

“War has its necessities...and I have always understood that. Always known the cost.
But, this day, by my own hand, I have realized something else. War is not a natural state.
It is an imposition, and a damned unhealthy one. With its rules, we willingly yield our humanity.
Speak not of just causes, worthy goals. We are takers of life.”

– Steven Erikson, *Memories of Ice*

Nachtlieds Fall

Ein Fate Core-Szenario

von Narrenspiel

Assistenz und Typografie: Odonel

5.392 Menschen Felurians haben die Invasion der gallertartigen Parasiten, die Lebenden und Toten ihren Willen aufzwingen, überlebt und sich in der befestigten Stadt Nachtlied verschanzt. Bevor die letzte Nacht hereinbricht müssen sich die Spieler entscheiden wem sie vertrauen können und was sie zu opfern bereit sind um das Überleben der Menschen zu sichern.

Schmuckzeile – Bildausschnitt aus „Night by the lake“ von CAPISERIC (<http://www.sxc.hu/profile/capiseric>)

Elitekämpfer – Fortress Guard von JONATHAN B. GOOD (<http://lordgood.deviantart.com>)

Symbionten – Jellyfish von BOFFT (<http://www.sxc.hu/profile/bofft>)

Nachtlied – City of Dallor (angepasst) von FELIPE „CARBUS“ CARMONA (<http://felipecarbus.deviantart.com>)

Überschriften – Font „Charles S.“ von JONATHAN PAQUETTE (<http://www.dafont.com/charles-s.font>)



Hintergrund Seit etwas mehr als drei Jahren verteidigt sich das Königreich Felurian gegen eine grauenhafte Invasion. Eines Tages stiegen aus einem Riss am Toador-Krater gallertartige Wesen mit durchscheinenden Beinen, die spielend leicht von Menschen Besitz ergreifen, sich in ihrer Brust einnisten und ihre Handlungen kontrollieren können. Eigentlich sind diese Wesen Symbionten, die den Wirt Mensch zum Überleben brauchen, aber für die meisten Menschen Felurians sind sie nur *Dämonen* – Verkörperungen einer Strafe durch die Götter. Seit drei Jahren ist Felurian im Krieg, und es fällt. Die einst riesige Armee wurde zerschlagen, die Hauptstadt ist gefallen, der König ist tot. Niemand weiß mehr, wem er vertrauen kann, wer vielleicht eine geheime Absprache mit den Feinden eingegangen ist, um die eigene Haut zu retten. Nur eines haben die 5.392 überlebenden Menschen Felurians gemein: Den unbedingten Willen zu überleben.

Im Szenario „Nachtliebs Fall“ verkörpern die Spieler einflussreiche Persönlichkeiten aus dem Militär Felurians, die sich mit den verbliebenen zwei Bannern der Armee und über 5.000 Flüchtlingen in der Stadt Nachtlieb verschanzt haben. Sie müssen sich mit den drängenden Problemen einer völlig überfüllten Stadt (Hunger, Hygiene, Raumknappheit, Aggression und Feindseligkeiten) auseinandersetzen und zugleich die Verteidigung der Stadt gegen einen Feind planen, der jederzeit angreifen könnte und dessen Angriff das Ende der Welt, wie die Charaktere sie kennen, bedeuten könnte. Dabei ist die zentrale Frage des Szenarios nicht nur, ob und wie der Feind zurückgeschlagen werden kann, sondern welchen Preis die Spielercharaktere dafür zu zahlen bereit sind und ob sie am Ende der Belagerung noch dieselben sind, die sie bei ihrer Ankunft in Nachtlieb waren. Im Anhang finden sich fünf vorgefertigte SCs, mit denen das Szenario sofort bespielt werden kann (gib deinen Spielern aber ein wenig Zeit, sich darüber hinaus ein paar Gedanken über die Charaktere zu machen und die jeweiligen Beziehungen untereinander mithilfe der Relationship-Map zu klären). Natürlich könnt ihr das Szenario aber auch mit selbst erstellten Charakteren bespielen oder einzelne Aspekte der vorgefertigten Charaktere abändern.

Szenarioaspekte HUNGRIGE UND VERÄNGSTIGTE FLÜCHTLINGE; INVASION DER PARASITEN; BRODELNDE ANSPANNUNG; DER FEIND KÖNNTE ÜBERALL LAUERN

Der Feind Die Symbionten sind kleinkindgroße, gallertartige Wesen, die sich in der Brust von Menschen einnisten. Sie sind intelligent und können planvoll vorgehen. Wenn sie Menschen kontrollieren, können sie ihre Stimmbänder benutzen und mit ihren Stimmen sprechen. Wenn die Menschen dabei noch am Leben sind, haben sie auch Zugriff auf ihr Wissen und ihre Erinnerungen – würden die Augen der Besessenen nicht hell leuchten und ihre Brust durchscheinend schimmern, würde man mitunter gar nichts merken. Deine Spieler werden anfangs erwarten, dass die Besessenen hirnlose Zombies sind – spiele mit dieser Erwartung und brich sie, wenn sie auf ihren ersten Besessenen treffen! Führe ihnen vor, wie menschlich die Besessenen sind, um die SCs zum Nachdenken zu bringen, ob eine Kapitulation nicht auch eine Möglichkeit wäre.

Das Ziel der Symbionten ist es, Nachtlieb möglichst verlustfrei einzunehmen – schließlich brauchen sie die Menschen als Wirtskörper. Wenn ein Symbiont jemanden angreift und derjenige eine Konsequenz nimmt, wenn diese Konsequenz **BESESSEN**. Sie spiegelt wider, dass sich ein Teil des Symbionten in der Brust des Menschen eingenistet hat und dieser gerade gegen die Übernahmeversuche ankämpft. Wenn ein Mensch ausgeschaltet wird, während er **BESESSEN** ist, wird er zu einem Besessenen. Schergen, die nur eine milde Konsequenz oder gar keine nehmen können, können damit sehr schnell von den Symbionten übernommen werden. Die Symbionten können auch von Gefallenen Besitz ergreifen, können aber aufgrund des Gehirntodes nicht mehr auf die Erinnerungen und das Wissen dieser Menschen zurückgreifen. Außerdem können sie in Toten nur ein paar Tage überleben, da sie einen lebendigen Wirtskörper brauchen.

Sollte einer der SCs besessen werden oder in Erfahrung bringen wollen, wie sich das Besessenwerden anfühlt, beschreibe deinen Spielern, dass sie sich noch nie so bedingungslos geliebt gefühlt haben wie in dem Moment, in dem sich das Wesen in ihrem Brustkorb einnistet. Wenn sich die SCs näher damit beschäftigen, können sie herausfinden, dass die Symbionten Krankheiten und Verletzungen der von ihnen besessenen Menschen heilen können. Ob diese Menschen nach dem Eingehen der Symbiose noch miterleben, was um sie herum geschieht, ihren freien Willen behalten und Herren ihres Körpers sind, wird bewusst dir überlassen. Am spannendsten ist es, wenn du diese Frage ungeklärt lässt oder ihre Beantwortung die SCs einiges kosten lässt.

