldherren.
  - 3 Feldherren zu Beginn des 1. Jahres
  - 4 Feldherren im 2. und 3. Jahr
  - 5 Feldherren im 4. JahrDiese werden zu den Feldherren addiert, die dem Spieler bereits durch Zusatzbelohnungen aus dem letzten Jahr zur Verfügung stehen.
- Jeder Spieler bekommt ein festes Zusatzeinkommen von 3 Münzen pro Jahr, welches zu seinem noch vorhandenen Vermögen addiert wird (inklusive der 5 Münzen vom Spielstart).
- Im Uhrzeigersinn können die Spieler, beginnend mit dem Startspieler, beliebig viele Münzen ausgeben, um Söldner anzuheuern. Die Rekrutierungskosten der Söldner unterscheiden sich je nach Typus des Söldner:
  - Fußsoldaten kosten je 1 Münze
  - Arkebusiere kosten je 2 Münzen
  - jeder Ritter kostet 3 Münzen
  - jede Kriegsmaschine kostet 4 Münzen

Die ausgegebenen Münzen wandern zurück in den Vorrat neben dem Spielplan. Sind keine Söldner eines Typs mehr vorhanden, können diese nicht gekauft werden.

Die Spieler halten ihre Ressourcen (Münzen, Karten, Einflussmarker und Siegpunkte) geheim hinter ihren Sichtschirmen. Ihre Feldherren müssen jedoch immer sichtbar vor ihren Sichtschirmen stehen.

## AKTIONSPHASE

Die Spieler führen reihum im Uhrzeigersinn abwechselnd ihre Spielzüge aus. Pro Zug spielen sie dabei immer alle folgenden Schritte nacheinander durch:

1. Der Spieler kann eine Taktikkarte ausspielen und die Effekte ausführen. Die gespielte Taktikkarte wird danach abgelegt.
2. Der Spieler muss eine Söldnerkarte von der Hand auf das Söldnerkartenfeld des Hauses legen, welches er in einer der aktuellen Schlachten unterstützen möchte.
3. Der Spieler muss einen Feldherren auf ein freies Feld des Schlachtreihentableaus des Hauses stellen, welches er unterstützt.
4. Der Spieler muss den Schlachtpunktemarker auf der Schlachtleiste entsprechend der Stärke des ausgespielten Söldners in Richtung des unterstützten Hauses verschieben.
5. Der Spieler bekommt die Belohnung, die auf dem entsprechenden Feld des Schlachtreihentableaus (siehe Seite 14) angegeben ist.

Bei der Wahl eines Feldes auf dem Schlachtreihentableau, sind folgende Regeln zu beachten:

- Du kannst keinen Feldherren zur Unterstützung eines Hauses entsenden, wenn du in diesem Jahr bereits das andere Haus, welches in diese Schlacht involviert ist, unterstützt hast.  
*Anmerkung: Wenn du die Taktikkarte „Verrat“ gespielt hast, kannst du in diesem Jahr auf beiden Seiten Feldherren ins Spiel bringen.*
- Einige Felder des Schlachtreihentableaus haben bestimmte Voraussetzungen, so dass nur Feldherren dort aufgestellt werden können, die bestimmte Söldnertypen anführen. Felder, die mit dem „Ritter / +“-Symbol versehen sind, können nur besetzt werden, wenn der Spieler eine Ritter- oder Kriegsmaschinenkarte ausspielt. Felder mit dem „Arkebusier / +“-Symbol können mit einem Arkebusier, einem Ritter oder einer Kriegsmaschine besetzt werden.
- Stehen keine besetzbaren Felder auf dem Schlachtreihentableau zur Verfügung, kannst du keinen Feldherren und keinen Soldaten zur Unterstützung entsenden.
- Feldherren gehen immer nur mit einer Söldnerkarte in die Schlacht und umgekehrt.

## BELOHNUNG KASSIEREN

Auf den Feldern des Schlachtreihentableaus und auf den Zusatzbelohnungen sind unterschiedliche Belohnungen aufgedruckt. Jede Belohnung hat eine andere Bedeutung:



Nimm diese Menge Siegpunkte.



Nimm diese Menge Münzen



Nimm einen neuen Fußsoldaten.



Zieh diese Menge Taktikkarten  
*Anmerkung: Ist der Stapel der Taktikkarten aufgebraucht, werden die abgelegten Taktikkarten gemischt und aus diesen ein neuer Stapel erstellt.*



Nimm einen neuen Arkebusier.



Nimm einen neuen Feldherren, den du im aktuellen Jahr einsetzen kannst. Ist es eine Zusatzbelohnung, behalte ihn als Reserve für das folgende Jahr.



Nimm einen neuen Ritter.



Nimm eine neue Kriegsmaschine.



Nimm dir diese Menge Einflussmarker des Hauses, welches du in dieser Schlacht unterstützt.

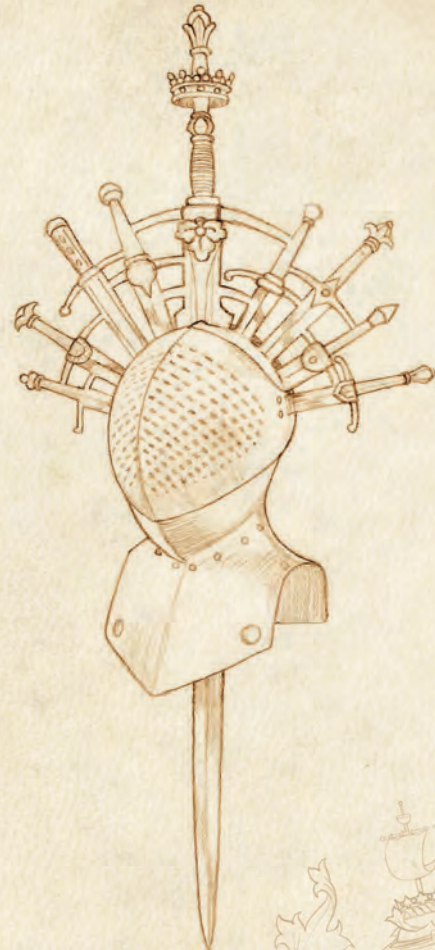
## SCHLACHTLEISTE AKTUALISIEREN

Wenn ein Spieler eine Söldnerkarte ausspielt, verschiebt er den Punktemarker auf der Schlachtleiste entsprechend der Stärke des ausgespielten Söldners in Richtung des unterstützten Hauses und verändert damit die Siegchancen für die beteiligten Häuser in dieser Schlacht.

Jeder Söldner verfügt über unterschiedliche Stärkewerte:

- Fußsoldat: Stärke 1
- Arkebusier: Stärke 3
- Ritter: Stärke 5
- Kriegsmaschine: Stärke 7

Der Schlachtpunktemarker kann nicht weiter als Feld „15“ bewegt werden. Überzählige Felder verfallen.



## PASSEN UND ENDE DER AKTIONSPHASE

Die Aktionsphase wird solange im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis jeder Spieler gepasst hat, weil er keinen Feldherren mehr spielen will oder kann.

Ein Spieler kann sich dazu entscheiden, zu passen, auch wenn er noch ungenutzte Feldherren und Söldner zur Verfügung hat. Passt ein Spieler, stellt er die ungenutzten Feldherren beiseite und verzichtet im aktuellen Jahr auf weitere Züge.

Er behält jedoch alle ungenutzten Söldnerkarten für das folgende Jahr. Der Spieler, der als erstes passt, erhält den Startspielermarker für das kommende Jahr.

## SCHLACHTENENDPHASE

Am Ende der Aktionsphase enden alle Schlachten. Jede Schlacht wird nun für sich betrachtet und ausgewertet, beginnend mit der ersten Schlacht.

- Befindet sich der Schlachtpunktemarker auf einer Seite der Leiste, auf einem Feld zwischen „1“ und „15“, ist das Haus auf dieser Seite siegreich und das gegnerische Haus wurde zurückgeschlagen. Befindet sich der Marker genau auf dem Feld in der Mitte, haben beide Häuser verloren.
- Setzt die Haus-Standarte des siegreichen Hauses – wenn es ein solches gibt – auf der Siegesleiste ein Feld vorwärts.
- Befindet sich der Schlachtpunktemarker auf der „15“, hat das Haus einen glorreichen Sieg erlangt und seine Haus-Standarte wird 2 statt 1 Feld vorgerückt. Das besiegte Haus hat eine vernichtende Niederlage erlitten und die Haus-Standarte wird 1 Feld zurückgesetzt.
- Jeder Spieler, der mit mindestens einem Feldherren das siegreiche Haus unterstützt hat, bekommt pro Feldherren auf der Seite des besiegteten Hauses 1 Siegpunkt.
- Der Spieler, der das siegreiche Haus am stärksten (mit den meisten Feldherren) unterstützt hat, bekommt die Zusatzbelohnung, welche auf dem Zusatzbelohnungsplättchen abgebildet ist. Herrscht Gleichstand, bekommen alle entsprechenden Spieler die Zusatzbelohnung. Haben beide Häuser verloren, bekommt niemand die Zusatzbelohnung.
- Feldherren und ausgespielte Söldner kommen in den Vorrat zurück.
- Hauskarten, Schlachtreihentableaus und Zusatzbelohnungen kommen auf die jeweiligen Stapel zurück. Die Schlachtpunktemarker werden zurück auf das zentrale Feld der jeweiligen Schlachtleiste gesetzt.



*Im obigen Beispiel hat das Haus Mallory das Haus Bastiani mit 5 Punkten besiegt, dementsprechend wird die Haus-Standarte ein Feld auf der Siegesleiste vorgerückt. Der pinkfarbene und der braune Spieler erhalten jeweils 4 Siegpunkte (1 pro besiegteten Feldherren). Die Spezialfähigkeit der Sturmkrähen besagt jedoch, dass ihre besiegteten Feldherren keine Siegpunkte bringen, so dass die Sieger nur jeweils 2 Siegpunkte bekommen. Der pinkfarbene Spieler hat die Mehrzahl der Feldherren und bekommt daher außerdem die Zusatzbelohnung: einen weiteren Feldherrn, der im nächsten Jahr eingesetzt werden kann.*

Jeder Hund des Krieges verfügt über eine Spezialfähigkeit. Diese Fähigkeiten sind immer aktiv und kommen zum Einsatz, sobald die entsprechenden Voraussetzungen gegeben sind. Die Spezialfähigkeiten der Hunde des Krieges sind auf beiden Seiten der Spielersichtschirme aufgedruckt, so dass alle Spieler jederzeit sehen können, über welche Möglichkeiten ihre Gegner verfügen.



