

gefahren der vergangenheit

Eine Einstiegsszenario für DIE CHRONIKEN DER ENGEL
von Björn Lippold • illustriert von Tobias Mannewitz

Die Welt der Engel

Wir schreiben das Jahr des Herrn 2654. Die letzten Jahrhunderte haben die Menschheit mit schweren Katastrophen gestraft. Der *Große Veitstanz*, eine tödliche Seuche, raffte den größten Teil einer durch gefährliche Technik verblendeten Menschheit dahin, und im Todeskampf entfesselten die Menschen blindwütig einen Krieg, der ganze Nationen für immer von den Landkarten tilgte.

Hunger, Krankheit, Krieg und Tod ritten über das Land, um ihre blutige Ernte einzufordern. Die alte Weltordnung wurde hinfort gefegt, und es lag an den Kindern, die durch die Sünden ihrer Väter zerstörte Welt neu aufzubauen.

Doch das Leiden sollte noch kein Ende haben. Die *Fegefeuer*, riesenhafte Feuersäulen, die unauf-

haltsam über die Erde hinwegrasen, brachen aus dem Eis im hohen Norden hervor, und das steigende Wasser der Ozeane verschluckte einen großen Teil der Welt. Wo auch immer die Fegefeuer ihre Bahnen ziehen, lassen sie nur verheertes, von ewigen Rauch verdunkeltes *Brandland* zurück, aus dem bösartige Dämonen, die Brut des *Herrn der Fliegen*, die *Traumsaat* hervorbrechen, um die Menschheit zu plagen.

Doch die Menschen stehen dieser Bedrohung nicht allein gegenüber. Die mächtige *Angelitische Kirche* aus *Roma Aeterna* unter der Führung des jahrhundertealten Kinderpapstes *Petrus Secundus* stellt sich dem Herrn der Fliegen entgegen und schickt ihre mächtigen Engel aus, um die Menschheit zu beschützen.

Fünf von ehemals acht stolzen Orden entsenden Engelscharen von ihren gigantischen, turmartigen *Himmeln* in die Welt hinaus. Die imposanten *Michaeliten* sind die Diplomaten und Anführer unter den Engel, die die einzelnen Scharen leiten. Die finsternen *Gabrieliten*, die Todesengel, gehören zu den gefürchtetsten Kämpfern der Angelitischen Kirche, während die heilenden Hände der strahlenden *Raphaeliten* das Leid der Menschen lindern. Die wachsamen *Uri-*

eliten sorgen dafür, daß jede Schar ihren Weg findet und ihr Ziel erreicht, und die gelehrten *Ramieliten* sind der Orden, der das Wissen der Kirche eifersüchtig hütet.

Die Angelitische Kirche ist zwar die herrschende Macht in Europa, doch auch sie sieht sich vielen Feinden gegenüber. *Ketzer* verbreiten im Geheimen ihre Lügen, *Diadochen* beanspruchen ganze Städte als ihr eigen und herrschen durch den Gebrauch verdorbener und verbotener Technik, und das Gezücht der *Traumsaat* lauert darauf, die Menschheit endgültig zu vernichten.

Es liegt in den Händen der Engel, das Schicksal der Welt zu entscheiden...

Ein Ausflug in die Welt von Engel

Das Rollenspiel *Engel* spielt in einer fernen Zukunft, in der die Menschheit von Katastrophen gebeutelt in ein Neo-Mittelalter zurückgeworfen wurde. Die Technik vergangener Zeiten gilt als Ketzerei, die bekannte Welt erstreckt sich allein auf Europa, und über allem herrscht die mächtige Angelitische Kirche, die sich den dämonischen Legionen der *Traumsaat* entgegenstellt. Die Spieler übernehmen die Rolle von Engeln, den geflügelten Boten des Herrn, die die mächtigste



Waffe der Angelitischen Kirche sind. Auch wenn sie der Gestalt nach Kinder sind, verfügen die Engel über mächtige Gaben und schreckliche Waffen, um sich den Gegnern der Kirche zu stellen.

Dieses Exzerpt enthält alles, um einen ersten Ausflug in die Welt des Erzählspiels **Engel** zu unternehmen. Sie finden hier eine kurze Einführung in die Welt der Engel, Hinweise, wie sie mit vereinfachten Regeln sofort spielen können, eine spannende Geschichte, um ihre Spieler zu fesseln, und einige Charaktere, mit denen die Spieler direkt beginnen können.

Wie man Engel spielt

Normalerweise verwendet das Rollenspiel **Engel** zwei alternative Regelmechanismen. Für Spieler, die gerne Würfel entscheiden lassen und ein festes System von Regeln benutzen wollen, liegt eine Adaption des **d20**-Systems vor.

Die Alternative besteht in dem eigens für das Spiel entwickelte, erzählerische Arkana-System, das mit einem Minimum an beschreibenden Werten auskommt und Arkana-Karten ähnlich einem Tarotspiel benutzt.

Für diese Geschichte sollten Sie sich jedoch ganz auf ihre erzählerischen Fähigkeiten verlassen. Benutzen Sie Ihren gesunden Menschenverstand und die Informationen aus dem Text, um die Entscheidung über den Ausgang einzelner Szenen zu treffen. Natürlich können Sie auch auf Zufallselemente wie Würfel oder Karten zurückgreifen, die Regelsysteme aus dem Grundregelwerk benutzen oder einfach improvisieren.

Die Ausgangssituation

Der Schauplatz dieser Geschichte ist Skandinavien im angelitischen Europa, eine Region, die am nördlichen Rand der bekannten Welt liegt.

Nach der Zerstörung des Himmels von Trondheim durch ein Fegefeuer hat sich die Lage in Skandinavien stark verändert. Mit dem Fall Trondheims wurde auch der Orden der Ragueliten zerschlagen und das Machtgefüge der Region zerstört (die Geschichte vom Fall Trondheims wird in dem Comicalbum **Pandoramicum** erzählt). Auch wenn inzwischen die Nachfolge geklärt ist und die Region unter den Schutz der Ramieliten gestellt wurde, ist der Einfluß der Angelitischen Kirche extrem geschwächt worden.

Plündernde Banden ziehen mordend und brandschatzend durchs Land. Machtgierige Diadochen suchen nach den technischen Relikten der Ragueliten und versuchen, in den Städten Fuß zu fassen. Monströse Traumsaatkreaturen lauern in der Wildnis auf ihre Opfer. Skandinavien ist zu einem sehr gefährlichen Ort geworden, aus der Ströme von Flüchtlingen nach Süden abgewandert sind, doch der hohe Norden wurde von der Angelitischen Kirche nicht vergessen. Sie schickt ihre Engel aus, um wieder für Ruhe und Sicherheit zu sorgen.