Der Handlungsort Das Küstenstädtchen Nachtlieb ist völlig **ÜBERFÜLLT**. Die hohen Adeligen der Stadt haben sich zusammen mit dem **STANDESBEWUSSTEN** UND **MACHTHUNGRIGEN** *Stadtvogt Dors von Rabenfell* in der **Inneren Burg** verschanzt und verstecken dort Vorräte und Waffen (wovon die SCs nicht wissen). Sie hoffen, dass ihre eigene Leibgarde (bestehend aus 28 Elite-Kämpfern) die Innere Burg halten kann, wenn die Unterstadt gefallen sein sollte. Direkt an die Mauer der Inneren Burg schmiegt sich **Wolfsfell**: Hier befindet sich neben den **Kasernen**, in denen die Armee untergebracht ist, das **Haupthaus der Garde** unter *Kommandantin Schwarzborst*, die **JEDEN WINKEL DER STADT KENNT** UND **SICH KEINEN BÄREN AUFBINDEN LÄSST**. In Wolfsfell liegt aber auch das kulturelle Zentrum der Stadt: Viele wohlhabende Bürger und niedere Adelige bewohnen Häuser in der unmittelbaren Nähe zum **Theater**, der **wissenschaftliche Akademie** und dem **Tempel der Sieben**, geführt von der **BLINDEN Priesterin Jaola Tannried**, die jeden Tag ihre **APOKALYPTISCHEN VISIONEN** mit den Gläubigen teilt. An besseren Tagen befand sich an beiden Seiten des Flussufers ein riesiger und lebendiger **Markt**, auf dem jetzt an den **verwaisten Marktständen** Nahrungsmittel ausgegeben werden und einzelne Händler Waffen, Kleidung, Vorräte und Glücksbringer verkaufen. Auf der Südseite des Flusses befinden sich neben dem Markt **zwei halb gefüllte Silos**, ein **alchemistisches Laboratorium**, in dem der **UNKONVENTIONELLE Großalchemist Xaro D'ur** an einer Wunderwaffe gegen die Dämonen forscht, und mehrere **Gasthäuser**. Nördlich des Flusses ertönt Tag und Nacht das Hämmern in den **Schmieden** und



Werkstätten, um Waffen zu schmieden und die DÜRFTIGEN Verteidigungsanlagen der Stadt auszubessern. Auf der Nordseite des Flusses befindet sich auch die **Unterstadt**, in der viele Flüchtlinge untergebracht wurden und ihre letzten Tage in den Kneipen und Bordellen verbringen. Die schwindenden Vorräte in den **drei Silos** der Unterstadt erinnern sie ebenso wie das **Lazarett** und das **Leichenhaus** daran, dass sie nicht mehr viele Gelegenheiten haben werden, ihr Leben zu genießen. In der Unterstadt können zwielichtige Gestalten beim Schmuggler Boris alles kriegen, was man für Geld kaufen kann. Außerhalb der gut bewachten Stadtmauern haben all diejenigen ihre Zelte aufgebaut, für die kein Platz mehr innerhalb der Mauern ist und die weder Geld noch Kontakte haben.

Was bisher geschah ... Vor Beginn des eigentlichen Szenarios erlebt jeder SC eine dramatische Schlüsselszene aus seiner Vergangenheit. Schildere Erikson eine Szene, in der er seinem Blutrausch erliegt und Feind wie Freund tötet. Darion könnte den Abschied von seiner Familie erleben, bei dem ihm seine Tochter Maja das gekritzelte Familienbild in die Hand drückt. Versetze Maja und Orell nach Ka'rul und lass sie den Moment erleben, als ihnen klar wird, dass sich in dem in Flammen stehenden Tempel nur Kinder und Greise befinden. Beschreibe Lissa, wie sie sich mit einer verhüllten Gestalt trifft, die sie davon zu überzeugen versucht, welche Vorteil ein gemeinsames Zusammenleben mit den Parasiten haben könnte. In diesen Szenen solltest du deinen Spielern die wichtigsten Fakten über den Feind und ihre Situation vermitteln und zugleich die dramatische Natur des Szenarios unterstreichen. Werf einen Blick in den Anhang, um mehr über Motive und Vorgehen der Symbionten zu erfahren.

Tag 1

Der Feind wurde gesichtet Die Charaktere sind zusammen mit dem *Stadtvogt Dors von Rabenfell* und dem AUFGEBLASENEN und UNERFAHRENEN *Prinzen Inal Kanasal* im Ratssaal der Inneren Burg versammelt, um die Verteidigung der Stadt zu besprechen: Wie schreitet die Ausbildung der Bürgerwehr voran? Was soll man mit den Hunderten von Flüchtlingen machen, die die Stadt jeden Tag erreichen und nun vor den Toren lagern? Der *Medicus Arryn von Rothardt* berichtet, dass seit zwei Tagen bei einigen Verletzten im Lazarett ein Fieber ausgebrochen ist, das sich schnell ausbreitet, und bittet darum, Arbeiter zur Verbesserung der Hygiene in der Unterstadt abzustellen – die Straßen verdrecken, die Menschen sind zu eng zusammen gepfercht, Fäkalien werden einfach in den Fluss geschüttet. Wird die zugesagte Verstärkung aus Skols heute endlich eintreffen? Nutze diese Szene, um den Spielern Zeit zu geben, in ihre Charaktere hinein zu finden und erste Ideen zu entwickeln. Der Umgang mit den Flüchtlingen kann schon erste Konflikte zwischen denjenigen hervorbringen, die einige Menschen für das Überleben aller entbehrlich finden, und denjenigen, die jedes Leben retten wollen. Sorg dafür, dass sich hier schon erste Fronten zeigen, indem du z.B. Darions, Orells oder Lissas Aspekte reizt. Außerdem sollte klar werden, dass der Stadtvogt ein dämlicher Pfeffersack ist, der an den Regeln und Privilegien der Vergangenheit um jeden Preis festhalten will und auf dessen Kooperation das Militär

angewiesen ist, um den alten Adel und seine finanziellen Mittel auf seiner Seite zu haben. Achte darauf, dass diese Szene nicht zu einer reinen Planungsszene wird – es geht darum, die wichtigsten Charaktere und Konflikte einzuführen, nicht darum das Problem zu lösen, woher man die besten Speere organisieren kann!

Zu einem dramatisch passenden Zeitpunkt strömt ein blutüberströmter Späher in zerrissener Kleidung in den Saal: Sein Trupp wurde einen halben Tag vor Nachtfell von der Vorhut des Feindes aufgerieben. Er konnte als einziger entkommen und sehen, wie die Vorhut zur Berichterstattung zur Hauptstreitmacht zurückeilte. Der Feind ist sehr nahe!

Erst kommt das Fressen, dann die Moral

Am Vormittag sucht der *Gastwirt Aaron Schlecklieb* die Garde auf und berichtet, dass er einige auffällige Gestalten am Markt herumschleichen gesehen hat. Wenn sich die SCs der Sache annehmen, können sie bei einem gelungenen Wahrnehmungs-Wurf gegen eine gute Schwierigkeit (+3) eine der Gestalten entdecken, die sich um an einem der Silos der Stadt herumtreibt. Sobald der Mann angesprochen wird, wird er versuchen zu fliehen (ordentliche Athletik-Probe (+2), um ihn einzuholen) und dann in der Menge unterzutauchen (Wahrnehmung gegen eine großartige Schwierigkeit (+4)). Sollten die SCs es schaffen ihn zu überwältigen, können sie ihn einschüchtern oder bestechen (Provozieren oder Ressourcen gegen eine ordentliche Schwierigkeit (+2)), um zu erfahren, dass er für den Schmuggler Boris die Umgebung des Silos auskundschaftet. Wenn die SCs Boris (Werte s. Anhang) zur Rede stellen wollen, finden sie ihn in seinem Warenhaus in der Unterstadt, in dem er von fünf ordentlichen Schergen bewacht wird. Boris wird leugnen, den Mann zu kennen, und erst nach einer erfolgreichen Einschüchtern-Probe zugeben, dass er einen Einbruch in das Silo geplant hat, um die Vorräte teuer auf dem Schwarzmarkt zu kaufen. Nur wenn die Probe ein Voller Erfolg ist, wird er verraten, dass er die Nahrungsmittel im Auftrag des Feindes vergiften wollte. So oder so müssen die SCs entscheiden, was sie mit Boris anstellen.