# SPIELENDE UND SIEGER

Das Spiel endet nach der Schlachtenendphase des vierten Jahres.

Jeder Spieler berechnet nun seine Siegpunkte. Diese setzen sich aus seinen Siegpunktplättchen und dem Wert seiner Einflussmarker sowie dem Wert der bei Spielbeginn erhaltenen Hausunterstützungskarte (die 2 Einflussmarkern entspricht) zusammen. Für jeden Einflussmarker bekommt ein Spieler Siegpunkte entsprechend der Position der Haus-Standarte auf der Siegesleiste (auch wenn es Minuspunkte sind).

Jeder Spieler bekommt darüber hinaus 1 Siegpunkt pro 2 überzählige Münzen und 1 Siegpunkt für jede überzählige Taktik- und Söldnerkarte (unabhängig vom Typus), die sich noch in seiner Reserve befindet.



Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

In dem Beispiel (oben) sehen wir die finalen Positionen der Häuser auf der Siegesleiste und alle siegpunktbringenden Besitztümer eines Spielers bei Spielende. Die Endabrechnung ergibt:

- 4 Siegpunkteplättchen mit unterschiedlichen Werten = 11 SP
- 5 Münzen (1 SP pro Paar) = 2 SP
- 3 Taktikkarten = 3 SP
- 2 Söldnerkarten = 2 SP
- 2 Einflussmarker Haus Talbot (Wert je -1 SP) = -2 SP
- 2 Einflussmarker Haus Bastiani (Wert je 0 SP) = 0 SP
- 5 Einflussmarker Haus Harlow (Wert je 1 SP) = 5 SP
- 1 Einflussmarker Haus Hackett (Wert je 5 SP) = 5 SP
- 1 Unterstützungskarte Haus Harlow (Wert entspr. 2 Einflussmarker zu je 1 SP) = 2 SP

Insgesamt hat der Spieler 28 Siegpunkte!

# DIE LÄNDER VON GRAVOS



# DIE HUNDE DES KRIEGES



SIR BLACKMANE

Sir Leonard Blackmane ist möglicherweise das beste Beispiel in Gravos dafür, dass ein Blutrausch keine Grenzen kennt. Er zeigte sein Talent zuerst als Kämpfer und Kriegsführer in den unwirtlichen Nordlanden, in denen er auch geboren wurde. Er war extrem enttäuscht als sein Herr, James Harlow, ihn an die weit entfernte Küste entsandte, um gegen den Kolonialisierungsdrang der Hacketts vorzugehen. Mit gutem Schiff und guter Mannschaft segelte er zu den südöstlichen Inseln, für Ruhm und Ehre für sein Haus. Seine Loyalität dauerte nur zwei Sommer an, in denen er jedoch zerstörte, plünderte, eroberte und die neuen wohlhabenden Territorien als absoluter Herrscher besiedelte.

Sklaverei war das Hauptmerkmal seiner Herrschaft und auch der Weg, wie er die Schiffe, die aus Richtung Nordklippe kamen, besiegte. Blackmane zerstörte alle Expeditionen, die nach ihm suchten und begann schon bald, seine Rückkehr nach Gravos zu planen. Er wusste, dass er seine Ländereien, die ihm 15 Jahre Wohlstand gebracht hatten, verlieren würde, sollte der Krieg der Häuser enden und ein neuer König gewählt werden.

Darüber hinaus schlummerte seine Kampfes- und Mordlust schon viel zu lange. Nichts, nicht einmal seine fünf exotischen Frauen, schmeckten so süß.

## Spezialfähigkeit: Kriegsgefangene

Für jede Schlacht, in welcher der Spieler Sir Blackmanes die Zusatzbelohnung bekommt (indem er auf der Siegerseite ist und über die Mehrheit der Feldherren verfügt), darf er sich die ausgespielten Söldnerkarten der unterlegenen Seite anschauen und die stärkste Karte behalten. Dieser gefangene Söldner kommt in seine Reserve und kann ganz normal in einer folgenden Schlacht ausgespielt werden.



LADY ORDALIA MACBETH

Lyoness ist ein Land der Schlachten und des Blutes. Das Leben ist ein endloser Kampf um Ruhm, Ehre und die Trophäen des Krieges. Die Tornborns erreichten das alles durch Jahrhunderte voller Aufopferung und Tod in den endlosen Grenzkonflikten. Dieses Land ist eine Wiege der Helden, ein Schmelztiegel großer Anführer und die Schmiede legendärer Schwerter. Die Macbeths sind nicht von diesem Schlag. Obwohl sie einst eine sehr mutige Familie waren, haben die letzten Generationen nicht übermäßig durch militärisches Geschick beeindruckt. Lady Ordalia Macbeth schwor, allen zu beweisen, worin die absolute Stärke der Familie, vor allem der weiblichen Mitglieder liegt. Ihr absolutes Talent liegt in der Manipulation und der Intrige. Jede Lüge klingt wie eine Wahrheit, wenn sie über ihre verführerischen Lippen kommt. Sie war jedoch dazu bestimmt, mehr als nur eine wunderschöne Intrigantin zu sein. Zunächst waren ihre Waffen geheime Papiere, später einfache Anfragen, geflüs-

tert in das Ohr eines Geliebten. Den Gewinn, den sie daraus zog, investierte sie in Vorbereitung und Training. Schließlich entschloss sie sich, selbst in die Schlacht zu ziehen, und bewies, dass ihr Schwert genauso scharf ist wie ihr Verstand. Doch entgegen dem, was andere Adlige an ihrem Hof denken, möchte sie nicht Ruhm für ihre Herrin. Lady Ordalia Macbeth ist einzig getrieben, ihren Namen und den Ruf ihrer Familie reinzuwaschen.

### *Spezialfähigkeit:* Die Schau stehlen

Wenn in der Schlachtenendphase bestimmt werden muss, welcher Spieler die Zusatzbelohnung bekommt, wird die Anzahl der Feldherren des Spielers von Lady Macbeth immer um 1 erhöht. Das bedeutet, dass er bei Gleichstand die Belohnung bekommt. Hat der Spieler einen Feldherren weniger als der stärkste Spieler, bekommen beide die Zusatzbelohnung.



## KAPITÄN O'MALLEY

Constantine O'Malley war ein junger vielversprechender Kapitän, als Lord Udo Hackett ihn entsandte, um neue Territorien zu entdecken, Kolonien zu gründen und die gefundenen Schätze zurück nach Namar zu bringen.

Sein „Frothing Hound“, eines der schnellsten Schiffe in ganz Gravos, konnte sich gegen Schmuggler und Piraten durchsetzen und half dabei, wieder Ordnung in den Roten Golf zu bringen.

Seine Reisen führten ihn in weit entfernte Länder, die über Jahrhunderte hinweg nur ein Mythos waren. Er begann profitablen Handel mit den Menschen dort. Er tauschte Fässer voll Bier gegen Gold und wertvolle Edelsteine. Er gab ihnen rostige Ar-

tefakte aus Nordklippe und bekam wunderschöne Seide dafür. Er tauschte stinkenden Tabak aus der Einöde des Alten Mannes gegen Flaschen parfümierter Gewürze und aromatischer, farbiger Öle. Hauptmann O'Malleys' Verhandlungen brachten Reichtum in das Land der Hacketts und das Haus konnte dank ihm und seines Gewürzhandels einen Großteil seines Militärs rekrutieren. Jahre der Erfahrung machten O'Malley zu einem gerissenen Mann, dessen Sinn für gute Geschäfte sich nicht nur auf Handel und Profite beschränkte. Als der Krieg der Häuser ausbrach, trat er sofort dem Kampf bei, um seinen persönlichen Reichtum zu vergrößern. Er war es leid, immer nur das Glück der anderen zu vergrößern und wollte von nun an nur noch sich und der schimmernden Schönheit des Goldes treu sein.

### *Spezialfähigkeit:* Profitjäger

In jeder Schlacht, in welcher der Spieler O'Malleys mindestens einen Feldherrn auf der siegreichen Seite hat, bekommt der Spieler eine zusätzliche Münze.

## DER NAMENLOSE EROBERER

Niemand außer seinem Erschaffer hat wohl jemals hinter das Visier seines Helms oder unter die Platten seiner Rüstung geschaut, um die dampfbetriebene Maschine zu betrachten, die den Namenlosen Eroberer zu einem herausragenden Kämpfer macht. Niemand außer Draco de Babeli, der den gebrochenen Geist des Eroberers wieder mit Hoffnung erfüllt hatte und ihm ermöglichte, aus dem Palast der Mallorys zu entkommen. So bekam Harran Ethelred, letzter König Gravos' seine Freiheit zurück, trotz dunkler Machenschaften, miesen Verrats und dunkler Hexerei, die nur dazu dienen sollte, ihn zu töten. Harran verbrachte Wochen in einem geheimen Labor in der Hafenstadt Caere. Dort bekam er langsam seine Erinnerung zurück und wurde sich seiner Identität bewusst. Je mehr Zeit er getrennt von der Frau verbrachte, die ihn getötet und wiederbelebt hatte, desto mehr konnte er sich erinnern. Wiedererschaffen als Waffe, um Gravos zu erobern, entschloss er sich genau dies zu tun, jedoch nur für sich und nicht für einen Mächtigen-Usurpator. Doch er schlug



nicht unmittelbar zu. Er sammelt seine Kräfte und wartet auf die richtige Zeit, es den Verrätern heimzuzahlen. Entweder wird er den tödlichen Schlag auf dem Schlachtfeld führen, oder er wird ihnen gewähren, sich zum König krönen zu lassen, nur um sie in dem Moment niederzustrecken, in dem sie nach der Krone greifen, die ihm von Geburt her zusteht.

### **Spezialfähigkeit: Der letzte Widerstand**

Vor der Schlachtenendphase kann der Spieler des Namenlosen Erobers den Schlachtpunktmarker einer beliebigen Schlacht, in der er einen Feldherrn eingesetzt hat, zu seinem Vorteil zwei Felder verschieben. Dies bedeutet, dass eine leichte Niederlage oder ein Gleichstand zu einem Sieg wird, und eine Niederlage mit zwei Punkte zu einem Gleichstand führt. Diese Fähigkeit kann nicht eingesetzt werden, wenn er eine vernichtende Niederlage hinnehmen müsste.