Vorgeschichte

Die hier präsentierte Geschichte beginnt damit, daß die Engelschar der Spieler dazu abgestellt wird, nach einem vermißten Boten der Urieliten zu suchen. Besagter Bote war damit beauftragt, eine geheime Fracht zum Himmel der Ramieliten nach Prag zu schaffen. Der Urielit erreichte jedoch nie den verabredeten Treffpunkt mit seiner Eskorte. Die Schar der Spieler wird daher ausgeschiedt, nach Spuren des Urieliten zu suchen und ihn bzw. gegebenenfalls seine Fracht aufzuspüren.

Die Lage in dem Gebiet, in dem die Spielercharaktere nach dem vermißten Urieliten suchen

sollen, ist symptomatisch für Skandinavien nach dem Fall Trondheims. Die frühere Ordnung der Ragueliten ist vielerorts zerfallen, und Diadochen und plündernde Banden streiten sich um die Vorherrschaft.

Im Verlauf ihrer Suche stellen die Spielercharaktere fest, daß der Urielit von Kreaturen der Traumsaat getötet wurde, die nach den Geheimnissen der Ragueliten suchen. Die Karte und der Schlüssel, die nach Prag gebracht werden sollten, sind allerdings in die Hände von technikbesessenen Ketzern gelangt, die sich erhoffen, so in den Besitz überlegener Technik zu kommen. Es liegt an den Spielern, ob die Ketzler zu einem Verbündeten gegen einen gemeinsamen Feind, nämlich die Traumsaat, oder selbst zu einem gefährlichen Gegner werden.

Im Auftrag des Herrn

Zu Beginn der Geschichte befindet sich die Engelschar der Spieler an Bord der Templergaleere *Gladius dei*, die von der Hafenstadt Urbs Lipsia (Leipzig) nach Norden unterwegs ist, um Inquisitor Paragon und dessen Eskorte aus Templern nach Trondheim zu bringen. Die Engel sind für die Dauer der Überfahrt mit dem Schutz des Inquisitors betraut worden und sehen zunächst einer recht ereignislosen Reise entgegen. Die Mannschaft der Galeere geht den Templern und den Engeln aus dem Weg, und der Inquisitor hält sich fast ausschließlich in seiner Kabine auf und will nicht gestört werden. Die zwei Dutzend Templer bleiben unter sich und geben sich weder mit der Mannschaft noch den Engel ab, wenn es nicht unbedingt notwendig ist, so daß die Schar ebenfalls unter sich bleibt und sich selbst die Zeit vertreiben muß.

In der dritten Nacht der Fahrt erhält das Schiff jedoch Besuch von einem finster dreinblickenden Engel, der von Norden heranfliegt. Suriel vom Orden der Gabrieliten verlangt umgehend nach seiner Landung mit dem Inquisitor zu sprechen, und nach einem längeren Gespräch in dessen Kabine macht sich der ansonsten wortkarge Engel wieder auf den Weg nach Süden.

Kurz darauf wird der Michaelit der Schar der Spieler in Paragons Kabine zitiert und mit einer wichtigen Mission im Auftrag der Angelitischen Kirche betraut. Paragon erzählt dem Michaeliten, daß Suriels Schar damit beauftragt war, sich mit einem Urieliten namens Lamiel zu treffen. Allerdings kam der Urielit an diesem Treffpunkt nie an. Da der vermißte Engel wichtige Dokumente der Angelitischen Kirche in seinem Besitz hat und diese nach Prag transportieren sollte, ist es der Auftrag der Schar, den Urieliten oder, falls dieser getötet worden sein sollte, seine Fracht wiederzufinden und nach Prag zu bringen.

Inquisitor Paragon wird auf wenig freundliche Art deutlich machen, daß er über das offensichtliche Versagen des Urieliten empört ist und die Schar der Spieler auf keinen Fall scheitern darf. Paragon wird darauf drängen, daß die Engel sofort aufbrechen, allerdings überläßt er dem Michaeliten eine skizzenhafte Karte der Gegend, die sie untersuchen sollen. Weitere Informationen gibt

er nicht preis und verlangt, daß seine Befehle umgehend ausgeführt werden.

Der wahre Hintergrund

Der frühere Orden der Ragueliten war von der Angelitischen Kirche damit betraut, die Technik aus der Zeit Davor zu bewahren und zu beschützen. Daher wurden mit der Zerstörung Trondheims auch ungezählte Errungenschaften früheren technologischen Fortschritts für immer zerstört. Doch selbst wenn im Himmel der Ragueliten die wunderbarsten und gefährlichsten Schätze lagerten, hatte der Orden auch an anderen Stellen Sammelpunkte und Verstecke angelegt oder Teile seines Wissens in den Klöstern bewahrt. Ein großer Teil dieser Horte wurden durch die überlebenden Monachen der Ragueliten und andere Agenten der Kirche entweder zerstört oder in Sicherheit gebracht, doch die Überreste des Ordens waren nicht in allen Fällen erfolgreich.

Der Auftrag des vermißten Urieliten war es, einen der wenigen verbliebenen raguelitischen Monachen zu treffen und von ihm ein Paket entgegenzunehmen, um es nach Prag zu bringen. Dieses Paket enthält eine detaillierte Karte und den Schlüssel zu einem der verbliebenen Verstecke der Ragueliten und ist daher für mehrere Machtgruppen von großem Interesse.

Sowohl die Diener der Traumsaat als auch Anhänger der ketzerischen Technologie der Zeit Davor suchen fieberhaft nach dem Schlüssel, um den Hort der Ragueliten sichern/plündern zu können. Zwar konnte die Traumsaat den urielitischen Boten töten, doch Schlüssel und Karte fielen einigen Söldnern in die Hände, die zu der Anhängerschaft eines ketzerischen Diadochen gehören.

Unterwegs im Hohen Norden

Um ihre Mission im Namen der Angelitischen Kirche erfüllen zu können, müssen die Engel der Spieler ein größeres Gebiet der skandinavischen Wildnis absuchen. Die Karte, die ihnen von Inquisitor Paragon zur Verfügung gestellt wurde, sollte ihnen dabei als Anhaltspunkt dienen.

Im folgenden werden einige markante Wegpunkte der Suche der Engel beschrieben. Natürlich steht es Ihnen als Erzähler frei, einzelne Szenen weiter auszuarbeiten, zu verändern oder zu ergänzen, um die Geschichte Ihren Vorstellungen anzupassen.