Wenn sie Boris laufen lassen, wird er in der Nacht versuchen, das andere Silo am Markt zu vergiften. Da er aber nicht gut genug vorbereitet ist, wird dies am nächsten Morgen bemerkt, ehe die Nahrungsmittel unter den Bürgern ausgeteilt werden. Jetzt muss entschieden werden, was mit den vergifteten Nahrungsmitteln geschieht. Wenn sie die SCs gar nicht um Boris kümmern und keine Vorkehrungen treffen, wird er nachts wie geplant das ausgespähete Silo vergiften, sodass am nächsten Tag die Hälfte der Oberstadt Magenschmerzen und Durchfall (milde Konsequenz) entwickelt.

Hilfe aus Skol Gegen Mittag öffnet sich ein riesiges Portal über dem Tempel der Sieben und heraus treten drei Zauberweberinnen aus Skols, die „guten Boten der Rettung“, wie sie sich selbst nennen. Die Zauberweberinnen können berichten, dass Verstärkung kommen wird, aber Nachtlid noch eine Weile wehrhaft bleiben muss, ehe die Truppen aus Skols eintreffen. Von nun an sind die IDEALISTISCHEN und SCHNÜFFELNDEN Zauberweberinnen dein Joker: Sie wurden nicht nur



vorgeschickt, um den Verteidigern Mut zuzureden, sondern auch um herauszufinden, ob die Stadt überhaupt noch zu retten ist. So können sie überall herumschnüffeln, die Handlungen des Militärs hinterfragen oder die SCs auf Ereignisse in der Stadt aufmerksam machen, die diese nicht mitbekommen.

Fieber Im Laufe des Tages häufen sich Meldungen von plötzlich an hohem Fieber erkrankten Menschen in der Unterstadt. Der Medicus vermutet, dass es sich dabei um eine vom Feind entwickelte Krankheit handelt, in Wahrheit ist der Ausbruch aber nur eine Folge der schlechten Hygienebedingungen. Die Stimmung in der Unterstadt ist von nun an von einer AURA DES MISSTRAUENS geprägt, niemand will an der mysteriösen Seuche erkranken. Sollten die SCs im Vorfeld etwas zur Verbesserung der Hygiene unternommen haben, solltest du sie hier einen Erfolg erleben lassen und beschreiben, wie das Fieber eingedämmt werden kann und weniger Personen daran erkranken.

Aufstand in der Unterstadt Nachmittags eskaliert die Situation im Flüchtlingslager – umso stärker, je weiter sich das Fieber ausgebreitet hat und je weniger das Militär zur Verbesserung der Flüchtlingssituation unternommen hat. Es kommt zu einem offenen Konflikt zwischen den alt eingesessenen Nachtliedern in der Unterstadt, die ihr Anrecht auf ihre Wohnungen und Vorräte durch die Fremden bedroht sehen, und den Flüchtlingen, die von den Bürgern wie Menschen zweiter Klasse behandelt werden, denen misstraut wird und denen von einigen Nachtliedern ihre letzten Besitztümer gestohlen werden. Betone in dieser Szene die FREMDENFEINDLICHKEIT der Nachtlieder, die VERZWEIFLUNG und HILFLOSIGKEIT der Flüchtlinge und die schiere RÄUMLICHE ENGE und ÜBERFÜLLUNG der Unterstadt. Behandle den Aufstand regeltechnisch als eine ordentliche Herausforderung (+3): Die SCs müssen die Stimmung der Situation erfassen (Empathie), die verzweifelten Menschen beruhigen (Charisma oder Einschüchtern), Verletzte versorgen (Handwerk) und eine Strategie zum Umgang mit der Flüchtlingssituation entwickeln (Charisma, Täuschen oder Wissen). Aber hey, niemand hat gesagt, dass es mit den vielen Flüchtlingen einfach werden würde – und so gibt es vielleicht ein paar Mäuler weniger zu stopfen. Wenn die SCs eine der Proben nur mit einem Haken bestehen, könnten sie z.B. zu den Waffen greifen oder ungerichtete Entscheidungen treffen können, die später zu ihnen zurückkommen. Reize die Aspekte der Szene, um es deinen SCs schwieriger zu machen oder ein Blutbad zu provozieren.

Feind vor den Toren Nach Einbruch der Nacht können die Wachposten erkennen, wie die Dunkelheit von den glühenden Augen und leuchtenden Leibern des anrückenden Feindes zerissen wird. Beschreibe, wie eine schier unüberschaubare Masse besessener Menschen am Horizont erscheint und in einiger Entfernung zu den Stadtmauern ihr Heerlager aufschlägt. Dabei musst du einerseits das Grauen des Anblicks betonen: Die abgehackten Bewegungen belebter Leichname; Menschen, deren zerschlossene Kleidung das wabernden Innenleben ihrer Brust nicht mehr verdecken kann; eine völlig fremde perfekte Ordnung des Heerlagers – und dann dieses Grauen mit Momenten der Normalität anreichern:

Wärmende Lagerfeuer in der Dunkelheit; Besessene die sich eine Mahlzeit teilen während etwas abseits eine Mutter ihr Kleinkind an der durchscheinenden Brust stillt.

Tag 2

Am zweiten Tag der Belagerung musst du auf die Konsequenzen der Handlungen eingehen, zu denen sich die SCs am ersten Tag entschieden haben. Je nachdem, wie sie mit den Problemen des ersten Tages umgegangen sind und wie souverän sie diese gelöst haben, werde sie Freunde und Feinde bei unterschiedlichen Fraktionen gewonnen haben. Auch die Stimmung in der Stadt kann zwischen OFFEN FEINDESELIG bis hin zu BERUHIGT UND BESCHWICHTIGT tendieren. Sicherlich sind die Verteidiger durch die Ankunft des Feindes nervös, aber vielleicht haben sie SCs auch einen KLEINEN HOFFNUNGSSCHIMMER erschaffen. Sorge auf jeden Fall dafür, dass die Pläne der SCs Früchte tragen, und räume ihnen genügend Zeit ein, eigene Ideen zur Verteidigung der Stadt umzusetzen. Hier findest du darüber hinaus noch einige Ereignisse, die geschehen können:

Gottesdienst Morgens wird im Tempel der Sieben ein Gottesdienst abgehalten, der je nach Stimmung in der Stadt (s.o.) unterschiedliche Aspekte thematisieren kann. Wenn Darion nicht selbst auf die Idee kommt, wird Jaola Tannried ihn bitten, einen Teil der Predigt zu übernehmen und der Toten zu gedenken. Die Tore des Tempels sind weit geöffnet und die Menschen knien auf den überfüllten Straßen Wolfells zum Gebet nieder. Zu diesem Gottesdienst erscheinen sowohl Bürger als auch Flüchtlinge und die Szene bietet den SCs eine gute Gelegenheit, Ansprachen zu halten, verfeindete Lager zu versöhnen, wichtige strategische Eckpunkte der Verteidigung anzukündigen, etc. Gleichzeitig solltest du versuchen Konflikte zu eskalieren, wenn es dramatisch passend ist.

Der Adel in der Inneren Burg Der Hochadel der Stadt beginnt sich in der Inneren Burg zu verschanzen. Im Laufe des Tages werden der Kronprinz Inal Kasanal und der Stadtvogt Dors von Rabenfell Orell Brax in einem vertraulichen Gespräch darum bitten, die Verteidigung der Inneren Burg zu organisieren und ihr persönlicher Leibwächter zu sein; im Gegenzug versprechend sie ihm Ämter und Reichtümer nach dem Krieg. Sorg dafür, dass mindestens ein anderer SC etwas davon mitbekommt und Orell damit konfrontieren kann. Intrigantere SCs könnten diese Information auch nutzen, um Orell zu erpressen oder zu stürzen oder den Adeligen selbst ein Angebot zu machen, sollte Orell nicht darauf eingehen. Wenn sich die SCs hier geschickt anstellen, könnten sie auch herausfinden, dass die Adeligen seit Tagen Vorräte in der Inneren Burg bunkern. Diese könnten für WOHL GENÄHRTE Verteidiger in der nahenden Schlacht sorgen.