## **STURMKRÄHE**

Eines der vielen Mottos in Graalis lautet: „Wissen ist der kürzeste Weg zum Sieg. Ignoranz ist der weiteste Weg zur Angst.“ Der Mann, den sie Sturmkrähe nennen, hat kein Gesicht, ist ohne Vergangenheit oder Verbündete. Seit er das erste Mal in Gravos auftauchte, wurde seine Maske zum Symbol der Mysterien und seine Geheimnisse sind seine Stärke. Einige Menschen schwören, ihn in Graalis gesehen zu haben, wie er in den ersten Tagen der Nachfolgekriege durch ein Ghetto kroch. Andere sagen, er war zugegen, als die Visuvia-Zitadelle durch den Ausbruch des Garumna-Vulkans

zerstört wurde. Es kursieren viele Geschichten über ihn; alle drehen sich um tragische und revolutionäre Ereignisse und in den meisten ist ein Fünkchen Wahrheit. Niemand weiß, wie er diese schrecklichen Ereignisse vorhersehen kann, doch man hat ihn schon an jedem bedeutenden Hof in sämtlichen Lehen gesehen. Man sieht ihn immer nur für den Bruchteil einer Sekunde, bevor er hinter einer Ecke, einem Vorhang, am Ende einer Treppe oder in der Dunkelheit eines Verlieses verschwindet. Die Berater warnten ihre Herren und in kürzester Zeit waren die besten Spione und Kopfgeldjäger auf seiner Spur. Es stellte sich jedoch heraus, dass es unmöglich ist, einen Mann – oder eine Frau – ohne Identität zu finden, vor allem dann, wenn diese Person weit mehr Informationen hat als ihre Verfolger. Die Sturmkrähe weiß die Macht des Wissens zu nutzen, und versteht es darüber hinaus, höchst effektiv mit der Angst der Menschen zu spielen.



### **Spezialfähigkeit: Rückzug**

In der Schlachtenendphase kann die Sturmkrähe seine Feldherren von der Verliererseite einer Schlacht abziehen. Diese Feldherren bringen für die Spieler der siegreichen Seite keine Siegpunkte.

# DIE ADLIGEN HÄUSER

Seitdem der letzte König auf einen verrückten Kreuzzug auszog, niemals zurückkehrte und auch keine Erben hinterließ, ist Gravos ein königloses Königreich. Die bedeutendsten Adelsfamilien übernahmen rasch die Kontrolle über ihre Ländereien und teilten das Königreich unter sich auf. Viele Häuser wurden in den folgenden blutigen Auseinandersetzungen komplett ausgelöscht, und nachdem sich der Staub gelegt hatte, waren die sechs mächtigsten Häuser übrig, welche fortan das Land regierten. Doch die Kriege sind noch lange nicht vorbei, die sechs Häuser bekriegen sich weiterhin, in einer endlosen Schlacht um die Herrschaft über die Länder von Gravos.



## HAUS HARLOW

### TRADITIONEN

Durch die Jahrhunderte folgte die Familie Harlow immer der Erbfolge. Nur die männlichen Sprösslinge durften die Führung übernehmen, doch dies führte schließlich zu Problemen für die Familie Harlow. Es führte zu einer langen Linie intoleranter, paranoider Gouverneure, starr durch die unwirtschaftlichen Bedingungen des Überlebens der Fehden in den nördlichsten Regionen Gravos'.

Lord James Harlow ist das Produkt jahrhundertelanger Disziplin, Isolation und der Geheimnis-

krämerei. Er weiß, dass die Position seines Hauses auf seiner Technologie beruht. Die Mysterien rund um die Konstruktion und die Verbesserung dieser Maschinen fiel all zu oft in fremde Hände, daher weiß er sehr gut, dass es diese Geheimnisse um jeden Preis zu hüten gilt. Aus diesem Grund haben die Harlows über Generationen ausschließlich in der eigenen Familie geheiratet. Auch Lord James hat noch keine Adlige gefunden, der er soweit vertrauen könnte, um ihr die Orte der geheimen Laboratorien, die wahre Identität des Namenlosen Eroberers und die Archive der Kryptopatente anzuvertrauen.

Sir Harlow kümmert das indes wenig. Seine enthaltsame Art gibt ihm die Möglichkeit, die Festivitäten, Tanzereignisse und Familienformalitäten auf ein Minimum zu reduzieren.

Das Haus lebt in militärischer Strenge. Die häufigsten Berufe sind die der Minenarbeiter, Ingenieure, Schmelzer, Feinmechaniker, Lackierer, Waffenknechte, Waffenschmiede, Alchemisten, Schreiner, Holzfäller und Jäger.

### DIE TECHNOLOGIE

Das Haus war eines der ersten, dass die Wichtigkeit der fortschreitenden Technologie erkannte und vorhersah, dass dies dereinst zu dem größten Wettrüsten der Welt führen würde. Die Geschichte besagt, dass Sir Alexander Harlow, James' Großvater, die erste Dampfmaschine mit der Hilfe eines relativ unbekanntem Pioniers namens Cesare de Babeli erfand. Der Prototyp war ein lärmender Holzfäller-Automat, welcher einfach nur seinen Vorderarm bewegte. Schon wenig später erfanden sie jedoch einen Blechmann, der in der Lage war, aus einem Holzklötz tödliche Waffen zu schnitzen.

Das Haus Harlow hat seine Forschungen in viele Bereiche, wie die Mechanik sowie der Dampf- und Uhrwerkmaschinerie weiterentwickelt. Die Früchte dieser Forschungen fallen in großer Mengen aus den Schmieden der geheimen Arbeitsstät-

ten, den riesigen, unterirdischen Fabriken, welche den schwarzen Rauch über einige Hundert Meter lange Schornsteine an die Oberfläche blasen. Im Moment produzieren die Arbeitsstätten Soldaten, die mit schweren Klingen, großen Streitkolben und sogar Feuerwaffen bewaffnet sind. Darüber hinaus furchteinflößende Kriegsmaschinen und erste experimentelle Maschinen, um in den Himmel zu fliegen und unter der Meeresoberfläche zu segeln.

Kürzlich hatte Lord James eine neue Gruppe Forscher und Wissenschaftler zusammengestellt, in der sich auch berühmte Alchemisten und Verschwörungstheoretiker befanden, welche sich mit instabilen Substanzen befassen. Er hat sie damit beauftragt, Sprengstoffe zu entwickeln, welche sich in den mechanischen Soldaten platzieren lassen. Diese werden mit einer Sicherung verbunden, die auslöst, sobald diese Metallkrieger im Kampf fallen. Diese wären sehr gut für den finalen Schlag oder als wirkungsvolle Sprengladung gegen Verteidigungsmauern von befestigten Burgen einsetzbar.

## DRACO DE BABELI

Die Freundschaft, der Respekt und die loyale Kooperation zwischen den Harlows und den De Babelis endete, als Draco, Caesars Neffe die Verbündeten verriet.

Schon in jungen Jahren entwickelte Draco ein Talent für Erfindungen, welches weit über die Fähigkeiten seines Großvaters hinausreichte. Er war der Erste, der fliegende und tauchende Maschinen entwickelte. Angetrieben von einem fieberhaften Wissensdurst, verbesserte und revolutionierte er die mechanischen Soldaten und die Feuerwaffen, so dass sie wesentlich präziser wurden und seltener explodierten. Er studierte darüber hinaus Alchemie, die Naturwissenschaften und das verbotene Wissen, welches von den meisten Theologen der Zeit als Blasphemie angesehen wurde. Er ging immer über die Grenzen des Möglichen hinaus, oftmals aus keinem anderen Grund als zu seiner persönlichen Befriedigung.

Diese Einstellung beschränkte sich nicht nur auf seine Arbeit oder seine Studien, es beeinflusste auch seine Einstellung zum Leben am Hofe. Draco versuchte, jung und sympathisch wie er nun mal war, auch die zurückhaltendsten Damen

zu verführen. Er flüsterte ihnen Dinge über die leidenschaftliche und instinktgetriebene Natur des Menschen ein und hatte alsbald einen sehr schlechten Ruf. Mehr und mehr Ritter mit ehebrüchigen Frauen riefen nach seinem Kopf, doch durch den Schutz Lord James' blieben Draco die meisten Kämpfe und Duelle erspart.

Dies ging solange gut, bis er eines Tages die schöne Betrys Harlow, Lord James' jüngere Schwester verführte. Als die Frucht ihrer verbotenen Beziehung sichtbar wurde, schickte Harlow das schwangere Mädchen in ein entferntes Kloster an der Küste. Er arrangierte die Verbannung Dracos ins Exil, basierend auf angeblichen Verkäufen von geheimen Plänen an feindliche Familien, die in Wahrheit nie stattgefunden hatten.

Arrogant und stolz wie Draco nun mal war, konnte er diese Strafe, die er als unangenehm empfand, nicht auf sich sitzen lassen. Bevor er vertrieben wurde, setzte er seine Arbeitsstätte in Brand, vernichtete all seine Aufzeichnungen und verschwand. Wenige Jahre später setzten andere Familien mechanische Soldaten und dampfgetriebene Kriegsmaschinen auf den Schlachtfeldern ein. In diesem Moment erkannte Lord James Harlow, dass die Verteidigung der Ehre seiner Schwester ihn den sicheren Sieg im Herrschaftsbereich Gravos gekostet hatte.



## HAUS TORNBORN



Bevor der blutige Bürgerkrieg in Gravos ausbrach, war das Haus Tornborn bereits schlachterprobt und bereit für den Kampf. Da sie die Ländereien von Lyoness kontrollierte, die Gravos von den wilden Westlanden trennt, hatte die Familie bereits unzählige Invasionen der Wilden abgewehrt. Als das Königreich zerfiel, hatte das Haus Tornborn als erstes Anspruch auf diesen Landstrich erhoben und war in einer guten Position, diesen Wunsch durchzusetzen. Der Kopf der Familie, Lady Eve Tornborn, ist eine sehr geschickte Kommandantin, die von ihren Untergebenen mehr als nur Loyalität erwartet. Sie verlangt Vertrauen, Glauben, und extremes Engagement. In einem Land, welches auf Verrat aufgebaut ist, führt Lady Eve ein Haus, welches sich dem Ruhm des Kampfes und dem Pflichtbewusstsein bis zum Tod verschrieben hat und sie ist immer bereit, ihre Klinge gegen jeden Verräter zu erheben.