Das Fischerdorf Larsund

Die erste Station auf der Suche der Engel sollte das Fischerdorf Larsund an der Küste sein. Da die Engel von der Galeere aus einen fast sechsstündigen Flug über die scheinbar endlosen Weiten der Baltischen See hinter sich haben, bevor sie kurz nach dem Morgengrauen wieder Festland zu erreichen, sollte ihnen ein Zwischenstop in dem Fischerdorf willkommen erscheinen.

Auf einen freundlichen Empfang müssen die Engel jedoch verzichten. Auch wenn Larsund noch vor wenigen Tagen ein blühendes Dorf war, hat der Angriff einer Horde Traumsaatkreaturen jegliches Leben ausgelöscht und eine Geisterstadt zurückgelassen

Aus weiter Ferne sieht das Dorf friedlich aus, doch dem aufmerksamen Betrachter dürfte nicht entgehen, daß keinerlei Menschen oder Tiere zu sehen sind und aus keinem der Kamine Rauch quillt. Niemand kümmert sich um die Boote, die im trüben Wasser des Hafens treiben, nirgendwo sind spielende Kinder zu sehen, und eine unheilvolle Stille liegt über dem Ort.

Larsund ist eine kleine Fischergemeinde, die aus ungefähr zwanzig Häusern und einem kleinen Fischereihafen besteht, in dem die vier Boote des Orts vertäut liegen. In der Mitte des Dorfs steht eine hohe Kirche, die von weithin als Orientierungspunkt dienen kann.

Wenn sich die Engel dem Ort weiter nähern, werden sie feststellen, daß tatsächlich keine Menschenseele weit und breit zu erkennen ist. Die vollkommene Stille wirkt unnatürlich, und wenn die Engel im Dorf landen, wird niemand aus den Häusern treten. Falls die Engel den Ort untersuchen, finden sie zunächst keine auffälligen Spuren. Die Häuser sehen so aus, als wären sie noch bis vor kurzem bewohnt gewesen, allerdings sind die Kaminfeuer bereits völlig erkalte und an einigen herumliegenden Lebensmitteln hat sich Schimmel gebildet. Es scheint so, als wären die Menschen vor ungefähr zwei Tagen verschwunden, und da in den Häusern nichts fehlt, ist es wenig wahrscheinlich, daß sie aus freien Stücken Larsund verlassen haben. Spuren von einem Kampf finden sich jedoch ebenfalls keine.

Ein anderes Bild erwartet die Engel in der Kirche. Schnell ist zu erkennen, daß die Tür aufgebrochen wurde, und der einfache Kirchenraum ist völlig verwüstet. Bänke sind zerschlagen, Kerzenleuchter umgestürzt und vor dem Altar liegt von weißen Federn überdeckt der Leichnam des jungen Dorfgeistlichen. Der Geistliche wurde offensichtlich zu Tode geprügelt und nachher mit den Federn, die offensichtlich von einem Engel stammen, überdeckt. In dem Gewand des Paters können die Engel eine zerknüllte Notiz finden, denn als Ordensbruder der Ramieliten war es ihm möglich, die Geschehnisse aufzuschreiben, die über das Dorf hereingebrochen sind.

Vor zwei Tagen hatte ein fahrender Händler das Dorf erreicht, der den Dörflern etwas besonderes bieten konnte: Engelsfedern, die als besondere Glücksbringer gelten. Natürlich hatte der Händler nicht erwähnt, daß er diese Feder aus den Flügeln des Leichnams eines Engels gerupft hatte, den er in der Nähe des Dorfs gefunden hatte. Der Händler hatte zunächst ein gutes Geschäft gemacht, doch bei der Plünderung der Leiche hatte er sich mit einer heimtückischen Larve der Traumsaat infiziert. Diese Parasiten, eine Abart der sogenannten Plagen (weitere Informationen zu Plagen finden Sie im Quellenband **Traumsaat**), vermehren sich in ihrem Wirt und lassen ihn langsam sterben, während sie die Kontrolle über seinen Körper übernehmen. Diese Parasiten hatte der Händler unwissentlich an die gesamte Dorfgemeinschaft weitergegeben, nur der Priester war nicht betroffen, da er sich geweigert hatte, eine Engelsfeder zu kaufen. Kurze Zeit nach der Abreise des Händlers, der nach Westen Richtung Haman aufgebrochen war, hatten die Dorfbewohner sich immer seltsamer verhalten

und waren zu wandelnden Leichen geworden, die den Priester schließlich töteten, nachdem er sich ihnen in den Weg stellen wollte. Danach setzten sich die Dorfbewohner auf den Weg nach Haman in Bewegung, um dem Händler zu folgen, der das Paket des Urieliten in seinem Besitz hatte, nachdem auch die Traumsaat suchte.

Für die Engel sollte schnell klar werden, daß der Urielit offensichtlich von der Traumsaat getötet wurde. An dieser Stelle können sie entweder nach dessen Leichnam suchen oder direkt gen Haman aufbrechen.

Der gefallene Engel

Wenn die Schar in der Nähe des Fischerdorfs weiträumig nach dem Urieliten sucht und dabei geschickt vorgeht, kann sie nach einiger Zeit eine einzelne Gestalt ausmachen, die schlurfend Richtung Nordwesten unterwegs. Aus dem Rücken der Gestalt ragen die verfallenen Reste von Flügeln und der strauhelnde Gang macht deutlich, in welcher schlechter Verfassung die Gestalt ist.

Inzwischen wurden auch die Überreste des Urieliten von den Plagenwürmern zu einer Parodie des Lebens reanimiert, und der Leichnam wankt aufgrund seiner tiefen Wunden aus dem Kampf nur sehr langsam dem Troß der Dörfler hinterher. Im Körper des Urieliten klaffen mehrere große Löcher, in denen die weißlich, aufgedunsenen Würmer zum Vorschein treten, und seine einst mächtigen Schwingen sind fast bis auf die Knochen zerfressen. Diese Monstrosität bietet einen schrecklichen Anblick, und die Engel sollten keine Zweifel haben, daß sie sie vernichten müssen.

Zwar wird der durch die Plagenwürmer animierte Engel sich nach Kräften verteidigen, doch gegen eine ganze Engelschar hat er nur wenige Chancen. Trotzdem sollte das Risiko, sich ebenfalls zu infizieren, bei den Spielercharakteren ein bedrohliches Gefühl erzeugen.

Die Stadt Haman

Die Stadt Haman ist die größte menschliche Ansiedlung in der Umgebung, und selbst wenn die Engel keine Spuren gefunden haben, die in diese Richtung weisen, bietet es sich an, die Suche dort fortzusetzen.