Neue Vertriebene kommen an Am frühen Nachmittag kommt eine Gruppe von acht hungrigen Flüchtlingen in Nachtlied an. Es ist völlig unklar, wie die heruntergekommene Gruppe unbemerkt den Belagerungsring des Feindes durchqueren konnte, und darauf angesprochen können sie keine wirklich befriedigende Erklärung liefern. Tat-



sächlich handelt es sich bei der Gruppe um (nicht besessene!) Gefangene des Feindes, die drei Symbionten in ihren Rucksäcken in die Stadt schmuggeln wollen. Der Feind hat ihnen versprochen, niemals von ihnen Besitz zu ergreifen, wenn ihnen diese Infiltration gelingt; natürlich werden ihren Familien grausame Strafen angedroht, sollten sie die Mission verraten. Unter den Flüchtlingen ist ein zerlumptes Mädchen – Maja, Darions Tochter. Reize Darions Aspekt **DAS SÜSSE VERGESSEN UMSPIELT MICH**, damit er sie nicht erkennt. Der Feind hält auch seine Frau Dina gefangen, seine andere Tochter ist beim Überfall auf ihr Dorf gestorben. Sorg dafür, dass Darion oder einer der anderen SCs Maja auf Basis der Zeichnung in einem dramatisch passenden Moment erkennt oder sie ihn ein letztes Mal in die Arme schließen will, bevor oder nachdem sie die Symbionten in der Stadt frei lässt. Sollte jemand in Nachtlid herausfinden, dass die Flüchtlinge Symbionten in die Stadt schmuggeln, werden diese von einem **FANATISCHEN** und **VERZWEIFELTEN** Lynchmob gejagt werden.

Die Schlacht Bei Sonnenuntergang des zweiten Tages setzen sich die endlosen Kolonnen des Feindes in Bewegung. Nach Einbruch der Dunkelheit beginnt der Sturm auf die Stadt. Das Ziel der Symbionten ist es, Nachtlid möglichst verlustfrei einzunehmen – schließlich brauchen sie die Menschen als Wirtskörper. Zugleich ist ihnen klar, dass das Ausschalten strategischer Ziele die Verteidigung deutlich und entscheidend schwächen kann, wofür sie auch Verluste hinnehmen werden. Die meisten Menschen, die von den Symbionten kontrolliert werden, sind wenig kampferfahrene Zivilisten. Natürlich haben sie auch hunderte gefallener Schlachtveterane in ihren Reihen, aber bei diesen handelt es sich um **WANDELNDE LEICHEN**, deren Gehirne und Erinnerungen langsam zerfallen. Die wenigen überlebenden besessenen Soldaten und Offiziere in ihren Reihen stellen jedoch mit ihrem Wissen über das Militär und seine Strategien eine nicht zu unterschätzende Bedrohung für die Menschen dar. Details zu den Symbionten und den Einheiten beider Seiten der Schlacht findest du im Anhang.

Orientiere dich beim Spielen der Schlacht an der freien Spielhilfe [Drops in a Pond](#). Der direkte Angriff auf Nachtlid wird in mehreren Wellen stattfinden. Teile Nachtlid und die Umgebung der Stadt in mehrere Zonen ein, durch die die feindlichen Truppen vorrücken. Behandle jede Einheit von Freund und Feind als eigenen Charakter (Werte s. Anhang). Die angegebenen Truppenstärken dienen der Erzählung, die Kampfstärke wird jedoch wie bei einem einzelnen Charakter über Stress und Konsequenzen geregelt. Je nach Vorbereitung deiner Spieler können sie bereits in einigen der Zonen strategische Vorteile erschaffen haben. Am schwierigsten zu verteidigen werden die Flüchtlingslager außerhalb der Stadt und die Unterstadt sein, auch die Brücken können als Verbindungspunkte und Nadelöhre zu strategisch wichtigen Positionen für beide Seiten werden. Leg dir 2–3 Situationsaspekte für die Orte zurecht, die zum Schlachtfeld werden. In jeder zweiten Kampfrunde werden die Einheiten des Feindes eine Zone nach vorne vorrücken, sodass die menschlichen Verteidiger einen steten Strom von Angreifern abzuwehren haben. Die Stadtmauer (Werte s. Anhang) stellt ein Hindernis zwischen dem

Umfeld der Stadt und Nachtlid dar, das mit einer Athletik-Probe gegen eine großartige Schwierigkeit (+4) überwunden werden kann. Sobald SCs oder Einheiten die Mauer verteidigen, können sie aktive Opposition gegen eine solche Probe leisten. Außerdem können sie auf die Aspekte der Mauer zugreifen und vice versa.

Die Schlacht endet, wenn Nachtlid überrannt wird, d.h. alle militärischen Einheiten gefallen sind, oder die Verstärkung aus Skols eintrifft, nachdem die SCs die Stadt 15 Kampfunden lang verteidigen konnten. Beende das Szenario, sobald einer der beiden Fälle eintritt, und lass deine Spieler noch reihum eine Szene für ihre Charaktere erzählen.

Hier sind ein paar Ideen, was der Feind abseits der direkten Belagerung tun könnte, um die Stadt einzunehmen:

Katapultierende Besessene Der Feind besitzt mächtige Katapulte, mit denen er nicht nur die Stadtmauern angreift, sondern auch Besessene über die Mauern in die Stadt schleudern kann. Den Wirtskörpern brechen dabei alle Knochen und einige werden an inneren Verletzungen verbluten, aber die Parasiten können die noch halbwegs intakten Menschen langsam wieder zusammensetzen. Beschreibe, wie sich im Inneren der Stadt Menschen mit verdrehten Knochen und weggerissenen Schädeln in Richtung der Tore bewegen, die langsam wieder zusammen wachsen, ihre Knochen einrenken und neue Haut entstehen lassen. Dieser **FEIND INNERHALB DER MAUERN** könnte sowohl versuchen die Tore von innen zu öffnen, als auch strategische Ziele innerhalb der Stadt auszuschalten und Angst und Schrecken zu säen.

Sappeure Der Feind hat in Ka'ul einen Trupp Sappeure aufgreifen können und kann jetzt auf ihre Fähigkeiten und Kenntnisse zugreifen. Lass sie im Schatten der Nacht die Mauer untergraben oder mit Alchemika ein Loch in die Struktur sprengen. Falls die Charaktere den Trupp mit einem Wahrnehmungswurf gegen eine gute Schwierigkeit (+3) rechtzeitig bemerken, müssen sie ihre **EHEMALIGEN KAMERADEN** aufhalten; oder sie bemerken den Durchbruch erst zu spät und müssen verhindern, dass der Feind zu viele Soldaten durch die **FATALE LÜCKE IN DEN MAUERN** in die Stadt schmuggeln kann.

Kollaborateure Je nachdem, was die SCs mit Boris angestellt haben und welche Folgen seine Machenschaften haben, und je nachdem, auf wessen Seite sich Lissa nun sieht, ist die Sternstunde der Kollaborateure gekommen. Attentate aus dem Hinterhalt, geöffnete Tore, falsche Befehle... passe die Aktionen daran an, worauf deine Spieler ihre größte Aufmerksamkeit lenken, und gib ihnen das Gefühl, dass der Feind überall lauern kann.

Flüchtlinge Je nachdem, wie die SCs mit dem Flüchtlings-Problem umgegangen sind, könnten entweder **PANIK, PLÜNDERUNGEN** und **CHAOS INNERHALB DER STADTMAUERN** ausbrechen oder die SCs könnten durch geschicktes Schlichten hilfreiche **AUGEN UND OHREN** in der Stadt. Vielleicht haben sie sogar Zugriff auf einige **SCHLECHT AUSGEBILDETE MILIZEN** (Werte s. Anhang).



