

Liber Hostis: Von den Feinden

Einführung

Hier sei geschrieben von den Feinden der freien Völker die da sind genannt die Diahad'im, die Schattenkinder oder die Tartaren. Sie entspringen den Tiefen des Tartaros, den Schatten der Welt, an die selbst Vars Licht nicht mehr reichen mag. Dort verbergen sie sich vor der Wut Merets und vor der Ungnade Vars. Aus den Schatten des Tartaros heraus vollbringen die Gefallenen immer wieder Angriffe gegen die aufrechten Gläubigen der Meretkinder und ihrer Brudervölker. In dieser Schrift sei beschrieben wie man die einzelnen Wesenheiten der Schattenkinder erkennen mag und wie diese Kreaturen erfolgreich zu bekämpfen seien, so wie es die Bibliothekarii des Ordens zusammengetragen haben.

Ein jeder der Sacrum Milites in den Reihen des Ordensheeres habe stets Demut und Dankbarkeit zu empfinden, wenn er auf dieses Wissen zurückgreifen mag, denn viele seiner Brüder und Schwestern sind gefallen um diese Erkenntnisse für jeden Streiter Merets zugänglich und erfahrbar zu machen, auf das der Kampf gegen die Kreaturen des Tartaros erfolgreich für jeden Streiter enden mag.

Höhere Wesenheiten

Mit dem Wissen um die höheren Wesenheiten, die die Schatten hervorbringen, sei hier begonnen. Sie sind die gefährlichsten und mächtigsten Gegner, denen ein Sacrum Milites begegnen kann. Hier sei ihm größte Vorsicht und gute Rückendeckung geraten.

Der Erzdaimon – Höherer Lord der Schattenkinder

Von großer Macht und gar grauseligem Äußeren ist der höhere Lord der Tartaren. Er mag in der Größe wie ein ganzes Haus von guter Bauart sein, dazu massig und schwer. Seine Zeichen sind die Hörner, sowie die gewaltigen Flügel, mit denen er aber nur selten wirklich zu fliegen vermag, sowie die Hörner, die aus seinem Kopfe wachsen. Meistens sind es derer zwei, aber es sind auch schon wirklich mächtige Tartarenfürsten gesehen worden, die über viere oder gar sechs dieser Hornauswüchse verfügten. Sein Anblick ist von gar grässlicher Art und mag Zweifel in die Herzen seiner Gegner senken. Doch lasst Euch nicht beirren, denn dies ist Absicht und meist nur Schein. Der Erzdaimon ist zumeist ein großer Meister finsterster Magie. Der Sacrum Milites muss stetig davor auf der Hut sein. Wenn ihr einen solchen Erzdaimon bekämpfen müsst, so sichert Euch Mitstreiter und geht gemeinsam, die Ferramenti schwingend, dem Lord entgegen und kreist ihn ein. Doch seid ihr allein, dann lauft, denn diese Kreatur ist von derartig großer Kraft und Macht, so dass sie kaum durch einen einzelnen Bruder oder eine einzelne Schwester besiegt zu werden vermag. Doch verzagt nicht, Brüder und Schwester, denn auch diese Kreatur, gleich all ihrer Macht, ist zu verletzen. Die bedeutendsten Schwachstellen dieser hohen Damones sind ihre Überheblichkeit, ihre Arroganz und ihre furische Wut, die sie zumeist nur schwer unterdrücken können. Diese gibt ihnen große Kraft, aber sie macht sie auch verletzlich gegenüber Hinterhalten und Listen. Gezeigte Schwäche verleitet sie zu oft unüberlegten, direkten Angriffen. Großer Mut im Angesicht ihrer bewusst gewählten grauseligen Erscheinung ringt ihnen Respekt und Anerkennung ab, auch wenn sie diese hinter Spott und Hohn verstecken. Im Rücken sind die hohen Lords meist am verletzlichsten, aber diese Schwachstelle wird oftmals durch meist viele ihrer Schergen gedeckt, die zuerst dem Kreislauf zugeführt werden müssen, bevor man sich dem Lord selber

zuwenden kann.

Der Daimon – Niedererer Lord der Schattenkinder

Der niedere Daimon ist der höheren Erscheinungsform seiner Art in Wesen und Fähigkeiten gleich, doch von gar schwächerer Kraft. Und Macht. Mit Flügeln und Hörnern fehlen diesem niederen Schattenlord oftmals die Zeichen seines Ranges im Tartaros und er ist von wesentlicher kleinerer und zierlicher Statur als ihre Herren. Gleichsam ist ihre Macht nicht zu unterschätzen, denn von gleicher Art wie jene der höheren Lords ist sie. Die finstere Magie ist ihnen vertraut und sie wissen diese zu benutzen. Ein Täuscher und Scharlatan ist der Daimon, seine Zunge ist gespalten und seinen Worten darf man nicht trauen, denn so versucht er seine geringere Macht auszugleichen. Er lügt und betrügt die Wesen des wahren Lebens, auf das sie ihm verfallen oder unwissentlich der Finsternis zuarbeiten. Das ist ihre große Macht. Doch ist auch ihre Fähigkeit sich im Kampfe zu wehren von nicht zu unterschätzender Art. Im Gegensatz zu den höheren Lords führen sie manchmal selbst eine weltliche Waffe und auch ihre Klauen sind selber Waffen, die mit unwiderstehlicher Schärfe selbst den besten Panzer aufzuschlitzen vermögen. Ihre Zahl an Diener ist geringer und von wesentlich geringerer Macht. Doch auch sie schützen ihren Herren bis zum Tode. Führt erst wieder diese Dienerschaft dem Kreislauf zu, bevor ihr den niederen Lord selbst angreift. Ohne Schutz ist die weltliche Hülle des Daimons meist sehr verletzlich. Das Ferramentum sollte diese schnell zerschlagen können. Aber seid gewarnt. Der niedere Lord der Schattenkinder ist trotz seiner Konzentration auf Manipulation und Korruption oftmals ein Kämpfer von weitreichenden Fähigkeiten, der nicht unterschätzt werden darf.