Haman ist eine richtige Stadt, die von dicken Mauern umgeben mehreren Tausend Menschen Zuflucht bietet. Durch den Fall Trondheims sind viele Flüchtlinge nach Haman gelangt, die außerhalb der Stadtmauern ihre Hütten errichtet haben. Neben einer großen Kirche ragt eine kleine Festung inmitten der Stadt auf, in der sich früher einmal eine Templergarnison befand.

Haman befindet sich bei der Ankunft der Engel im Alarmzustand. Die Tore der Stadt sind verschlossen, die Mauern mit Wachen bemannt und die Angst der Menschen, die außerhalb der Stadtmauern dahinvegetieren, ist deutlich spürbar.

Am Abend des vorherigen Tages hat der Mob der durch die Plagenwürmer infizierten Dörfler die Stadt erreicht und ist in den Straßen auf der Suche nach dem Paket des Urieliten Amok gelaufen. Mehrere Stadtbewohner und Wachen wurden getötet, und es war nur der Hilfe einiger Söldner zu verdanken, daß das Blatt doch noch gewendet



wurde. Bei den Söldnern, die sich die *Kinder des Krieges* nennen, handelt es sich um Menschen, die aufgrund ihrer Verwendung vergangener Technik von der Angelitischen Kirche als Ketzer angesehen werden. Die Anführer dieser Ketzer sind dabei, sich zu Diadochen aufzuschwingen und wissen um den Vorteil, der Stadt zu helfen, solange die Angelitische Kirche weit weg ist. Mit diesen Leuten wollte sich der fahrende Händler ursprünglich vor der Stadt treffen, doch die Söldner sahen sich gezwungen, ihn zu vernichten, als sie erkannten, daß er von Traumsaatkreaturen befallen war. Im Besitz des Mannes fanden sie das Paket mit der Karte und dem Schlüssel und erahnten dessen Bedeutung. Als der Angriff der infizierten Dörfler erfolgte, halfen die Söldner maßgeblich bei der Verteidigung der Stadt und brachten die Dinge aus dem Besitz des Urieliten schnell in Richtung ihres Stützpunktes in Sicherheit. Einige Söldner blieben zurück, um der Stadt bei möglichen weiteren Angriffen beizustehen und so die Macht der Diadochen zu untermauern, sich als Beschützer und damit als Herrscher der Stadt zu zeigen.

Wenn die Engel in der Stadt ankommen, erregt ihr Erscheinen großes Aufsehen. Das Gerücht ihrer Ankunft wird sich wie ein Lauffeuer verbreiten, und die meisten der Bürger kommen zusammen, um die Schar zu bestaunen. Einige von

ihnen beginnen vor Erleichterung zu weinen, denn das Erscheinen der Engel ist für sie die Antwort auf ihre Gebete, da sie glauben, die Engel seien gekommen, um sie vor der Traumsaat zu schützen.

Sollten die Engel mit ihren Reaktionen oder Fragen deutlich machen, daß sie eigentlich aus anderen Gründen gekommen sind, schlägt bei einigen Bürgern die Stimmung um. Ein Murren wird laut, daß Haman von der Angelitischen Kirche im Stich gelassen wurde. Schnell wird klar, daß die Lager der Stadt zwischen Anhängern und Feinden der Angelitischen Kirche gespalten sind, und die Engel sollten versuchen, die Wogen etwas zu glätten.

Für die Engel gibt es in Haman keine echte Anlaufstelle der Angelitischen Kirche. Zwar befand sich in der Nähe ein Kloster der Ragueliten, das sich auch um die Verwaltung der Stadt gekümmert hatte, doch steht das Bauwerk seit dem unglückseligen Zwischenfall in Trondheim leer. Die zugehörigen Templer, die sich um den Schutz der Stadt gekümmert hatten, waren ebenfalls abberufen worden, so daß nur eine Rotte *Beutereiter*, die Steuereintreiber der Kirche, zurückgelassen wurde, um sich um die Stadt zu kümmern. Allerdings ließ der Tod des *Komturs* die Rotte langsam zerfallen, und die wenigen verbliebenen Männer unter der Führung des früheren *Rottmeisters* sind kaum mehr als ein Söldnerhaufen, dessen Bezug zur Angelitischen Kirche fast völlig vergessen ist.

Wenn die Engel jedoch einen Ansprechpartner suchen, werden sie an Severus, den Rottmeister verwiesen. Severus ist ein alternder Veteran, der den Engeln zwar freundlich begegnet, aber keinen Zweifel daran läßt, daß er sich von der Angelitischen Kirche allein gelassen fühlt und er mit diesem Eindruck nicht allein ist. Der Angriff der Traumsaat am vorherigen Tag war nicht der erste Angriff auf die Stadt, und Severus weiß, daß er sich nach anderer Unterstützung umsehen muß, falls ihm die Angelitische Kirche nicht bald eine Verstärkung schickt.

Wird Severus auf die akuten Probleme der Stadt angesprochen, dann wird er von dem Angriff der Traumsaat erzählen und nicht verschweigen, daß er einerseits einige seiner Leute verloren hat und andererseits einige Söldner sich ihm zur Verfügung gestellt haben. Der Rottmeister verschweigt nicht, daß diese Söldner über Waffen, nämlich Feuerwaffen verfügen, die aus der Zeit Davor stammen, und ihm sein Überleben und das der Stadt wichtiger als irgendwelche Anschuldigungen von Ketzerei sind. Solange er keine Alternative hat, wird er sich auf die Hilfe dieser Leute verlassen müssen.

Natürlich wird sich Severus nach der Mission der Engel erkundigen, helfen kann er ihnen jedoch nicht wirklich, da er nichts über die Hintergründe weiß. Mit allgemeinen Informationen kann er zwar dienen, doch Severus ist weder bereit, Leute zur Unterstützung abzustellen, noch die Engel in irgendeiner Form auszurüsten. Vielmehr hofft er, daß die Engel ihm dabei helfen, die Stadt zu verteidigen und wird diese Bitte auch äußern, falls die Engel die Hilfe nicht aus eigenem Antrieb anbieten.

Die Kinder des Krieges

Es ist nicht unwahrscheinlich, daß die Engel sich auch für die fremden Söldnern interessieren und diese aufsuchen wollen. Die Söldner sind leicht zu finden, denn die meisten Stadtbewohner haben von ihnen und ihrer Hilfe bei der Verteidigung der Stadt gehört, und auch Severus kann den Engeln den Weg zu dem Gasthaus weisen, in dem die Kinder des Krieges untergekommen sind.