Nichtspielercharaktere

Die Einheiten der Menschen

Die Mauer

ASPEKTE: HOLZVERSTÄRKTE STADTTORE; KLEINE SEITENTORE; FEUER UND ÖL AUF DEN ZINNEN; SCHIESSCHARTEN; GUT BEWACHT

Fatepunkte:

Fertigkeiten:
(+4) Kraft

Bollwerk der Verteidigung (Stunt):
Die Mauer benutzt Kraft anstatt Kämpfen für die Verteidigung gegen sie belagernde Einheiten.

physischer Stress:

Konsequenzen:

<i>mild</i>
<i>moderat</i>
<i>stark</i>

Bogenschützen (25)

ASPEKTE: KRIEGSERFAHRENE BOGENSCHÜTZEN; WIR HABEN ALLES GEGEHEN; ADLERAUGEN

Fatepunkte:

Fertigkeiten:
(+4) Schießen
(+3) Athletik, Wahrnehmung
(+2) Kämpfen, Kraft, Wille
(+1) Heimlichkeit, Provozieren, Reiten, Täuschung

physischer Stress:

mentaler Stress:

Konsequenzen:

<i>mild</i>
<i>moderat</i>

Miliz (50)
(Anzahl nach Erfolgen der SCs)

ASPEKTE: SCHLECHT AUSGEBILDETE MILIZ; VERZWEIFELT

Fatepunkte: -

Fertigkeiten:
(+2) Kämpfen
(+1) Athletik, Wahrnehmung

physischer Stress:

mentaler Stress:

Konsequenzen:

<i>mild</i>

Infanterie (25)

ASPEKTE: KRIEGSERFAHRENE INFANTERISTEN; KEIN TRICK IST UNS ZU DRECKIG; SCHWERE RÜSTUNG

Fatepunkte:

Fertigkeiten:
(+4) Kämpfen
(+3) Athletik, Kraft
(+2) Heimlichkeit, Wahrnehmung, Wille
(+1) Charisma, Provozieren, Reiten, Täuschung

physischer Stress:

mentaler Stress:

Konsequenzen:

<i>mild</i>
<i>moderat</i>
<i>stark</i>

Infanterie (25)

ASPEKTE: KRIEGSERFAHRENE INFANTERISTEN; KEIN TRICK IST UNS ZU DRECKIG; SOLANGE MARSHALL ERIKSON STEHT, STEHEN WIR!

Fatepunkte:

Fertigkeiten:
(+4) Kämpfen
(+3) Athletik, Kraft
(+2) Heimlichkeit, Wahrnehmung, Wille
(+1) Charisma, Provozieren, Reiten, Täuschung

physischer Stress:

mentaler Stress:

Konsequenzen:

<i>mild</i>
<i>moderat</i>
<i>stark</i>



Nichtspielercharaktere

Die Einheiten der Menschen

□ Sappeure (10)

ASPEKTE: KRIEGSERFAHRENE SAPPEURE; DICKKÖPFIG;
HALTEN SICH FÜR CLEVERER ALS SIE SIND

Fatepunkte:

Fertigkeiten:

- (+3) Handwerk, Kämpfen
- (+2) Heimlichkeit, Schießen, Wahrnehmung
- (+1) Athletik, Diebeskünste, Kraft, Täuschung

physischer Stress:

mentaler Stress:

Konsequenzen:

mild

moderat

□ Reiter (15)

ASPEKTE: KRIEGSERFAHRENE REITEREI; IMMER NACH
VORN !; HUNGRIGE PFERDE

Fatepunkte:

Fertigkeiten:

- (+4) Kämpfen
- (+3) Athletik, Reiten
- (+2) Kraft, Wahrnehmung, Wille
- (+1) Charisma, Handwerk, Provozieren, Wissen

physischer Stress:

mentaler Stress:

Konsequenzen:

mild

moderat

□ Elitekämpfer (28)

Aspekte: LEIBGARDE DES ADELS; SÜNDHAFT TEURE
AUSRÜSTUNG; LOYAL

Fatepunkte:

Fertigkeiten:

- (+4) Kämpfen
- (+3) Athletik, Kraft
- (+2) Provozieren, Wahrnehmung, Wille
- (+1) Charisma, Heimlichkeit, Reiten, Täuschung

physischer Stress:

mentaler Stress:

Konsequenzen:

mild

moderat





Nichtspielercharaktere

Wichtige Personen in Nachtlied

**Stadtvogt
Dors von Rabenfell**

ASPEKTE: NACHTLIED IST MEINE STADT; STANDESBEWUSST; MACHTHUNGRIG

Fatepunkte:

Fertigkeiten:
 (+3) Wille, Kontakte
 (+2) Charisma, Ressourcen, Täuschung
 (+1) Empathie, Kämpfen, Wahrnehmung

physischer Stress:
mentaler Stress:

Konsequenzen:

Kronprinz Inal Kanasal

ASPEKTE: LETZTER DER KÖNIGLICHEN LINIE; AUFGEBLASEN; UNERFAHREN

Fatepunkte:

Fertigkeiten:
 (+2) Kontakte, Kämpfen, Ressourcen
 (+1) Charisma, Empathie, Wahrnehmung, Wissen

physischer Stress:
mentaler Stress:

Konsequenzen:

**Kommandantin
Schwarzborst**

ASPEKTE: KOMMANDANTIN DER STADTGARDE; ICH KENNE JEDEN WINKEL DIESER STADT; LÄSST SICH KEINEN BÄREN AUFBINDEN

Fatepunkte:

Fertigkeiten:
 (+3) Kämpfen
 (+2) Charisma, Kraft, Wahrnehmung
 (+1) Athletik, Nachforschung, Wille

physischer Stress:
mentaler Stress:

Konsequenzen:

Schmuggler Boris

ASPEKTE: IN DIESER STADT ENTGEHT MIR NICHTS; SAG MIR, WAS DU HABEN WILLST, ICH SAG DIR DEN PREIS; OPPORTUNIST; MIT DEM FEIND IM BUNDE

Fatepunkte:

Fertigkeiten:
 (+3) Kontakte, Täuschung
 (+2) Heimlichkeit, Charisma, Ressourcen
 (+1) Provozieren, Kämpfen, Wille, Athletik

physischer Stress:
mentaler Stress:

Konsequenzen:

Priesterin Jaola Tannried:
 APOKALYPTISCHE VISIONEN; BLINDE PRIESTERIN

Medicus Arryn von Rothardt:
 PRAGMATISCHER MEDICUS; DER HIPPOKRATISCHE EID GILT NOCH IMMER; SCHÜCHTERN

Grossalchemist Xaro D'ur:
 UNKONVENTIONELLER GROSSALCHEMIST; ICH KENNE DEN FEIND

Zauberweberinnen
Yuki, Esmeralda & Sarah

ASPEKTE: GEHEIMNISVOLLE ZAUBERER AUS SKOLS; IDEALITISCH; SCHNÜFFELND

Fatepunkte:

Fertigkeiten:
 (+3) Wissen
 (+2) Wille, Charisma
 (+1) Wahrnehmung, Kämpfen, Empathie, Täuschung

physischer Stress:
mentaler Stress:

Konsequenzen:



Nichtspielercharaktere

Die Symbionten

Zur Erinnerung:

Das Ziel der Symbionten ist es, Nachtlid möglichst verlustfrei einzunehmen – schließlich brauchen sie die Menschen als Wirtskörper.