### TRADITIONEN

Lyoness war schon immer die bewaffnete Grenze von Gravos. Der jahrhundertelange Kampf gegen die heimtückischen Mlechcha-Nomaden des Südens und die kolossalen Varahi aus dem Norden haben das Leben und die Traditionen der Bürger und Soldaten Tornborns gestärkt.

Enthaltlichkeit, Disziplin, Parität und Loyalität sind die geschätzten Qualitäten des Hauses Tornborn. Sie haben keine Zeit und keinen Sinn für Sanftmut und Pietät in dieser „Blutigen Fehde“. In anderen Ländern werden Feste abgehalten, um

die Früchte zu segnen, hier finden hingegen Turniere statt, in denen hoffnungsvolle junge Krieger um Plätze auf den Trainingsfeldern kämpfen. Anstelle von höfischen Tänzen finden öffentliche Duelle statt, um familiäre und politische Streitigkeiten zu schlichten. Hochzeitsfeiern sind oftmals sehr enthaltsam und übereilt. Das Liebeswerben reduziert sich auf Gunstbezeugungen und Faustpfände, welche die Mädchen ihren bevorzugten Rittern bei Turnieren zu zukommen lassen. Weder Romantik noch Politik bestimmt diese Verbindungen. Eher nur die scharfen und unbiegsamen Schneiden der Schwerter.

Diese spartanische Atmosphäre und die jahrhundertelangen Konflikte und Bedürfnisse haben dafür gesorgt, dass der weit verbreitete mittelalterliche Machismus, der in Gravos ansonsten üblich ist, durch den gegenseitigen Respekt vor den Stärken beider Geschlechter ersetzt wurde. Ja, es ist den Frauen von Tornborn sogar gesetzlich erlaubt, zu den Waffen zu greifen, um an einer Zeremonie der amtierenden Lady teilzunehmen, die weithin als „Das Bluten“ bekannt ist. Die Teilnehmerinnen stehen dabei vor dem versammelten Hofstaat und schneiden ihre Haare mit einem Schwert auf Helmeslänge und verbrennen sie in einer Feuerschale. Danach ritzen sie sich selbst und präsentieren ihrer Herrin die befleckte Klinge, welche sie daraufhin als Waffenmaid akzeptiert.

Alle Adligen des Hauses sind in irgendeiner Weise mit den Tornborns verwandt. Die Macht in jeder Familie liegt in den Händen des Mannes oder der Frau, die den meisten Ruhm auf dem Schlachtfeld oder den Turnierplätzen erworben hat. Diese Ehre wird oftmals mit dem Reichtum und der Qualität der Ausrüstung der Familienmitglieder bei Turnieren, anderen Hausereignisse und Mitgiften präsentiert.

Die häufigsten Berufe sind die der Grob- und Messingschmiede, Rüstungsmacher, Chirurgen, Bestatter, Apotheker, Schläger, Knappen, Herolde, Weber, Brauer und der Trauzeugen.

### DIE REVOLUTION DES GLAUBENS

Über lange Zeit war das Haus Tornborn das militärischste und pragmatischste Haus, doch vor nicht all zu langer Zeit kam es zu einem religiösen Umbruch. Titus Tornborn, einer der größten Helden Gravos' regierte sein Haus immer traditionell und konservativ. Als seine Tochter Eve



den Thron übernahm, erwartete jeder, dass sie die Regierung, alleine aufgrund ihrer Erziehung, auch in seinem Sinne fortführen würde. Eve war eine ruhmreiche Schwertkämpferin, konnte gut mit der Lanze umgehen und sie war darüber hinaus eine sehr geschickte Taktikerin. Sie schien perfekt in die Fußstapfen ihrer Vorgänger zu passen, doch ohne, dass es jemand vermutet hätte, hatte sie einige revolutionäre religiöse Ideen. Sie schockierte ihren Hofstaat und darüber hinaus ganz Gravos als sie, nachdem sie die Nachfolge ihres Vaters antrat, sich von der Heiligen Kirche lossagte und sich selbst und nicht den Hochkardinal zum eigentlichen Vertreter Gottes erklärte.

Unterstützt durch eine größere Gruppe religiöser Revolutionäre, exkommunizierte und verbannte sie alle, die ihr und ihrem neuen heiligen Text, dem Roten Buch, nicht die absolute Treue schworen. Dadurch fiel gesamt Lyoness in einen langen Winter des Chaos, der Duelle, Morde und Gewalttaten. Eve Tornborn kam aus dieser Phase gefestigter, mächtiger und noch berühmter (oder berühmter) als ihr Vater heraus. Sie duellierte sich öffentlich mit jedem, der es wagte, sie herauszufordern und mit jedem Sieg wuchs ihr Ruhm, und sie wurde fast schon zu einem übernatürlichen oder göttlichen Charakter. Die Lieder, die beschreiben, wie sie sich gegen allen Widerstand in dieser Krise durchsetzte, beschreiben sie als die größte Kriegerdame von ganz Gravos. Dies festigte ihre majestätische Position unter den Gläubigen. Heute ziehen alle Krieger Tornborns mit dem Ruf des Kommandanten: „Für Ihre Majestät!“ in den Kampf. Diesem Ausruf folgen dann tausende rechtschaffene Schwerter, die auf die Schilde der Ungläubigen einschlagen.

## DIE BEZAUBERENDE BELLATRIX

Lady Bellatrix Tornborn hatte nicht die Stärke, den Mut und das Charisma ihrer Tante Eve oder ihrer Vorfahren geerbt. Als junges Mädchen wurde sie wegen ihrer kränklichen Art oft ausgelacht und sehr stark unterschätzt. Viele fragten sich, wie es wohl weitergehen würde mit der Blutlinie. Doch dann wurde aus dem Mädchen eine Frau.

Als sie erwachsen war, flüsterten die Adligen von Gravos, was für eine schöne Blume doch aus dem Stahl der blutigen Fehden erwachsen sei. Sie wurde die „Bezaubernde Bellatrix“ genannt, und viele kennen sie unter keinem anderen Namen.

Viele Adlige betrogen ihre Herren, um vor dem Hofe Tornborns um ihre Hand anzuhalten. Empfindsam, würdevoll und taktvoll lehnte sie ab – alle und jeden. In jedem Fall schritt Lady Eve ein und machte den Vorschlag, dass der Zurückgewiesene als Zeichen der Freundschaft doch der Armee beitreten könne, um später erneut mit Nachdruck seinen Anspruch zu wiederholen. Dies würde die Ergebenheit beweisen, und schließlich könne sich ein Herz ja ändern.

Selbst einige Varahi-Schiffskapitäne kamen aus dem Norden, bereit jeglichen Disput mit den Tornborns zu vergessen, um ihr die Ehre zu erweisen. Einige Mlechcha-Stammeshäuptlinge machten ihr auch ihre Aufwartung und brachten gar kisten- und fässerweise Gewürze, Speisen und Parfüms mit, um ihrem Wunsch Nachdruck zu verleihen.

Bellatrix machte, was ihre Tante von ihr verlangte. Sie reizte und lockte all diese Männer, doch verwehrte ihnen die Hochzeit, um die Ränge der Hausarmee zu füllen. Die Militärkampagnen der Tornborns und die entzückende Jungfräulichkeit Bellatrix' steigerten die Macht der Familie, bis eines Tages ein ganz außergewöhnlicher und attraktiver Erfinder an den Hof kam. Bellatrix lehnte ihn ab, doch hielt sie sich nicht an die Vorgaben ihrer Tante und traf ihn später erneut privat. Wirklich verzaubert und ergriffen, ergab sich Bellatrix, zum ersten Mal in ihrem Leben, seinen Avancen.

Als sie jedoch bemerkte, dass der Partner ihrer leidenschaftlichen Nächte niemand anderes als Draco de Babeli war, änderte sie ihre Pläne ra-



dikal. Sie betäubte ihn mit Wein und während er schlief, stahl sie ihm alle Notizen aus einem Fach in seiner Truhe. Zusammen mit einigen Prototypen und Modellen präsentierte sie diese ihrer Tante und bat um Vergebung. Da sie nun keine Jungfrau mehr war, wusste Bellatrix, dass ihr einziger Wert für das Haus dahin war; dachte sie zumindest. Doch Eve Tornborn schenkte ihrer verzweifelten Nichte stattdessen ein freundliches Lächeln und enthüllte, dass es die ganze Zeit ihr Plan gewesen sei, De Babeli, den stolzen und ambitionierten Verführer an ihren Hof zu holen. Alles, was sie von Bellatrix bisher verlangt hatte, diente nur diesem einen Zweck. Sie hatte die Unschuld ihrer Nichte gegen die Kriegsmaschinen eines brillanten Erfinders getauscht; ein sehr praktischer Tausch. Schließlich gewinnt man einen Krieg nicht mit dem Schwert allein.



## HAUS BASTIANI

Haus Bastiani nimmt für sich in Anspruch, die Schlüssel zum Himmel zu verwahren. Die religiöse Ausrichtung der Bevölkerung und der Eifer des Hochkardinals erklärt die Weite und den Geltungsbereich des Familieneinflusses. Hochkardinal Guido Bastiani führt nicht nur das Haus, sondern auch die gesamte Heilige Kirche. Der unnatürlich langlebige Guido behauptet, die Hülle Gottes zu sein. Er hat die Masse der religiösen Fanatiker mit seinem Charisma und seiner Redebegabung über Jahrzehnte aufgewiegelt, nur um den Einfluss des Hauses im Namen des Himmels zu erweitern.

## TRADITIONEN

Die Bastianis verfügten schon immer über ein blühend reiches Land. Die fruchtbare Erde und das milde Klima produzierten über Generationen Früchte, Weine und Getreide, so konnte die gesamte Bevölkerung ernährt, und darüber hinaus einiges profitabel exportiert werden. Jeden Tag ehrte die religiöse Bevölkerung den Gott, der das Land und seine Einwohner segnete.

Unter der Ägide der alten Bastiani-Familie und der Macht der Heiligen Kirche, lebte die Bevölkerung ein Leben der Arbeit, der Aufopferung und des Stolzes.