In dem lauten Gasthaus, das den Namen *Mjölñ* trägt, wird man die Engel nicht gerade freundlich empfangen, da die meisten Leute, die hier herumlungern, bereits mit den Diadochen sympathisieren. Das viele der Leute angetrunken sind, sorgt nicht für eine Entspannung der Lage, so daß die Schar sich einige Beleidigungen anhören muß. Die Atmosphäre ist angespannt, aber solange die Schar keinen unnötigen Streit vom Zaun bricht, der schnell zu einer wilden Schlägerei eskalieren würde, können sie die Mitglieder der Kinder des Krieges recht einfach ausfindig machen.

Ulf, der Anführer der Söldner hat wie die meisten seiner Untergebenen wenig Respekt vor den Engeln. Einerseits weiß er, daß die Angelitische Kirche ihn zum Ketzer stempeln würde und andererseits glaubt er fest daran, daß die Traumsaat mit der vorsintflutlichen Technik zu besiegen ist. Mit Stolz trägt er seine Waffe, ein Gewehr aus der Zeit Davor zur Schau, und auch die restlichen sechs Mitglieder der Gruppe sind offensichtlich bewaffnet und mit ketzerischen Technologierelikten ausgerüstet. Trotzdem seines unbotmäßigen Auftretens wird Ulf sich zunächst ruhig anhören, was die Engel von ihm wollen und dann entsprechend reagieren.

Der weitere Verlauf hängt davon ab, wie die Engel mit den Söldnern umgehen. Scheint die Schar an der Hilfe der Söldner interessiert zu sein und erkennt deren Verdienste bei der Verteidigung der Stadt an, werden die Söldner auch nicht unnötig unfreundlich sein. Im Gespräch sollte herauskommen, daß die Söldner recht fähig sind und fieberhaft nach der Motivation für den Angriff suchen. Sie glauben, daß die Traumsaat auf etwas bestimmtes aus war, allerdings ahnen die Söldner nichts von der Bedeutung ihres Fundes, als das sie in ihm die Ursache für den Angriff erkennen würden. Die Kinder des Krieges sehen in der Traumsaat vor allem eine schreckliche Bedrohung und sind daher bereit, mit den Engeln bei der Verteidigung der Stadt zu kooperieren. Fragen die Engel die Söldner jedoch über den Urieliten oder den fahrenden Händler aus, geben sie zunächst vor, nichts davon zu wissen.

Begegnen die Engel den Söldnern jedoch feindselig, werden diese nichts zur Entspannung beitragen. Spätestens wenn das Wort Ketzer fällt oder die Engel die Aushändigung der verwerflichen Technologie der Söldner fordern, ist jede kooperative Basis zerstört. Abhängig von der Situation werden die Söldner einfach die Stadt verlassen, um die Engel mit den Problemen allein zu lassen, oder es kommt zu einer ernsthaften Auseinandersetzung. Die Engel können ihre Gegner durchaus besiegen, doch mit ihren Schußwaffen sind die Söldner in der Lage, großen Schaden an-

zurichten. Schwerer wiegt jedoch die Tatsache, daß den Engel in diesem Fall beim Angriff der Traumsaat die Unterstützung der Söldner fehlen wird, was die Verteidigung der Stadt schwer bis unmöglich machen dürfte.

Der Angriff

Irgendwann am Abend erfolgt schließlich der befürchtete zweite Angriff der Traumsaat, für den der Herr der Fliegen einige seiner gefährlichsten Ausgeburten ausgeschiedt hat. Neben einem Schwarm riesiger *Verderberlibellen* greifen drei *Dornigiganten* und weitere durch *Plagenwürmer* infizierte Menschen an. Die riesigen käferartigen Dornigiganten versuchen, die Stadtmauer zu durchbrechen, damit sich die korrumpierten Menschen auf die Suche nach dem Schlüssel machen können. Ein *Versuchter*, also ein durch die Traumsaat korrumpierter und veränderter Mensch, wartet in einiger Entfernung von der Stadt, um diese Suche anzuführen, sobald die Verteidigung der Stadt gebrochen ist.

Für die Waffen der Beutereiter und wahrscheinlich auch für die der Engel sind die dicken, dornenbewehrten Chitinpanzer der Dornigiganten undurchdringlich. Falls die Kinder des Krieges noch in der Stadt sind, können sie eine wertvolle Hilfe bei der Verteidigung beisteuern. Sie benutzen ein kleines Geschütz aus der Zeit davor, um im hohen Bogen Explosivkörper in die Mitte der angreifenden Traumsaat zu schleudern und so verheerenden Schaden anzurichten. Mit Hilfe des alten Mörsers wären die Söldner in der Lage, die heranrückenden Monster abzuwehren, wenn nicht der kleine Schwarm *Verderberlibellen* sich gezielt auf die Geschützstellung der Söldner stürzen würde.

Diesem Angriff aus der Luft haben die Söldner nur wenig entgegenzusetzen, denn die Libellen sind zu schnell, um für die Feuerwaffen der Söldner ein gutes Ziel zu bieten. Es liegt an den Engeln, diesen Angriff abzuwehren, so daß nur ein gutes Zusammenspiel zwischen Söldnern und Engeln die Stadt retten kann.

Gelingt es, die Traumsaat zurückzuschlagen, können die Spielercharaktere ihren Sieg feiern. Wenn sie geschickt sind, können sie so das Vertrauen der Bürger in die Angelitische Kirche wieder aufbauen, allerdings sollten sie sich nicht gegen die Kinder des Krieges stellen, denn es ist offensichtlich, daß auch die Söldner an dem Sieg teilhatten.

Falls die Engel den Angriff der *Verderberlibellen* abgewehren konnten, werden die Söldner entsprechend dankbar sein. Je nach Ausgangslage sind sie bereit, den Spielercharakteren bei ihrer Suche zu helfen und sie zu diesem Zweck zu ihrem Stützpunkt zu bringen. Eventuell deuten die Kinder des Krieges sogar an, zu wissen, wonach die Engel suchen.

Der Stützpunkt der Ketzler

An diesem Punkt sollten die Engel ahnen, daß das Paket des Urieliten den Söldnern, die sich die Kinder des Krieges nennen, in die Hände gefallen ist, oder sie sollten hier zumindest ihre beste Spur

sehen. Die Vermutung liegt nahe, daß die Ketzler versuchen werden, die Karte und den Schlüssel zu nutzen, um die Geheimnisse der Ragueliten in ihre Hände zu bekommen, denn die technologischen Artefakte, die sich möglicherweise dort verbergen, würden die Machtposition der Kinder des Krieges stark ausbauen.