Wenn ein Symbiont jemanden angreift und derjenige eine Konsequenz nimmt, wenn diese Konsequenz BESSESSEN. Sie spiegelt wider, dass sich ein Teil des Symbionten in der Brust des Menschen eingenistet hat und dieser gerade gegen die Übernahmeversuche ankämpft. **Wenn ein Mensch ausgeschaltet wird, während er besessen ist, wird er zu einem Besessenen.** Schergen, die nur eine milde Konsequenz oder gar keine nehmen können, können damit sehr schnell von den Symbionten übernommen werden. Die Symbionten können auch von Gefallenen Besitz ergreifen, können aber aufgrund des Gehirntodes nicht mehr auf die Erinnerungen und das Wissen dieser Menschen zurückgreifen.

Sollte einer der SCs besessen werden oder in Erfahrung bringen wollen, wie sich das **Besessenwerden** anfühlt, beschreibe deinen Spielern, dass sie sich **noch nie so bedingungslos geliebt gefühlt** haben wie in dem Moment, in dem sich das Wesen in ihrem Brustkorb einnistet.

Besessene (20-30)

ASPEKTE: MIT SYMBIONTEN VERDRAHTETES NERVENSYSTEM; GESCHLAGENER GEIST; WENIG KAMPFERFAHRUNG; WANDELNDE LEICHEN; STRATEGISCHES GEHEIMWISSEN

Fatepunkte:

Fertigkeiten:

(+2) Kämpfen, Kraft, Athletik

(+1) Wahrnehmung, Schießen, Wille, Charisma, Provozieren

physischer Stress:

mentaler Stress:

Konsequenzen:

mild

Besessen moderat



Symbionten

ASPEKTE: AUF DER SUCHE NACH EINEM WIRTSKÖRPER; UNERWARTET INTELLIGENT; BEDINGUNGSLOSE LIEBE; GALLERTARTIG

Fatepunkte:

Fertigkeiten:

(+2) Kämpfen, Kraft, Wille

(+1) Athletik, Provozieren, Wahrnehmung

physischer Stress:

mentaler Stress:

Konsequenzen:

mild

moderat



Marschall Erikson Eichenfels

Du würdest diesen Job nie freiwillig machen. Wie du so schnell in den Rängen der Armee aufgestiegen bist verstehst du selbst nicht. Vermutlich hat es etwas damit zu tun, dass du oft als einziger Überlebender auf den Schlachtfeldern standest, während sich um dich herum Berge von Leichen stapelten, Menschen und Dämonen gleichermaßen.

Aspekte

Veteran unzähliger Schlachten	<i>Kernaspekt</i>
Verloren im Blutausch	<i>Problem</i>
Marschall des Armee Felerions, letzter Verteidiger der freien Menschen	
Leichen pflastern meinen Weg	
Die Götter und ich, wir gehen keine gemeinsamen Wege	

Stunts

Abgebrüht (S. 127)
Gefahreninstinkt (S. 117)
Tödlicher Schlag (S. 111)
<i>Die Seitenzahlen beziehen sich auf das englischsprachige Fate-Core Grundregelwerk.</i>

Fertigkeiten

(+4)	Kämpfen			
(+3)	Kraft	Provozieren		
(+2)	Athletik	Wahrnehmung	Wille	
(+1)	Empathie	Handwerk	Kontakte	Nachforschung

Stress & Konsequenzen

Physisch	1	2	3	4
Mental	1	2	3	
Leicht (2)				
Mittel (4)				
Schwer (6)				

Geschichte

Du würdest diesen Job nie freiwillig machen. Wie du so schnell in den Rängen der Armee aufgestiegen bist verstehst du selbst nicht. Vermutlich hat es etwas damit zu tun, dass du oft als einziger Überlebender auf den Schlachtfeldern standest, während sich um dich herum Berge von Leichen stapelten, Menschen und Dämonen gleichermaßen. Du hast die Armee der letzten freien Länder um dich herum sterben sehen, während dein Kriegshammer mit dir den Tanz des Blutausch getanz hat. Jetzt ist von der einst so hell strahlenden Armee nichts mehr übrig außer zwei blutenden Bannern. Und die hoffnungslose Aufgabe Nachtlid zu verteidigen ist in deine blutigen Hände gefallen.

Du nimmst diese Aufgabe verdammt ernst. Du willst von ganzem Herzen, dass die Menschen aus Felerion diesen Angriff irgendwie überleben und ihre Städte aus den Trümmern aufbauen können. Du verstehst nicht viel von ausgebuffter Militärstrategie, aber das musst du auch nicht: Dafür hast du Darion, und viele Überraschungen werdet ihr mit euren zwei Bannern und den ganzen hungrigen Flüchtlingen ohnehin nicht aus dem Ärmel ziehen können. Aber du wirst die Stadt halten, solange es geht, und jeden Einzelnen zum Kampf herausfordern, dessen Mut versagt und der die letzte Hoffnung aufgeben will.

Du hast eine Scheißangst vor dem letzten Kampf, auch wenn

du das nie sagen würdest. Die Menschen achten dich für deine Härte und deine Stärke und du kannst ihnen diese Hoffnung nicht nehmen. Nur Darion weiß davon, wie sehr du den Moment fürchtest, in dem du den Überblick über das Schlachtfeld der Stadt haben und klare Befehle geben müsstest und stattdessen dein dunkler Schatten die Macht an sich reißt. Der Moment, in dem die Welt rot vor deinen Augen werden wird und es nur noch zählen wird, deine Gegner zu fällen, Menschen und Dämonen gleichermaßen. Und auch wenn Darion daran glaubt, dass du deinen Schatten kontrollieren kannst, weißt du es besser. Der Moment wird kommen; die Frage ist nur, wann er kommt und was die letzten Menschen Felerions dadurch verlieren werden ...



Darion Nibelwulf

Jeden Morgen, an dem du erwachst, sehnst du dich in die Zeit vor dem Krieg zurück. Denkst an deine Frau, Dina, und eure beiden Töchter, Sara und Maja. Du kannst dich an ihre Gesichter kaum noch erinnern und diese Erinnerung wäre schon ganz verblasst, hättest du nicht die Zeichnung deiner Tochter Maja, die euch skizzenhaft als glückliche Familie auf dem Wochenmarkt zeigt.

Aspekte

Priester des Totengottes Pondröl	<i>Kernaspekt</i>
Das süße Vergessen umspielt mich	<i>Problem</i>
Eine gut sortierte Bibliothek vermag jeden Wissensdurst zu stillen	
Ich habe einen Schlachtplan im Kopf	
Jeder Mensch kann gerettet werden	

Fertigkeiten

(+4)	Wissen			
(+3)	Empathie	Nachforschung		
(+2)	Charisma	Wahrnehmung	Wille	
(+1)	Athletik	Kraft	Provozieren	Reiten

Geschichte

Jeden Morgen, an dem du erwachst, sehnst du dich in die Zeit vor dem Krieg zurück. Denkst an deine Frau, Dina, und eure beiden Töchter, Sara und Maja. Du kannst dich an ihre Gesichter kaum noch erinnern und diese Erinnerung wäre schon ganz verblasst, hättest du nicht die Zeichnung deiner Tochter Maja, die euch skizzenhaft als glückliche Familie auf dem Wochenmarkt zeigt. Du weißt nicht, ob sie noch am Leben sind, ob sie das Land rechtzeitig verlassen konnten; aber tief in dir, da ist etwas, das längst ahnt, was mit deiner Familie geschehen ist ...