Dies änderte sich dramatisch, als es zwischen den Familien zum Streit kam.



Am Anfang fegten starke Stürme über das Land, danach Sturzwellen von der See und schließlich ein zerstörerischer Hagelsturm, welcher eine gesamte Ernte zerstörte. Eine laugende Dürre und harter Frost begleiteten die Wetterplage. Der neue Hochkardinal versuchte zunächst den ungläubigen Menschen diese Katastrophe anzuhängen, danach war es die Gier der Adligen und schließlich kanalisierte er seine Wut in einer Hexenjagd. Die Einwohner des Reiches begannen Ausländer mit Argwohn zu betrachten und suchten in allem nach Verderbnis. Jegliche Form der Exzentrík wurde als blasphemisch und frevelhaft angesehen.

Der religiöse Fanatismus wuchs mit der zunehmenden Verschlechterung der Lebensbedingungen und vergiftete über die Jahrzehnte alle Seiten des Lebens. Der finale Schlag kam, als die Heilige Kirche das benachbarte Land der Tornborn der Ketzerei bezichtigte. Der Hochkardinal verlieh seinen Inquisitoren die Macht über Leben und Tod, heuerte eine Armee an, um einen heiligen Kreuzzug gegen die anderen Häuser zu führen und begann damit eine Regentschaft des Terrors.

## DER AUFSTIEG DES HOCHKARDINALS

Seit seiner Jugend war Guido Bastiani dafür bestimmt gewesen, eine kirchliche Karriere einzuschlagen. Er bekam seine Tonsur mit sieben. Mit neun war er bereits Abt. Mit vierzehn begannen bereits die ersten Gespräche darüber, wann er denn zum Kardinal ernannt werden würde. Aufgrund seines Alters konnte er die Insignien noch nicht empfangen, doch sein Schicksal war es, die Nachfolge seines Großvaters, Bonifazio II. anzutreten. Daher studierte er jahrelang Theologie und die Lehre der Welt, um dann mitzuerleben, wie alles in einem Schlag zum Ende kommt. Eine hinterhältige Intrige, ausgedacht von der rivalisierenden Familie Pietrasanta, mündete in den Tod Bonifazios und zwang die Bastianis die Hauptstadt zu verlassen. Weniger als einen Monat später, im Morgengrauen des ersten Tages des Mai, wurde Clemente Pietrasanta III. als Kardinal eingesetzt.

Clemente veranstaltete alsbald ein pompöses Fest, um seinen Ruhm zu zeigen und die Hochzeit seiner Kusine, Lukrezia, Herzogin von Montefiorito mit dem Marquis Pietro Innocenzi von Spondalata zu feiern. In der Hochzeitsnacht jedoch, während

die Festivitäten im Schloss Castel dell'Angelo in der Hauptstadt Auralia noch andauerten, verbreitete sich dichter Nebel in der gesamten Stadt. In dieser schmutzig-rauchigen Dunkelheit hörten viele das Schlagen von Flügeln, die erstickten Schreie von Säuglingen und ein leises bösartiges Lachen wie von Kindern, über die Mauern der Festung. Und dann nichts mehr.

Am folgenden Morgen stellten viele Eltern, die den Pietrasantas nahe standen, panisch fest, dass ihre Kinder aus den Betten verschwunden waren. Doch diese leidigen Laute waren nichts gegen die Schreie des Schreckens, die die Wachen und Bediensteten von sich gaben, als sie den Festsaal des Castel dell'Angelo betraten.

Die Pietrasanta- und die Innocenzi-Familie waren komplett vereint, die Teile der einen Familie nicht von denen der anderen zu unterscheiden. Die Körperteile und Eingeweide lagen verteilt in einer riesigen Pfütze von Blut, Wein und Speisen. Dieses Massaker ging in die Geschichte als der „Schmaus des Kerubs“ ein.

Guido Bastiani kehrte noch an diesem Tag nach Auralia zurück und startete, was später als der „Marsch der Gerechten“ bekannt wurde. Mit einer kleinen Armee, die die Farben der Trauer trugen, nahm er die Stadt den letzten Repräsentanten der rivalisierenden Familien ab. Auralia gehörte nun wieder den Bastianis und Guido – nicht viel älter als dreißig Jahre – wurde zum Hochkardinal ernannt, in der imposantesten und feierlichsten Zeremonie, die die Welt je gesehen hatte.

Sechsendeunzig Jahre sind seitdem vergangen und Guido Bastiani herrscht immer noch über die Heilige Kirche und sein Reich. Selbst der Tod, so scheint es, traut sich nicht auf ihn zuzugehen und ihn abzuholen.

## DER RAUB DES ROTEN BUCHES

Über die Zeit wurde der Hochkardinal immer intoleranter gegenüber jeglicher Form von Humanismus. Mit dem stärker werdenden Kult der Menschheit, der in der modernen Sicht die Stellung Gottes in Frage stellte, wurden seine Strafpredigten immer harscher und bedrohlicher. Er lehrte seinen Anhängern sowohl die Angst als auch die Ekstase, welche die Gnade vermitteln kann. Viele Wunder wurden ihm zugeschrieben, sowohl grausame Bestrafungen, als auch wunderbare Heilungen.

Doch selbst Hochkardinal Bastianis Macht und Postion könnte etwaige Herausforderer auf Dauer nicht abschrecken. Unter seinen stärksten Gegnern befand sich Draco de Babeli, der brillante Sohn Cosimo de Babelis und Spross einer Familie, die den Bastianis sehr nahe stand. Der junge Student verheimlichte niemals seine revolutionären Gedanken, welche zunächst dazu führten, dass ihn sein eigener Vater enterbte, später kamen dann noch Anschuldigungen der Beleidigung, der Pietätlosigkeit und schließlich der Hexerei hinzu. Der Junge konnte gerade noch entkommen, bevor ihn die kirchlichen Autoritäten aufgreifen konnten, und rettete sich in das Land der Harlows, in dem er mächtige Freunde hatte. Das auf ihn ausgesetzte Kopfgeld wanderte jedoch mit, und seine Exkommunikation folgte wenig später.

Diese Ereignisse erklärten die große Verwunderung, als Draco einige Jahre nach seiner Exkommunikation zurückkehrte, mit einem Brief des freien Geleits des Hochkardinals. Aufsässig wie eh und je, zog er in einer protzigen Zurschaustellung seiner selbst zum Palast des Hochkardinals, bis er die Räumlichkeiten seiner Heiligkeit erreichte. Dort überreichte Draco persönlich eine ganz besondere Trophäe, die der Kardinal gefordert hatte und für die er mit viel Geld und einem Rang bezahlte.

Nach dem Verrat der Tornborns, hatte Guido de Babeli heimlich kontaktiert. Er schlug ihm vor, sein spirituelles und politisches Exil zu beenden. Draco musste dafür nur das Rote Buch entwenden, den Text der neuen Religion, welcher die Tornborns anhängen. Im Gegenzug wollte der Hochkardinal nicht nur Babeli zuhause willkommen heißen, darüber hinaus bot er dem Erfinder die Möglichkeit, heimlich eine Armee von Metallinquisitoren für die Heilige Kirche zu bauen.

Draco ergriff die Chance und nutzte eine Feier der Tornborns, in dessen Verlauf Lady Bellatrix hätte verheiratet werden sollen, um sich in ihren Palast zu schleichen. Er hätte nie gedacht, dass ihn die Lady so faszinieren könnte und dass er soviel Zeit bei ihr verbringen würde, nur um das Rote Buch zu entwenden. Er hätte auch nie gedacht, dass sie ihn betäuben würde, um seine Pläne zu stehlen, die er mitgebracht hatte, um die Familie zu beeindrucken, doch schließlich war alles noch sehr zufriedenstellend abgelaufen. Der folgende Tumult hatte es ihm ermöglicht, mit dem Buch zu verschwinden und er hatte dabei nichts verloren,

was er nicht hätte rekonstruieren können. Er hatte wirklich keinerlei Grund, sich über Lady Bellatrix zu ärgern, schließlich war Gravos schon immer ein Land der Verräter gewesen. Vielleicht hatte er in dem Moment, in dem er seine Dokumente aufgab und mit dem Roten Buch geflohen war, beide betrogen, sowohl das Haus Tornborn als auch die Heilige Kirche.

## HAUS HACKETT



Zwischen der See und dem Schlangenfluss eingeschlossen, wandte sich die Familie Hackett dem Handel zu. Da die Hacketts über die mit Abstand größte Handelsflotte verfügten, kontrollierten sie mehr oder weniger den gesamten Handel auf dem Meer und den Flüssen. Ihre Händler erreichen jede Ecke des Königreichs und Länder, weit darüber hinaus. Der habgierige Lord Udo Hackett führt das Haus wie ein Unternehmen und Profit was für ihn das ultimative Ziel jeder Entscheidung. Er sieht in den anderen Häusern Konkurrenten, die es zu zerschlagen gilt und er verfolgt dieses Ziel mit jeder Münze und jeder Kanone, die ihm zur Verfügung steht.

## TRADITIONEN

Die Hacketts sind mehr als nur Handelskapitäne, habgierige Schmuggler und verkleidete Piraten. Das Land Namar hat zwei unterschiedliche kulturelle Seiten: Die Seeleute, welche an den Klippen und Küsten siedeln, und die ruppigen Einzelgänger, die in den bewaldeten Bergregionen leben, welche das Landesinnere bedecken. Während die Kapitäne fest davon überzeugt sind, dass

ihnen allein durch das Kommandieren eines Schiffes mehr zustünde als nur ein Adelstitel, sagen die anderen, dass es ohne ihre Arbeit keine Schiffe und somit auch keinen Ruhm für deren Häuser geben würde. Die Menschen aus den Bergen haben die schwierige Aufgabe, Bauholz für die Werften von Weißnest zu besorgen, während die Seeleute den Reichtum, das Essen und die Verpflegung für die gesamte Bevölkerung herbeischaffen. Die Rivalität zwischen diesen beiden Gruppen hat zu gewissen Reibereien geführt, doch das Land scheint trotz allem irgendwie im Gleichgewicht zu bleiben.