Den Stützpunkt der Söldner zu finden ist nicht schwer. Falls die Engel mit den Söldnern kooperiert haben, können sie von ihnen den Weg erfahren, ansonsten wissen aber viele der Bewohner von Haman, in welcher Gegend sich die Kinder des Krieges üblicherweise aufhalten.

Mit dieser Information ist es leicht, den Stützpunkt der Söldner zu finden, denn er ist ein altes Bauwerk aus der Zeit vor der Zweiten Flut, das schon aus weiter Entfernung zu erkennen ist. Mit den riesigen, verrostenden Türmen, den wild verwundenen Rohrleitungen und den düsteren Hallen erscheint es wie ein Mahnmal an die gefährliche Technologie der Zeit davor. An diesem Ort halten sich die Kinder des Krieges seit längerer Zeit versteckt und sie haben Teile der Anlage wieder aufgebaut, diverse Waffen und technologische Relikte gehortet und Vorräte angelegt.

Die Engel haben zwei grundsätzliche Alternativen: sie versuchen eine diplomatische Lösung, in dem sie die Ketzler durch ihren gemeinsamen Feind, nämlich die Traumsaat, auf ihre Seite ziehen, oder sie versuchen, Schlüssel und Karte anderweitig zu erbeuten.

Die Macht des Wortes

Eine diplomatische Lösung läßt sich am einfachsten herbeiführen, wenn sich die Engel mit den Söldnern in Haman arrangiert haben.

Die eigentliche Anführerin der Kinder des Krieges ist eine uralte Frau, die von ihren Leuten nur Baba genannt wird. Baba ist über siebzig Jahre alt, und das Alter hat mehr als deutlich Spuren an ihrem Körper hinterlassen. Auch wenn sie sehr zerbrechlich wirkt, verfügt sie über einen extrem wachen Verstand.

Wird sie darauf angesprochen, dann gibt sie zu, daß sie im Besitz des Pakets ist, das der Urielit transportiert hat und das von dem Händler gefunden wurde, und sie kann auch erklären, wie es in ihre Hände gelangt ist. Allerdings wird sie auch versuchen auszuloten, ob die Engel wissen, wonach sie eigentlich suchen. Babas Position ist schwierig. Natürlich will sie ihren Fund nicht einfach den Engeln überlassen, ohne eine Gegenleistung zu bekommen. Allerdings erkennt auch sie die Gefahr, was passieren würde, wenn der Hort der Ragueliten der Traumsaat in die Hände fällt, und sie will auch keinen direkten Konflikt mit der Angelitischen Kirche heraufbeschwören. Daher strebt sie nach einem Handel, von dem beide Seiten profitieren. Es liegt an den Engeln, Baba ein Angebot zu machen, und Sie als Erzähler müssen abwägen, ob die Anführerin der Kinder des Krieges darauf eingeht. Je bedrohlicher die Engel allerdings die Gefahr durch die Traumsaat skizzieren, was passiert, desto geringer muß diese Gegenleistung ausfallen.

Kommt es zu einer Einigung, wird Baba Karte

und Schlüssel den Engeln aushändigen und ihnen ein paar ihrer Leute zur Seite stellen. Natürlich können sie dieses Angebot ablehnen.

Erzielen die Spielercharaktere jedoch keinen Kompromiß, dann wird Baba sie fortschicken und selbst ihre Leute damit beauftragen, den Hort zu finden.

Die Macht des Schwertes

Falls die Engel sich nicht mit den Söldnern einigen konnten oder nicht bereit sind, mit Ketzern zu verhandeln, können sie versuchen, den Schlüssel und die Karte den Kindern des Krieges abzunehmen. Da selbst für Engel ein Frontalangriff auf den Stützpunkt Selbstmord wäre, besteht die einzige Chance der Engel darin, extrem heimlich zu Werke zu gehen, ihre Mächte gezielt einzusetzen und ihre Gegner zu überraschen.

Der Stützpunkt der Söldner ist eine sehr





unübersichtliche Ansammlung von Gebäuden, unterirdischen Gängen und Hallen. An allen wichtigen Stellen sind Wachen aufgestellt, die bei einem Angriff sofort Alarm schlagen. Außerdem sind viele der Wachen mit sehr gefährlichen Feuerwaffen ausgerüstet. Mit der Hilfe ihrer Mächte sollten die Engel jedoch in der Lage sein, einzelne Wachposten unbemerkt auszuschalten und sich ihren Weg zu Babas Räumen zu erkämpfen. Falls die Spielercharaktere die alte Frau als Geisel nehmen, werden die restlichen Kinder des Krieges sich sofort ihren Forderungen beugen und Karte und Schlüssel herausgeben.

Wenn die Engel jedoch keine Gegenmaßnahmen ergreifen, werden die Söldner noch einen letzten Trumpf ausspielen. Sie besitzen nämlich eine Kopie der Karte, so daß sie fast zeitgleich mit den Engeln am Hort der Ragueliten eintreffen können, um sich dort mit ihnen ein letztes Gefecht zu liefern.

Das Finale

Am Ende sollten die Engel über die Karte und den Schlüssel verfügen. Die Karte ist leicht zu lesen und mit Hilfe des Urieliten der Schar stellt der Weg kein Problem dar. Der Ramielit der Schar kann aufgrund der Aufschriften auf der kleinen Plastikkarte diese als sonderbaren Schlüssel erkennen.

Aufgrund der Tatsache, daß die Sicherheit des Hortes nicht mehr garantiert ist, nachdem die Kinder des Krieges die Karte in ihrem Besitz hatten und die Traumsaat fieberhaft nach dem Versteck sucht, sollten die Engel dorthin fliegen, anstatt sich nach Prag aufzumachen, um von den Ergebnissen ihrer Mission zu berichten.

Will die Schar unbedingt direkt nach Prag in den Himmel der Ramieliten reisen, ist die Geschichte an diesem Punkt zu Ende und der Hort wird geplündert, bevor die Angelitische Kirche ihn sichern kann. Welche Schrecken dadurch freigesetzt werden, bleibt an dieser Stelle offen.

Ansonsten benötigen die Engel zwei Flugstunden, um den Hort zu erreichen. Das geheime Versteck der Ragueliten erscheint nur als kleine metallene Hütte, die am Rand eines bewaldeten Hügels steht. Tatsächlich ist die Hütte jedoch ein Fahrstuhl, der in die Tiefe führt und sich nur mit dem Schlüssel aktivieren läßt. Unten angekommen finden sich die Engel in einem in strahlend weißes Licht getauchten Gang, mit Metallverkleidungen.

wieder, der an einer riesigen Stahltür endet. Auch dieses fast einen Meter dicke Hindernis läßt sich nur mit dem Schlüssel öffnen.