Dein Gott hat dich in diesem Krieg vor die schrecklichste Prüfung deines Lebens gestellt. Seit den ersten Anzeichen der Invasion sendet er dir Träume und Visionen, Trugbilder und Sagengeschichten. Es fällt dir immer schwerer, Wirklichkeit und Traum zu trennen. Die wandelnden Toten, die Geister der Schlachtfelder, ihr Elend zerreit dich. Und dann ist da diese Macht in dir, die dich Unmögliches bewirken lässt, wenn du nur deinem Gott Fetzen deiner Erinnerung überlässt. Erst hast du deine Kindheit vergessen, dann das Dorf, in dem deine Familie lebt, und schließlich Majas Gesicht. Manchmal kannst du dich wieder daran erinnern, wenn du dir ihre Zeichnung ansiehst, aber immer häufiger siehst du stattdessen das Gesicht

Stunts

Avatar Pondröls (*)
Davon hab' ich gelesen! (S. 115)
Psychologe (S. 109)
<i>Die Seitenzahlen beziehen sich auf das englischsprachige Fate-Core Grundregelwerk.</i>

Stress & Konsequenzen

Physisch	1	2	3
Mental	1	2	3
Leicht (2)			
Mittel (4)			
Schwer (6)			

von Leutnant von Fuchsfell vor dir, wenn du im Dreck liegst und an deine Lieben denkst, um ein letztes Mal wieder aufzustehen und weiter zu kämpfen.

Du kennst Erikson Eichenfels seit den ersten Tagen des Krieges, warst erst sein Beichtvater und dann sein Freund. Du bist der einzige, der weiß, wie sehr sein dunkler Schatten, sein unkontrollierbarer Begleiter, an ihm nagt, aber du glaubst an ihn und daran, dass er seinen Blutausch im entscheidenden Moment kontrollieren können wird. Und wenn nicht, dann bist du bereit deine eigene Kontrolle zu opfern, um ihn zu retten.

Ironischerweise bist du durch Eriksons Freundschaft zum ersten Berater des Marschalls geworden. Seit Beginn des Krieges hast du alle Bücher über das Kriegshandwerk und die Logistik und Versorgung von Truppen verschlungen, die du in die Hände bekommen konntest. Durch die unzähligen Schlachten und Scharmützel der letzten Jahre bist du zu einem Experten für Strategie und Taktik geworden und der Marschall zählt auf dich. Du vertraust deinem Wissen jedoch nicht, denn was ist, wenn es dich im entscheidenden Moment verlässt? Deswegen nutzt du jede freie Minute, um deine Ideen und Taktiken zu Papier zu bringen, aber du verschwendest keinen Gedanken daran, was bei allen Göttern jemand mit deinen Zetteln und Aufschriften in der Hitze des Gefechtes anfangen soll.

*: Einmal pro Szene kann Darion eine persönliche Erinnerung opfern und eine milde Konsequenz nehmen, die diesen Gedächtnisverlust widerspiegelt, um Pondröls Macht anzurufen und einen Fakt oder Vorteil zu erschaffen, der nicht durch die erzählerischen Möglichkeiten der Szene eingeschränkt ist; je länger dieser göttliche Eingriff in die Welt andauert, desto bedeutsamer muss die geopferte Erinnerung sein, und desto stärker ist die Konsequenz, die er dafür nimmt; Kategorien: eine Szene/mehrere Szenen/permanent



Leutnant Maja Gwynesse von Fuchsfell

Das Schreien der Menschen, als sie bei lebendigem Leibe verbrannten. Das Feuer, das auf die anderen Häuser übergriff. Das nackte Entsetzen, als dir klar wurde, dass der Feind selbst diesen Angriff vorhergesehen hatte, dass in dem Haus nur Invalide und Kinder versteckt waren, dass ihr euch dem Feind dadurch mit tosenden Trompeten ankündigtet.

Aspekte

Entehrter Leutnant der Armee	<i>Kernaspekt</i>
Nur im Rausch der Gewalt spüre ich mich	<i>Problem</i>
Vom Feuer entstellt	
Rache an allen, die mich verachten	
Gespür für die feinen Nuancen	

Fertigkeiten

(+4)	Kämpfen			
(+3)	Kraft	Wahrnehmung		
(+2)	Charisma	Empathie	Provozieren	
(+1)	Athletik	Kontakte	Nachforschung	Wissen

Geschichte

Du hättest eine große Karriere vor dir gehabt. Spielend leicht wärst du mit deiner herausragenden Ausbildung und den Beziehungen deiner Familie erst Staboffizierin und dann in kürzester Zeit General geworden. Du bist gebildet und wohlhabend, du kennst die Gepflogenheiten des Adels und die Strukturen des Militärs und es war immer klar, dass du schon bald in die Fußstapfen deines Vaters treten würdest.

Bis zu dem verdammten Einsatz in Ka'arul. Die Stadt einnehmen, die besessenen Menschen vernichten oder zumindest vertreiben – es war klar, dass es keine einfache Aufgabe werden würde, aber eine, zu deren Erfüllen du mit dem dir unterstellten Späh-Trupp einen wertvollen Beitrag geleistet hättest. Hätte dich nur nicht der verdammte Orell Brax von seiner irren Idee überzeugt, den Tempel der Sukull anzuzünden, in dem sich die Flüchtlinge eng zusammengepfercht versteckten. Natürlich bedeutete der Angriff, dass der Feind weniger Körper zur Verfügung hatte, die die Stadt gegen sie halten würden. Aber das Schreien der Menschen, als sie bei lebendigem Leibe verbrannten. Das Feuer, das auf die anderen Häuser übergriff. Das nackte Entsetzen, als dir klar wurde, dass der Feind selbst diesen Angriff vorhergesehen hatte, dass in dem Haus nur Invalide und Kinder versteckt waren, dass ihr euch dem Feind dadurch mit tosenden Trompeten ankündigtet.

Stunts

Gewalt provozieren (S. 120)
Hart wie Stahl (S. 119)
Militärstrategie (Spezialist, S. 115)

Die Seitenzahlen beziehen sich auf das englischsprachige Fate-Core Grundregelwerk.

Stress & Konsequenzen

Physisch 1 2 3 4

Mental 1 2

Leicht (2)

Mittel (4)

Schwer (6)

Die verstorbenen Zivilisten, die verstorbenen Soldaten, sie lasten auf deinem Gewissen. Dein Rang wurde dir nicht genommen, um deinen Vater in Ehren zu halten, aber du weißt, wie sie über dich lachen und dich verachten. Dir bleibt nur noch die Scham. Die wilde Brutalität des Kampfes ist der einzige Moment, in dem du dich noch zu spüren vermagst, sonst ist alles taub in dir. Du suchst den Kampf, du redest dir ein, dass du dich opfern willst, aber eigentlich willst du dich nur endlich wieder lebendig fühlen.

Trotz allem solltest du das Kommando über die Armee haben, nicht dieser wahnsinnige Eichenfels. Wenn sich nur eine Gelegenheit ergeben würde, es allen Zweiflern zu zeigen – oder Eichenfels aus dem Weg zu räumen, damit sie keine Ausrede mehr haben, dich nicht zum Marschall zu machen.



Leutnant Orell Brax

Meuchler, Spion, Mörder, Genie. Du hattest mehr Liebhaberinnen als mancher Fürst. Du hattest mehr Einfluss als der bunteste Geck am Hofe. Du hattest mehr Macht als die Priester. Und der einzige Preis, den du dafür zahlen musstest, war der, dass du dir für andere die Hände dreckig machst. Wie viele Männer hast du ermordet, wie viele Frauen vergiftet, wie viele Kinder in der Wiege erstickt?