Dieses Gleichgewicht besteht seit Theodorian Hackett, Udos Großvater und ein Zeitgenosse Nicodemus Bastianis, beschlossen hatte, dass jede Menge Bauholz und ausgebildete Seefahrer das Überleben des Hauses im Handel zu sichern habe. Seine Politik und seine Vorgehensweise führte zu dem Imperium, welches sein Großsohn mittlerweile übernommen hat. Udo gründete die Wache der Küste und der Inseln, um sich gegen Angriffe vom Meer zu erwehren. Er gründete darüber hinaus die Gewürzgesellschaft, welche die entferntesten Gegenden bereiste, um ausgefallene Gewürze und wertvolle Waren zurückzubringen. Die Verbindung der Hacketts zur See führt dazu, dass sie viele einzigartige Bräuche haben. Bei Hochzeiten müssen sowohl Braut als auch Bräutigam am Strand, bis zu den Hüften im Wasser, ihre Treue schwören, wobei die Braut nur ein feines weißes Netz trägt, welches ihre Scham bedeckt. Auch Bestattungen finden auf dem heiligen Wasser statt. Die Toten segeln auf brennenden Scheiterhaufen, welche von flammenden Pfeilen in Brand gesetzt wurden.

Das Reich respektiert die Heilige Kirche, obwohl die Bevölkerung ihren Glauben durch die Verehrung von lokalen Heiligen ausdrückt, zu welchen sich die Hacketts, vor allem in der Hauptstadt Saltmere sehr verbunden fühlen. Die häufigsten Berufe sind die des Schreiners, Holzfällers, Führers, Ingenieurs, Stifters, Fischers, Seemanns, Händlers, Schiffszimmermanns, Kartographen, des Künstlers und des Herolds.

## DIE GROSSE ENTDECKUNG

Während Theodoren Hackett die kommerzielle Machtposition des Landes bekümmerte, ist

Udo schon seit seiner Jugend unterwegs, um weitere Handelsmärkte in unbekanntem Territorium zu entdecken und zu erschließen.

Udo nutzte zwei Methoden der Erkundung. Er entsandte eine kleine Gruppe Schiffe entlang des großen Schlangenflusses, um das Innere des Kontinents zu erforschen. Diese Expeditionen, geleitet vom Forscher Logan Vane, sorgten dafür, dass befestigte Außenposten entlang des Flusses entstanden, um Handel mit dem tiefen wilden Westen führen zu können.

Udo sandte darüber hinaus eine große Flotte unter dem Kommando Kapitän O'Malleys und seines Schiffes, dem „Frothing Hound“, in die offene See hinaus, um neue Königreiche, Städte und Ländereien zu entdecken.



Diese Vorgehensweise sicherte dem Haus Hackett schon des Öfteren das Überleben. Vanes Vorstöße in den Westen sicherten Udos Handelsbe-

ziehungen mit den barbarischen Völkern der Mlechcha und den Varahi. O'Malleys Expeditionen entdeckten einige kleine primitive Siedlungen. Ihre unterentwickelten Systeme basierten auf Sklaverei, doch jedes von ihnen verfügte über üppige Rohstoffquellen. Der Import von exotischen Früchten, Textilien, bizarren Tieren, wunderschönen Steinen und leckeren Gewürzen, welche in ganz Gravos beliebt waren, führte zu einem unfassbaren Reichtum für das Haus Hackett. Udo investierte einen signifikanten Anteil dieses Reichtums in schwere Kriegsschiffe und Bewaffnung, welche auf den Meeren seines Gleichen sucht.

Udo kaufte auch mechanische Soldaten, mächtige Waffen und Kriegsmaschinen ein. Nichts war für die Hacketts zu teuer und viele geschickte Handwerker machten einen guten Gewinn mit der Verstärkung der Hausarmee. Namar, einst ein Land ohne Adel, welches nur von Vagabunden, Herumtreibern, Piraten und Trinkern bewohnt war, wurde somit eine Macht, mit der man in Gravos rechnen muss. Udo wartete nicht lange, um sich für die Schmach und die Beleidigungen der „alten Häuser“ zu rächen. Um seine „Konkurrenten“ auszuschalten, segelte er persönlich gegen jede Hafenstadt im Königreich. Mit seinen effizienten Kanonen schloß er jede Festung, versenkte diverse Flotten und löschte ganze Dörfer aus. Der Krieg der Häuser hatte schließlich begonnen und nur wenige waren diesbezüglich so bereit und erwartungsvoll wie Lord Udo Hackett.

### DAS GIFT DES FEDERICO ZEFFIRELLI

Nicodemus Bastiani hatte die Hacketts des Öfteren ob der Konsequenzen ihrer immensen Gier gewarnt. Er hatte ihnen mehr als einmal vorgeschlagen, im Guten und auch nachdrücklich, dass sie ihren Reichtum zum Wohl der Allgemeinheit einsetzen sollten, um Menschen zu helfen, die unter großer Armut leiden oder durch größere Katastrophen in Schwierigkeiten gekommen waren. Udo ignorierte all diese Hinweise. Der Hochkardinal entschied schließlich, dem Wirken Gottes zu helfen und einen seiner Alchemisten-Inquisitoren in das renitente Königreich zu schicken.

Auf einer Feier in Port Sonnenlicht zum Stapellauf des Kriegsschiffs „Silver Roar“, gelang es Federico Zeffirelli, bekannt als „Das Alte Gift“,

sich Udo zu nähern. Niemand kann sich daran erinnern, wie es ihm gelang, so nah an den Lord heranzukommen, und seine Wachen – bevor sie exekutiert wurden – schworen ebenfalls, dass sie machtlos waren. Zeffirellis Messer durchdrang seine Lendenwirbel und sein Gift sorgte dann für den Rest. Der mächtigste Lord Gravos' wurde schließlich zu Bett gebracht, mit komplett gelähmten Beinen und stark eingeschränkter Bewegungsfähigkeit des restlichen Körpers. Chirurgen wie auch Scharlatane eilten nach Salzbucht und in der Hoffnung auf ein Wunder wurden große Mengen Geld für medizinische Behandlungen und religiöse Rituale ausgegeben. Wie sich später herausstellte, nannte man das Serum auf der Klinge „Tränen aus Stein“ und in Kombination mit der Art, wie die Klinge in den Körper gestochen wurde, blieb Udo keinerlei Chance. Es blieb jedoch noch eine einzige Hoffnung und diese kam zum Hof in der



Gestalt eines verhüllten Mannes, welcher nur sehr unzureichend die Insignien der Heiligen Kirche verhüllte. Draco de Babeli – obwohl er den wenigsten Hausmitgliedern bekannt war – kam an, behangen mit soviel Gold, wie der Mann wog, den er behauptete, retten zu können.

Draco konnte Udos vergifteten Körper nicht retten, doch er entwickelte einen Ersatz. Metallplatten, ein Uhrwerkgetriebe und dampfende Rohre bedeckten das Rückgrat Lord Hacketts und ermöglichten ihm so die Bewegung. Obendrein verpasste ihm Draco sechs starke und tödliche Tentakel, die ihn vor einer erneuten Attacke des Alten Gifts schützen sollten. Diese Vorsichtsmaßnahmen sollten sehr gut gewählt sein, denn der Inquisitor entschwand mit dem gleichen dunklen Zauber oder Trick, mit dem er gekommen war. Lord Hackett zahlte seine Schulden bei dem fantastischen Erfinder und führte seine neuerlichen Angriffe gegen die Feinde seines Hauses mit noch größerer Grausamkeit durch.

## HAUS TALBOT



Bei allem was Recht ist, aber Haus Talbot hätte den ersten Krieg der Häuser eigentlich nicht überleben dürfen. Als niederes Haus besitzt die Familie nur ein kleines Stück Land im Herzen Gravos, welches von den Reichen der großen und mächtigen Familien umgeben ist. Die Tatsache, dass sie immer noch existieren, unabhängig von ihrem derzeitigen Wohlstand und dem Machtpotenzial, zeigt sehr deutlich die Fertigkeit und Hingebung ihres Herrschers. Mit geschickter Diplomatie, Schattengeschäften, Bestechung und Manipulationen, hat sich Haus Talbot von Zeit zu Zeit mal

mit dem einen, mal mit dem anderen Haus verbunden, und hat diese gegeneinander ausgespielt, um das eigene Überleben und Fortkommen zu gewährleisten. Der derzeitige Herrscher des Hauses ist Lord Charles Talbot, ein Mann nach dem klassischen Vorbild seiner Vorfahren. Charles ist nicht leicht zu durchschauen, und sein nettes Auftreten und seine angenehme Stimme täuschen über einen teuflischen, durchtriebenen Geist hinweg.

## TRADITIONEN

Die Menschen der Region Vizantys waren immer sehr stolz darauf, dass sie die direktesten Nachkömmlinge der alten Monarchie sind. Die Region ist nicht groß und verfügt auch nicht über großartige Bodenschätze, wie die Länder der Harlow, Bastiani und der Hacketts. Trotzdem ging es dem Land immer erstaunlich gut.

Die große Hauptstadt Graalis hat mehr Einwohner als sonst eine Stadt in Gravos. Die alten Stadtgrenzen wurden schrittweise nach außen verlegt und so wurden viele kleine Dörfer absorbiert und als Stadtteile in die Stadt integriert. Dadurch entstand eine unheimlich abwechslungsreiche Metropole, in der die niedrigsten und höchsten sozialen Klassen und unterschiedlichsten ethnischen Gruppen miteinander leben, wenn auch in einem unsicheren Gleichgewicht. Aus diesen Gründen ist es oft schwieriger eine solche Stadt zu regieren, als ein ganzes Königreich.

Ein bekanntes Sprichwort lautet: „Innerhalb der Mauern ist Graalis schön und außerhalb beängstigend.“ Die reichen Gegenden werden von lokalen Herrschern regiert, die jeden Tag mächtiger zu werden scheinen. Die armen Viertel werden mehr oder weniger sich selbst überlassen; die lokalen Autoritäten suchen des Öfteren diese Distrikte auf, jedoch ausschließlich wegen der dort befindlichen Bordelle und anderer illegaler Einrichtungen. In diesen vernachlässigten Arealen, sind Krankheiten, Gesetzlosigkeit und Gewalt Teil des täglichen Lebens. Darüber hinaus wurden viele äußere Bereiche der Stadt zu Ghettos, quasi autonome, verteidigte Festungen. Spezielle ethnische, politische oder religiöse Gruppen haben in diesen Vierteln die Macht und haben keine Skrupel, ihre Regeln mit Gewalt durchzusetzen.