Hinter der Tür erwartet die Engel ein großer Raum voller blinkender, fremdartiger Monitore und Schaltpulte. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raums befindet sich eine weitere Stahltür, die sich jedoch nicht einfach durch den Schlüssel öffnen läßt. Es ist unverkennbar, daß der Raum mit sonderbaren technologischen Relikten angefüllt ist, die der Ramielit möglicherweise als uraltes Steuerungssystem erkennen kann, welches er jedoch nicht zu bedienen im Stande ist.

Bevor die Engel jedoch handeln können, hallt ein immer lauter werdendes Brummen durch den Schacht und den Gang, und falls die Engel nicht sofort die Tür verschließen, dringt ein riesiger Schwarm kleiner Traumsaatkäfer in den Kontrollraum. Auch wenn die Kreaturen keinen direkten Schaden anrichten, behindern der Schwarm die Engel bei allem, was sie tun, und die Käfer versuchen, in Mund und Nase zu kriechen. Falls die Engel die Tür rechtzeitig verschließen, hören sie das dumpfe Brummen nicht durch die Tür. An dieser Stelle sollte ihnen jedoch klar werden, daß der Hort auf Dauer verloren ist und sie schnell handeln müssen.

Werden die Engel von Mitglieder der Kinder des Krieges begleitet, finden diese aufgrund ihres ketzerischen Wissens schnell heraus, daß es eine Selbstzerstörung für den Hort gibt. Natürlich können die Engel dies auch selbst herausfinden, was jedoch länger dauern dürfte. Im Anbetracht der Bedrohung durch die Traumsaat erscheint als einzige Lösung, den Hort zu zerstören, in dem sie die Selbstzerstörung aktivieren. Danach haben die Engel fünf Minuten Zeit, die unterirdischen Räume zu verlassen und ihren Weg durch die Traumsaat nach oben zu kämpfen. Glücklicherweise sind bisher nur die kleinen Käfer eingedrungen, am Ausgang warten jedoch noch einige größere Kreaturen, falls Sie Ihren Spieler noch einen Endkampf liefern wollen.

Haben sich die Engel von den Kindern des Krieges im Streit getrennt und sind diese ihnen gefolgt, sollte dies der Moment sein, an dem sie auftauchen, um Rache zu nehmen.

Unabhängig davon, wie das Gefecht verläuft, erschüttert nach fünf Minuten ein dumpfes Rumpeln den Hügel und eine Feuersäule bricht aus dem Eingang hervor. Der Hort wird vollständig vernichtet, und jedes Lebewesen, das bei der Explosion dort unten verweilt, stirbt einen schnellen Tod. Sobald der Hort vernichtet ist, bricht die Traumsaat ihren Angriff ab und fliegt davon.

Ἐπιλος

Am Ende sollten die Spielercharaktere den Hort der Ragueliten vernichtet haben und mit dieser Meldung nach Prag zurückkehren. Die Ramieliten werden über den Verlust nicht begeistert sein, allerdings haben die Engel in ihren Augen richtig gehandelt.

Je nach Vorgehen der Engel haben diese die Position der Kinder des Krieges gestärkt oder geschwächt, so daß sich das Machtgleichgewicht

um Haman herum verschoben hat.

Eventuell werden die Engel aufgrund ihrer Erfahrungen erneut in die Region geschickt, um einige Missionen für die Angelitische Kirche auszuführen, um den Aufstieg der Kinder des Krieges zu verhindern, oder sie können ihre Erfahrung mit der Traumsaat und den Diadochen für die Kirche in Aachen einsetzen (das offizielle Chronikhintergrund Aachen wird in **Mephisto 19, 20 und 21** vorgestellt).

Charaktere

Im folgenden werden die fünf Engel einer Schar beschrieben, die als Charaktere für die vorliegende Geschichte genutzt werden können. Die Stärken, Schwächen und vor allem die besonderen Mächte der Engel werden beschreibend vorgestellt und sollen als Anhaltspunkt für die Fähigkeiten der Engel dienen. Alle Engel haben bereits die *Sigil* als Tätowierungen erhalten, so daß sie über einige Mächte verfügen.

Haniel: Der Michaelit

Mit fünfzehn Jahren hat Haniel schon einiges erlebt und so gelernt, daß eine harte Führung nötig ist, um gegen die Traumsaat zu bestehen. Haniel hat zu viele seiner Gefährten sterben sehen müssen, um auch nur einen Funken Humor behalten zu haben. Die Stimmung des Michaeliten wechselt ständig von in sich gekehrter Trübsinnigkeit zu einer fast fanatischen Entschlossenheit.

Seine Vorzüge sind: Einschüchtern, Mutig

Seine Schwächen sind: Manisch-depressiv

Seine Mächte sind: Die Seele der Schar (Haniel kann telepathisch mit der Schar kommunizieren), Die Stimme (Haniel kann seine Stimme mit hypnotischer Wirkung einsetzen), Korona (Haniel kann eine leuchtende Aura um sich herum erschaffen)

Haniel trägt ein Langschwert und einen Dolch als Waffe und spricht fließend das Common des gewöhnlichen Volks und Latein.

Eviel: Die Gabrielitin

Eviel ist mit ihren siebzehn Jahren eine echte Veteranin, die schon viele Kämpfe gegen die Traumsaat und Ketzler ausgefochten hat. Trotz all ihrer schmerzhaften Erinnerungen und ihrer alten Verletzungen ist sie immer noch eine überzeugte Optimistin, auch wenn ihr wortkarges Auftreten ein anderes Bild vermittelt.

Ihre Vorzüge sind: Exzellenter Nahkämpfer, Optimist

Ihre Schwächen sind: Behindert (Hinken), Wortkarg

Ihre Mächte sind: Davids Flinkheit (Eviel kann ihre Geschicklichkeit erhöhen), Golem (Eviel kann ihre Haut zur Rüstung verhärten), Goliaths Kraft (Eviel kann ihre Stärke erhöhen)

Eviel spricht zwar selten, allerdings versteht sie Common (mit iberischem Dialekt) und Latein. Die Gabrielitin ist mit dem Flammenschwert bewaffnet.

Sienel: Die Raphaelitin

Sienel ist das Nesthäkchen der Schar und hat

erst vor zwei Jahren ihre Engelsweihe erhalten. Aufgrund ihres Einsatzes und ihres motivierenden Humors hat sie sich zu einem wichtigen Bindeglied für die Schar entwickelt. Auch wenn sie andere trösten und heilen kann, ist sie mit ihren Alpträumen auf sich gestellt und findet nur Erleichterung durch den Konsum einer süßen, braunen Substanz, die nur schwer zu beschaffen ist.