Aspekte

Meuchler und Meisterspion	<i>Kernaspekt</i>
Kann ein Mensch gut sein?	<i>Problem</i>
Der Zweck heiligt die Mittel	
Ein Büchlein voller dunkler Geheimnisse	
Lissa hätte die Liebe meines Lebens sein können	

Fertigkeiten

(+4)	Heimlichkeit			
(+3)	Athletik	Täuschung		
(+2)	Kontakte	Schießen	Wahrnehmung	
(+1)	Charisma	Diebeskünste	Empathie	Kämpfen

Geschichte

Meuchler, Spion, Mörder, Genie. Du hattest mehr Liebhaberinnen als mancher Fürst. Du hattest mehr Einfluss als der bunteste Geck am Hofe. Du hattest mehr Macht als die Priester. Und der einzige Preis, den du dafür zahlen musstest, war der, dass du dir für andere die Hände dreckig machst. Wie viele Männer hast du ermordet, wie viele Frauen vergiftet, wie viele Kinder in der Wiege erstickt, ehe sie dem Reich schaden konnten? Dir hat das nie Spaß gemacht; aber du warst der Krone völlig loyal und es stand außer Frage, dass es jemanden geben muss, der die schmutzigen Aufträge ausführt, mit denen die Krone nicht in Verbindung gebracht werden kann. Und auch wenn du keinen Spaß an den finsternen Wegen gefunden hast, die du beschritten bist, hast du die Privilegien deines Lebens genossen. Nun ist der König tot und die Krone zerschlagen. Ein Nachfahre der Familie lebt noch, Prinz Inal Kasanal, und viel hältst du nicht von ihm. Aber du hast seinem Vater dein Wort gegeben, ihn zu schützen.

Niemand hier weiß, wer du wirklich bist und welche Taten du begangen hast. Alle haben sich gewundert, als du vor einem halben Jahr vom Kronprinzen persönlich zum Leutnant ernannt wurdest, sie haben bis dahin wenig mehr als einen Soldaten in dir gesehen. Auf der langen Flucht nach Nachtlid hast du Leutnant von Fuchsfell in dein Geheimnis eingeweiht und sie überredet, in Ka'rul den Tempel der Sukull in Flammen zu setzen, in dem sich die Flüchtlinge verschanzt

Stunts

Gezielter Schuss (S. 125)
Hardcore Parkour (S. 98)
Lügendetektor (S. 109)

Die Seitenzahlen beziehen sich auf das englischsprachige Fate-Core Grundregelwerk.

Stress & Konsequenzen

Physisch	1	2
Mental	1	2

Leicht (2)
Mittel (4)
Schwer (6)

haben. Seit klar wurde, dass diese Entscheidung ein Desaster war, hasst sie dich, aber außer ihr weiß niemand, dass du dabei mehr als ein einfacher Soldat warst. Und eigentlich war es kein Desaster, denn all die Alten und Kinder dort sind immerhin zu Pondröl gegangen und sind jetzt nicht von Dämonen besessene Sklaven.

Aber so langsam reicht es dir. Du hast genug gesehen von Mord und Gewalt, von den unausweichlichen Mitteln. Sie haben euch auch nicht retten können. Vielleicht hat Lissa ja Recht, wenn sie sagt, dass Dinge uns alternativlos erscheinen, weil wir zu faul sind Alternativen zu entwickeln. Ihr süßer Hintern und ihr verschmitztes Lächeln helfen dir sicher dabei, ihren Worten Glauben zu schenken. Du verfluchst dich dafür, dass ihr vor dem Krieg monatelang umeinander herum getänzelt seid und euch nie eure Zuneigung eingestanden habt – aber ihr dachtet ja, euch bliebe alle Zeit der Welt.

Tief in dir glaubst du nicht mehr daran, dass die Menschen Felurians Nachtlid halten können. Aber vielleicht kannst du ja in den Tagen, die dir noch bleiben, zumindest deine Seele retten. Du hast in deinem Leben genug Regeln gebrochen; von nun an wirst du niemanden mehr für die größere Sache opfern. Du willst die letzten verbleibenden Tage nutzen um die schon immer an dir nagende Frage zu beantworten, ob du auch ein guter Mensch sein könntest. Aber du ahnst, dass du die Dolche vielleicht ein letztes Mal in die Hand nehmen musst, um Marschall Eichenfels aufzuhalten, wenn er dem Bluttausch verfällt.



Lissa Nicosta

Nachtlied wird das Ende sein. Nicht irgendein Ende, sondern das, in Großbuchstaben. Du hast die Karten gelegt und die Zeichen verstanden. Wenn ihr den Weg weitergeht, den ihr eingeschlagen habt, wird der Feind siegen und euch vernichten. Der Sex mit Erikson ist nicht besonders leidenschaftlich, aber eine schöne Ablenkung. Trotzdem spielst du manchmal mit dem Gedanken, dich nachts in Orells Bett zu schleichen.

Aspekte

Verschlagene Meisterdiebin	Kernaspekt
Hoffnungslos egoistisch	Problem
Gefährliche Schönheit	
Alles ist ein Spiel	
Meine kleinen Vögelchen	

Fertigkeiten

(+4)	Täuschung			
(+3)	Diebeskünste	Heimlichkeit		
(+2)	Athletik	Empathie	Wahrnehmung	
(+1)	Charisma	Kämpfen	Ressourcen	Wille

Geschichte

Nachtlied wird das Ende sein. Nicht irgendein Ende, sondern das, in Großbuchstaben. Du hast die Karten gelegt und die Zeichen verstanden. Wenn ihr den Weg weitergeht, den ihr eingeschlagen habt, wird der Feind siegen und euch vernichten.

Vor dem Krieg, zu Beginn des Krieges, auch heute noch bist du eine Diebin und Opportunistin. Du nimmst dir, was du kriegen kannst, und hast kein Mitleid mit denen, die sich von dir hereinlegen lassen. Du liebst den Thrill, den Nervenkitzel, aber noch mehr liebst du dein eigenes Leben und dein Wohlergehen. Du bist dir selbst der wichtigste Mensch im Leben und dir fällt auch nach einigem Nachdenken niemand ein, für den du dich opfern würdest. Ob dir das manchmal Sorgen machen sollte?

Als Erikson Eichenfels Marschall wurde hast du begonnen ihn zu umgarnen und zu verführen, um Einfluss zu gewinnen und dich im Spiel um das Ende der Welt in eine günstige Ausgangsposition zu bringen. Du liebst ihn nicht, auch wenn du ihn respektierst. Euer Sex ist nicht besonders leidenschaftlich, aber eine schöne Ablenkung. Manchmal spielst du mit dem Gedanken, dich nachts in Orells Bett zu schleichen oder ihm zu sagen, wie sehr du es bereust, dass du vor dem Krieg zu viel Angst vor deinen Gefühlen für ihn hattest, aber du hast Angst,

Stunts

Diebeszunge (S. 99)
Gedankenspiele (S. 104)
Gegenangriff (Für einen Fatepunkt kann eine Verteidigungsaktion in einem körperlichen Konflikt in einen körperlichen Angriff umgewandelt werden.)

Stress & Konsequenzen

Physisch	1	2	
Mental	1	2	3
Leicht (2)			
Mittel (4)			
Schwer (6)			

dass du dadurch deine mühsam aufrecht erhaltene Kontrolle verlieren würdest oder dass Erikson euch entdecken könnte.

Du weißt mehr über die „Dämonen“ als jeder andere in der Armee: Du weißt, dass sie Symbionten sind, keine Parasiten, und dass sie den Menschen im Gegenzug dafür, dass sie mit ihnen verschmelzen, ewiges Leben bieten können. Dass sie das Altern verlangsamen und Krankheiten im Keim ersticken können. Du kennst einen Mann in Nachtlied, Boris, der mit dem Feind kollaboriert, und du denkst ernsthaft über das Angebot nach, das er dir überbracht hat: Wenn die letzten Menschen Felurians kapitulieren, werden alle gemeinsam mit den Symbionten weiterleben können. Natürlich wird es eine andere Gesellschaft sein als die der alten Adelshäuser, aber ist das so schlimm? Dafür werden viel weniger Unschuldige sterben. Und stell dir nur vor womit sie dich belohnen werden, wenn du es bist, die ihnen die Tore öffnet, wenn du es bist, die die einfachen Menschen in ein glückliches neues Leben führt, oder wenn du es bist, die den Marschall von der Kapitulation überzeugt?



Grafiken

Relationship-Map