Oberflächlich betrachtet, scheinen die Talbots kein Interesse an den lokalen Reibereien und der Frage, wer in der Stadt eigentlich das Sagen hat,



zu haben; doch der Eindruck trügt. Die, die wirklich Graalis kennen, sprich Charles Talbot, haben überall ihre Spione. Nicht einmal die nächsten Verwandten wissen, über was der Patriarch gerade nachdenkt und über manche seiner Pläne denkt er bereits über Jahre nach. Mit seinem scharfen Verstand, seiner scharfen Zunge und seinem großen Charisma führt er die Stadt besser, als es je ein König zuvor getan hat, und er macht es auf eine sehr berechnende Art und Weise. Die Menschen, die die Interessen der Talbots voranbringen, sei es der Pfandleiher oder der erhabene Offizielle, kommen schnell zu Reichtum und Macht. Die Menschen, die sich dem Haus zum eigenen Vorteil in den Weg stellen wollen, landen schnell mit dem Gesicht im Schlamm, mit einem Dolch im Rücken. Graalis,

mit all seinem Dreck und seiner Pracht, wurde zum Symbol und Zentrum der Vizantys-Region. Für Menschen, die Amüsement und öffentliche Ereignisse sehr schätzen, ist die Stadt der perfekte Ort, da es hier wirklich alles gibt.

Die häufigsten Berufe sind die des Handwerkers, Musikers, Diplomats, Herolds, Schlägers, Gastwirts, Kochs, Brauers, Stallknechts, Rüstungsmachers, des Jägers, Schauspielers, Spiel- und Turnierorganisors und des Waffenknechts oder der Waffenmagd. Natürlich treiben sich in Graalis auch einige Diebe, Förderer, Giftmischer, Spione, Schmuggler, Fälscher und Wucherer herum.

## DER FALL DER KÖNIGE VON GRAVOS

Im Reich der Talbots lag dereinst das pulsierende Herz des Landes Gravos. Die glorreiche ewige Stadt, das fantastische Graalis, beheimatete die Regierung, den großen Markt und den königlichen Palast Tyranhall.

Die aktuellen Konflikte, die derzeit Gravos im Griff haben, begannen in Graalis. Nach dem Tod des Königs des Jahrhunderts, Tyrann, setzten seine potenziellen Nachfolger im Kampf um die Krone die Stadt in Flammen. Der berühmte „Nachfolgekrieg“ endete mit dem Sieg von Harran Ethelred, Tyrans zweitem Sohn und dem Tod seiner fünf Brüder. Traurigerweise beging Ethelred nur wenige Monate nach seiner Krönung Selbstmord. Dies sind die Fakten, doch dahinter liegt womöglich die komplexeste politische Intrige, die jemals geschmiedet worden ist.

Harran Ethelred hat sich nicht selber getötet. Der Mann, der vom höchsten Turm der Feste Tyranhall sprang, war ein Grobschmied, der dem König ähnlich sah und seine Robe und seine Krone trug. Ein Brief, in dem Harran bei Gott um Vergebung bittet, für das Blut, das er vergossen hatte, um an die Krone zu kommen, wurde in seinen Gemächern gefunden. Zusammen mit diesem Brief lies der Fund des Toten wenig Zweifel daran, dass der König nun tot sei.

In Wahrheit entführte das Haus Talbot König Harran Ethelred und inszenierte den Selbstmord. Die Ethelred-Familie hatte viele Geheimnisse, doch eines interessierte Charles Talbot ganz besonders. Er folterte Harran, bis er die Kombination zu der



mechanischen Sicherung der Stadtkasse preisgab. Nachdem er sie erfahren hatte, schickte er eine falsche Botschaft an den Rat der Adligen der Stadt Graalis. Er behauptete, dass seine Tochter Kadlin die geheime Auserwählte des Königs gewesen sei. Er behauptete weiter, Harran hätte ihr als Zeichen seiner Ergebenheit, in den Wirren vor seinem Tod, die geheime Kombination genannt, in der man die Schlüssel, Räder und Hebel drehen muss, um den städtischen Tresor zu öffnen. Darüber hinaus hätte der König sie geschwängert und wohl in Kürze die königliche Hochzeit angekündigt, wenn er nicht so schnell dem Wahnsinn verfallen wäre.

Das Wissen um die Kombination bedeutete, dass nur die Talbots die Ethelreds beerben konnten. Ohne die finanziellen Mittel, um die Verwaltung zu bezahlen, könnte niemand regieren; die Rechte der Adligen und die Erbriihenfolge spielten keine Rolle. Charles übernahm die Kontrolle über die Stadt und die gesamte Region Vizantys, aber nicht mehr. Obwohl sie nie diesen Plan durchschauten, betrachteten die Anführer der anderen Häuser – James Harlow, Eve Tornborn, Nicodemus Bastiani, Udo Hackett und Sophia Mallory – Charles nur als Thronräuber. Das Königreich Gravos verfiel in einen Bürgerkrieg.



## KADLIN UND DER BASTARDSOHN DER ETHELREDS

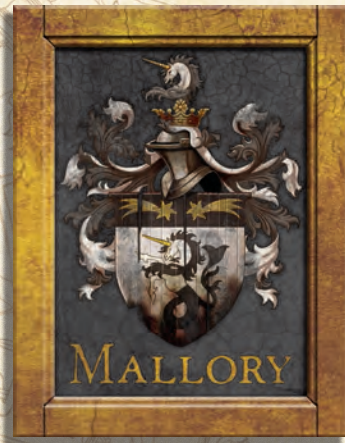
Lady Kadlin, Tochter von Charles, war niemals schön oder charmant genug, um die Männer zu ihren Füßen knien zu lassen. Die Geschichte über die wahnsinnige Liebe für Lady Kadlin, die Charles dem Rat König Harans erzählte, überzeugte niemanden, der sich mit den Gepflogenheiten am Hof auskannte. Trotzdem wurde diese Lüge von der Bevölkerung und einigen stumpfsinnigen Beobachtern akzeptiert. Das Kind, jedoch, ist echt.

Charles folterte und zerstörte Harrans Geist, doch er beschädigte nie in größerem Maße seinen Körper. Harran befand sich dauerhaft in einem Betäubungsrusch des Schwarzen Lotus und Charles drückte seine Tochter in dessen Arme. Manchmal nutzte sie ihren echten Namen, doch schon bald nutzte sie nur noch die Namen anderer Hofdamen. Sie erkannte, dass der König eine heimliche Faszination für ein junges Mädchen hatte, welches kurze Zeit nach dem Ausbruch des Schwarzen Fiebers verstorben war. Sie konnte diese Scharade lang genug durchhalten, um Harran schließlich dazu zu bringen, sie zu schwängern.

Nachdem sich diese Nachricht verbreitete, kamen Assassinen aus den entferntesten Gegenden Gravos, um Kadlin zu töten. Um sein „Werk“ zu schützen, sperrte Charles sie in den Turm, von dem der falsche König gesprungen war, bis sie das Kind zur Welt brachte. Als die leisen Krieger aus der Wüste den Turm belagerten, gelang es jemanden in das Verließ unterhalb Tyranhalls vorzudringen, den mittlerweile verstümmelten König Harran mitzunehmen und ohne jegliche Spur zu verschwinden. Nicht einmal Charles Talbot konnte sich vorstellen, dass jemand zu so etwas in der Lage sein könnte. Es gab keinerlei Spuren vom Gefangenen oder vom Retter, es blieben nur die schlafenden Wachen und eine unglaubliche Invasion von Motten.

## HAUS MALLORY

Eine der ältesten Familien des Königreichs ist das Haus Mallory, welches den größten Teil Gravos kontrolliert. Ihre Macht hat ihren Ursprung im Mystizismus und die Bürger des Landes fürchten und verehren sie gleichermaßen. Gerüchten



zufolge, nutzt Prinzessin Sophia Mallory dunkle magische Rituale, um ihre Position zu stärken und Omen und Vorhersagen für die Zukunft zu ergründen, welche sie dann zum entscheidenden Sieg führen sollen. Die anderen Häuser betrachten sie als Wahnsinnige. Ihre Bürger wissen es besser.

### TRADITIONEN

Die Region Qualthir scheint seit vielen Jahrhunderten unverändert zu sein. Aus Vizantys im Westen aus der Halbwüste kommend, geht das Land in fruchtbare grüne Hügel über, die sich bis zur Handelszitadelle von Melkast erstrecken.

Im Norden liegen hohe Berge, teilweise bis zu 2500 Meter hoch, mit breiten Gipfelzügen, großen Schneefeldern, schwarzen Wäldern, beeindruckenden Wasserfällen und vielen Seen. Der riesige, undurchdringliche Wald „Mutter Mör“ erstreckt sich im Süden.



Alleine diese Region, mit ihren jahrhundertealten Bäumen, die ihre verdrehten Wurzeln in den schwarzen Boden bohren, nimmt eine Fläche ein, die größer ist als das gesamte Reich Vizantys. Schwammige, dicke und mit feuchtem Moos bedeckte Zweige und Äste wirken wie sattgrüne Farbflecke in der schweren Dunkelheit. Weise Reisende meiden diesen gefährlichen Ort. Die Menschen von Qualthir lebten schon immer in Angst vor den hohen Bergen und dem tiefen Wald.

Die Folklore des Landes dreht sich zum Großteil um diese beiden Regionen. Saisonale Festivitäten, Reisegebete und Steine an jeder Kreuzung; diese und andere Traditionen sollen die harsche Natur besänftigen. Die Heilige Kirche versuchte, die Menschen Qualthirs mit der Stärke auszustatten, die sie benötigen, um ihre Ängste zu überwinden, doch die Gläubigen sind eher eine kleine Minderheit. Die meisten Menschen glauben, dass nur die Mallorys sie in diesem und dem nächsten Leben beschützen können.

Die Legende des Hauses Mallory begann vor einigen hundert Jahren, als Lord Francis Gregor Mallory, der Sternverfluchte, Lord von Aroigart die Hexe aus dem Wald bekämpfte. Die Geschichte besagt, dass Hultaria, die Schreckliche, die Lord Francis verfluchte, ihn aus den Schatten verhöhnte und dann in den Himmel aufstieg. Doch er fasste sie und brachte ihren Körper zurück zum Hof. Er überzog ihre Knochen mit Gold und integrierte diese in seine Krone.