Ihre Vorzüge sind: Beliebt, Intuition

Ihre Schwächen sind: Alpträume, Süchtig (Schokolade)

Ihre Mächte sind: Das Sehende Auge (Sienel kann die Befindlichkeit eines Wesens überprüfen), Heilende Hand (Sienel kann Wunden heilen lassen), Mein Leib (Sienel kann Attribute bei anderen erhöhen oder erniedrigen)

Sienel spricht nur Latein und trägt einen Dolch und eine Schleuder.

Keviel: Urielit

Für den Urieliten der Schar, ist die Freiheit der Wildnis das wichtigste. Der vierzehnjährige Keviel ist mit Abstand der ausdauerndste Engel der Schar und er trainiert seinen Körper ständig weiter, um ihn immer wieder an neuen Herausforderungen zu messen. Einzig in engen Räumen kann er seine Schwäche nicht überwinden.

Seine Vorzüge sind: Athletisch, Mutig, Naturbursche

Seine Schwächen sind: Phobie (Klaustrophobie)

Seine Mächte sind: Augen des Wächters (Keviel kann im Dunkel sehen), Die Wege des Herrn (Keviel verfügt über einen perfekten Orientierungssinn), Wie ein Dieb in der Nacht (Keviel kann seine Haut der Umgebung anpassen, um quasi unsichtbar zu werden)

Der Urielit spricht nur wenig Latein und Common mit karpathischem Dialekt. Er trägt ein Kurzschwert und einen Urielitenbogen.

Timiel: Ramielit

Timiels herausragendster Charakterzug ist seine extreme Neugier, die fast schon krankhafte Züge annehmen kann. Der Ramielit kann kein Geheimnis ignorieren, und mit seiner Faszination für die Technik aus der Zeit Davor und seiner Experimentierfreudigkeit hat er bereits das Mißtrauen einiger seiner Vorgesetzten erregt.

Seine Vorzüge sind: Lesen und Schreiben, Technisch begabt, Wissenschaftliche Kenntnis (Physik)

Seine Schwächen sind: Neugierig

Seine Mächte sind: Das 8. Gebot (Timiel kann Lügen erkennen), Ikone (Timiel kann sich Details ins Gedächtnis zurückerufen), In Zungen reden (Timiel kann sich telepathisch mit anderen Ramieliten verständigen)

Timiel ist nur mit einem Dolch bewaffnet und spricht neben Latein diverse Dialekte des Common. **(D)**



Mephisto

Mephisto Web Special 4

Oktober 2003

ISSN 0948-1095

Verlag & Herausgeber

Martin Ellermeier **(me)**

An der Lehmkaute 30

64625 Bensheim

Tel 06251/703270

Fax 06251/703290

Mephisto@DunkleWelten.de

USt. Identnummer DE 743

180 839, Finanzamt 64625

Bensheim

Text

Björn Lippold

Grafiken

Tobias Mannewitz

Copyright

Die Nennung und Nutzung von Warenzeichen oder sonstigen Produktbezeichnungen stellt keine Verletzung des jeweiligen Urheberrechts dar; das Copyright © hierfür liegt bei dem jeweiligen Hersteller bzw. Inhaber der Rechte. Copyright © 2003 der Originalbeiträge, des Mephisto-Logos sowie der Gesamtausgabe liegt beim Verlag Martin Ellermeier. Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Vervielfältigung und/oder Reproduktion auch auszugsweise bedarf des schriftlichen Einverständnisses des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion oder des Verlages wieder, weder haften Redaktion noch Verlag für die Inhalte. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos oder Illustrationen wird keine Gewähr übernommen.

Abonnement

6 Ausgaben kosten 31,00 Euro inkl. Versandkosten (Ausland 40,00 Euro).

Mephisto ENGELPAKET

Das Abenteuer beginnt!

Noch bevor in **Mephisto 19** das offizielle Kampagnensetting für die **Chroniken der Engel** erschien, begann eine Reise in die wundersame, aber gefährliche Welt im Jahre des Herrn 2654: In **Danse Macabre (Mephisto 17)** wird die Engelschar zur Hilfe gerufen, nachdem eine gefährliche Seuche die Bewohner des Dorfes Marweiler dahinrafft. Dabei kommen sie in Kontakt mit ketzerischer Technik, einem mächtigen Diadochen und der Inquisition. Dramatische Szenen kommen auf die Engelschar in **Die Saat des Bösen (Mephisto 18)** zu, und sie werden in teuflische Intrigen verwickelt und geraten in eine Schlacht wahrlich apokalyptischen Ausmaßes...

Himmel über Aachen

Das erste Kampagnensetting für die **Chroniken der Engel** nimmt seinen Auftakt in **Mephisto 19**. Offiziell mit Feder & Schwert abgestimmt, entführen wir Sie in Form spannend geschriebener Tagebücher und Spionageberichte in das finstere Europa im Jahre des Herrn 2654, in dem die Angelitische Kirche das letzte Bollwerk gegen den Herrn der Fliegen ist! **Die Mächte Aachens (Mephisto 20)** bietet neue Informationen über die Intrigen in der alten Kaiserstadt Aachen, die wieder in Form von kommentierten, abgefangenen Briefen und Tagebüchern sowie stimmigen Illustrationen an Sie weiter gegeben werden. Dazu gibt es als Bonus ein **DIN A2 Doppelfarbposter** mit der Stadtkarte von Aachen. Über **Mephisto 21** liegt **Der Schatten der Kirche**. Während Sie in den ersten beiden Teilen unseres offiziellen Kampagnensettings zu den **Chroniken der Engel** viel über Aachen als Stadt und die beherrschenden Mächte gelernt haben, werden Sie im dritten Kapitel dieses Wissen benötigen, um Ihre Engelschar erfolgreich durch die Verschwörungen zu manövrieren, die sich über Aachen zusammenbrauen! Noch ist die Stadt fest in der Hand des Diadochen, doch sowohl die Traumsaat als auch die Angelitische Kirche haben ihre eigenen Pläne mit Aachen... Begleiten Sie uns in eine Stadt voller Intrigen und Gefahren! Die Kampagne **Himmel über Aachen** wird mit **Wolken über Aachen** in **Mephisto 24** fortgesetzt...



Chroniken der Engel paket

Fünf umfangreiche Ausgaben von **Mephisto** mit zahlreichen Abenteuern und dem ersten offiziellen Kampagnensetting für die **Chroniken der Engel**: 17, 18, 19, 20 und 21
524 Seiten Spielmaterial und Posterkarte von Aachen für

22,00 €*