Die Mallorys herrschen seitdem über die Menschen von Qualthir und das Land. Sie führen Zeremonien durch, besänftigen den Wald oder die Berge, wenn dies ein Opfer erfordert und gehen jedem „seltsamen Verschwinden“ oder „bizarrem Mord“ mit äußerster Sorgfalt nach. Es scheint, als könnten nur die Mallorys ohne Furcht durch dieses Land des Terrors und der grausamen Kreaturen, seien es Tiere oder Menschen, reisen.

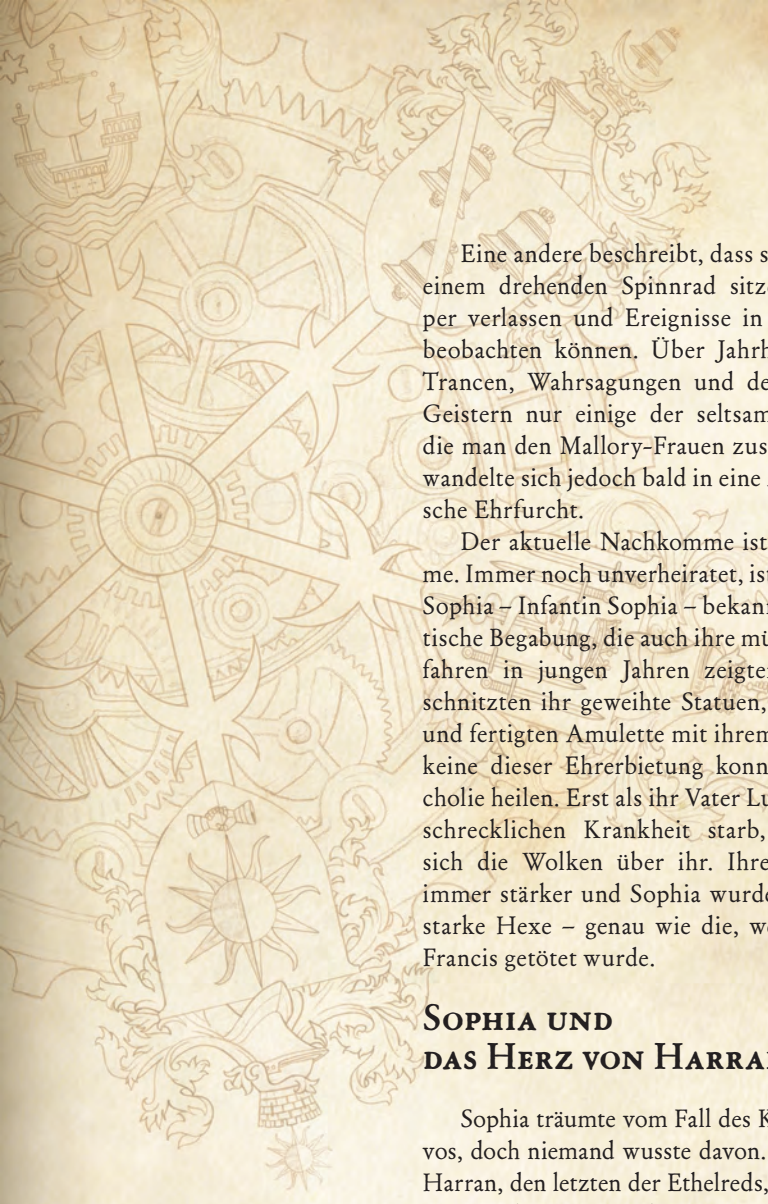
Die häufigsten Berufe sind die des Schäfers, Jägers, Gerbers, Minenarbeiters, Führers, Holzfällers, Kupferstechers, Brauers, Gastwirts, Pferdezüchters, Handwerkers, Bibliothekars, Buchmalers, Suchers und des Schmugglers.

## DIE BRÄUTE DER MALLORYS

Lord Francis änderte die Art, wie die Menschen ihr Leben lebten und die Regeln betrachteten, und die Art, wie sich die Mallorys selbst



sahen, radikal. Er verlor alle menschlichen Eigenschaften und wurde im Prinzip zum wiedergeborenen Heiligen. Statuen und Plätze wurden ihm gewidmet. Heilige Bücher und die bemalten Scheiben von heiligen Stätten beschreiben seine Taten. Nahezu all diese Darstellung beinhalten die Hexe oder ihren Kopf und Lord Francis, der bereit ist, sie niederzustrecken. Da sie Mutter Mòr nun vom bösen Fluch befreit hatten, dachten die Mallorys, dass ihr Blut im Einklang mit den religiösen und den mystischen Kräften sei. Sie dachten, Lord Francis habe sie nicht nur erschlagen, sondern auch ihre Kräfte absorbiert. Die Mallorys sahen immer mehr davon ab, Hochzeiten mit Adligen einzugehen, die nicht vom Blute Mallorys waren. Blutsverwandte Verbindungen sind Blasphemie, und das aus gutem Grund. Die Mallorys hatten reichlich Bedenken, Lord Francis heiratete jedoch trotzdem seine Kusine, und so tat es auch sein Sohn und der Sohn seines Sohnes. Der Fluch der Inzucht, wie beispielsweise der Albinismus, kam auf und die Familie entsprach in kürzester Zeit den verschiedenen Legenden, die sich um die Familiengeschichte rankten. Diese Geschichten fokussieren sich meistens auf die Frauen. Eine Mär besagt, dass die Bräute der Mallorys in ihrer Hochzeitsnacht vom Tod ihres Ehemannes träumen.



Eine andere beschreibt, dass sie, wenn sie vor einem drehenden Spinnrad sitzen, ihren Körper verlassen und Ereignisse in Nah und Fern beobachten können. Über Jahrhunderte waren Trancen, Wahrsagungen und der Umgang mit Geistern nur einige der seltsamen Qualitäten, die man den Mallory-Frauen zusagte. Ihr Ruhm wandelte sich jedoch bald in eine Art abergläubische Ehrfurcht.

Der aktuelle Nachkomme ist keine Ausnahme. Immer noch unverheiratet, ist die junge Lady Sophia – Infantin Sophia – bekannt für ihre mystische Begabung, die auch ihre mütterlichen Vorfahren in jungen Jahren zeigten. Ihre Bürger schnitzten ihr geweihte Statuen, malten Ikonen und fertigten Amulette mit ihrem Namen. Doch keine dieser Ehrerbietung konnte ihre Melancholie heilen. Erst als ihr Vater Lucian nach einer schrecklichen Krankheit starb, verflüchtigten sich die Wolken über ihr. Ihre Macht wurde immer stärker und Sophia wurde eine leise und starke Hexe – genau wie die, welche von Lord Francis getötet wurde.

## SOPHIA UND DAS HERZ VON HARRAN

Sophia träumte vom Fall des Königs von Gravos, doch niemand wusste davon. Als die Talbots Harran, den letzten der Ethelreds, entführten, sah sie es in den Eingeweiden einer Krähe. Eine solche Neuigkeit hätte das gesamte Königreich aus dem Gleichgewicht gebracht, daher behielt sie es für sich. Als Kadlin von Harran geschwängert wurde, flüsterte der Geist einer Hebamme es in Sophias Ohr, bevor es Kadlin selber wusste. Die Infantin entschied, dass nun der Zeitpunkt des Handelns gekommen war. Sie griff auf das Wissen jahrelanger Studiums zurück, verwandelte sich in einen riesigen Schwarm Albinomotten und flog zum königlichen Palast, wie ein Schwarm glänzender Seelen auf der Suche nach dem Himmelreich. Sophia erreichte Graalis im Schutze der Dunkelheit, gerade als ein Trupp Assassinen Tyranhall belagerte. Die Motten drangen durch die Katakomben ein und nutzten den Staub ihrer Flügel, um die Wachen

einzuschläfern. Sie befreite den gefolterten König, machte ihn unsichtbar wie einen Geist und brachte ihn auf den Schwingen des Schwarms zurück. Nachdem sie sich zurückverwandelt hatte, versicherte sie Harran, dass er sicher sei. Sie heilte seine Wunden und versteckte ihn in ihren Gemächern, bis er wieder zu Kräften kam und der Neumond am Himmel stand. Nun vollendete Infantin Sophia ihren dunklen Plan.

Der König spürte nicht die Klinge, die ihm die Kehle durchtrennte; er hörte nur ein altes Klage Lied, bevor der Tod ihn ereilte. Sophia hatte ihn sorgsam geheilt und ihn mit Hoffnung erfüllt. Sie wusste, dass das Fleisch des Lammes bitter wird, wenn es Angst verspürt, und sie brauchte das Herz eines Königs, welcher stark und voller Lebensfreude ist. Sie entfernte das noch pulsierende Organ, legte es in eine Schachtel und ersetzte es durch eine grausame mechanische Konstruktion. Einige blutige Operationen, Transplantationen und viele Rituale später, belebte Sophia den Herrscher, den sie getötet hatte, wieder zu neuem Leben. Harran Ethelred war für immer tot. An seine Stelle trat der Namenlose Eroberer; ein loyaler Golem aus Fleisch, Blut und Eisen, erschaffen, um die Armeen Qualthirs zu führen und ganz Gravos zu erobern. Das Herz wiederum erhärtete in seinem Kasten und glitzerte, wie ein Rubin. Sophia sprach einen mächtigen Fluch darüber und kann es so nutzen, um bei Menschen, auf die sie trifft, die Gefühle zu verursachen, die sie sich wünscht. Doch das Spiel mit solch mächtigen Kräften hat Konsequenzen. Verloren in ihrer schwarzen Magie, übersah die Lady von Qualthir erste Anzeichen der Unabhängigkeit ihres Golems, und sie hatte keinerlei Verdacht, bis er eines Nachts verschwand. Nachdem sie ihre Schlossgeister befragte, stellte sich heraus, dass ein verhüllter Mann ihre Mauern durchbrochen hatte. Mit heimtückischen Einflüsterungen überredete er ihre Kreation, zu fliehen.

Sie fand den Namen des Mannes heraus – Draco de Babeli des Hauses Bastiani – und begann, ihre Rache zu planen. Sie würde jahrhundertalte Raffinesse und alte Magie gegen legendäre Intelligenz und modernes Wissen setzen, und ganz Gravos sollte erzittern.