Der Todesritter

Der Todesritter ist der Streiter der Finsternis, der direkte Gegenentwurf zum Sacrum Milites. Sie sind die Antwort der Schatten auf die Streiter Merets. Die Ritter des Tartaros. Diese Kreaturen sind meist verdorbene oder gefallene Seelen großer Krieger, die in die Schatten stürzten. Mit einer verstärkten weltlichen Hülle und der schwarzen Panzerung aus den Essen des Tartaros sind sie die größten Kämpfer der Diahad'im gegen das Licht. Sie führen ein großes Arsenal an Waffen, zumeist jedoch wuchtige, zweihändige Klingen. Sie sind die Leibwachen der Lords der Schattenkinder oder ihre Hauptmänner beim Angriff auf lichte Festungen des Glaubens. Sie dienen als Speerspitze in jedem Kampf, und in den großen Kriegszügen sind sie der Kern der weltlichen Kriegerschar der gefallenen Kinder Merets. Im Zweikampf sind sie den Sacrum Milites ebenbürtig und ihre schwarzen Waffen hinterlassen schwärende Wunden, die durch Magie nicht zu verschließen sind. Und auch nur das mächtigste Gebet mag eine solche Wunde zu schließen. Eine ihrer größten Stärken ist ihre Schweigsamkeit. Viele Lords der Schattenkinder gestatten ihren kampfstärksten Dienern nicht die Fähigkeit der Sprache, damit diese sich niemals gegen ihre Herren verschwören mögen. Ihre größte Schwäche ist das, was die lichten Krieger Ehrgefühl nennen würden. So verdorben diese Kreaturen auch sind, haben sie sich eine groteske Form der Kriegerehre bewahrt. Sie nehmen Zweikämpfe gegen andere große Streiter des Lichtes an, um sich mit ihnen zu messen. Auch wenn sie selbst nicht mit fairen Mitteln zu kämpfen vermögen, so neigen sie absurderweise oftmals dazu ihr Wort nach einer Niederlage zu halten. Das heißt, wenn es denn zu einer Niederlage kommt, was sie in ihrer verdrehten Logik schon oft zu verhindern wussten. Niemals also soll sich ein Sacrum Milites auf das Wort eines dieser Krieger. Dieses Ehrgefühl wird von den Lords der Diahad'im verabscheut und es wurde schon oft beobachtet, wie Lords der Schattenkinder ihren Todesrittern diese Angewohnheiten verbieten oder austreiben wollten. Doch seit

Beginn ihrer ruchlosen Existenz war es scheinbar nicht möglich den Todesritter ihren Codex auszutreiben. Im Zweikampf muss der Todesritter und seine weltliche Panzerung genau so überwunden werden, wie er den Sacrum Milites mitsamt seinem gesegneten Schutz überwinden muss. Es ist ein Kampf der reinen Fähigkeiten in denen letztlich nur der unerschütterliche Glaube und die tagtägliche Kriegsübung die Entscheidung bringen kann. Der Todesritter ist eine der größten Gefahren, denen ein Sacrum Milites begegnen kann.

Die Todesfee oder Hexe

Die Todesfee ist eine große Magiern in den Reihen der Schattenkinder. Ihr Werkzeug ist die schwarze Magie und sie ist der natürliche Gegner einer lichten Magierschaft. Die Todesfee ist meist von großer Verschlagenheit und Schläue, und ihre Angriffe erfolgen meist durch Strohmannen und aus dem Hinterhalt. Wenn die Todesfee selbst eingreift, dann nutzt sie ihre verderbte Magie zumeist dazu um ihre eigenen Fähigkeiten zu verstärken und so daraus übernatürliche Waffen entstehen zu lassen. So ist die Todesfee oftmals dafür bekannt ihre Stimme zu verändern, dass ihr Schreien für jeden der es hört von großem Schmerze ist, der bis zum Tode führen kann. Ein starker Glaube mag einen gewissen Schutz vor solchen übernatürlichen Angriffen geben, doch auch der stärkste Glaube kann solchen verderbten Kräften nicht unbegrenzt lange Stand halten. Des Weiteren nutzt die Hexe die gängigen Sprüche schwarzer Magie. Je nach den jeweiligen Fähigkeiten der Hexe sind dies magische Gifte, klassische Kampfzauber, Manipulationszauber oder Illusionen. Sie mag in der Hülle der Lichtkinder auftreten, doch ihre wahre Gestalt ist von daimonoider Art. Die größte Schwäche der Todesfee oder Hexe ist das völlige Fehlen weltlicher Waffen und Panzerung. Sie lässt zumeist andere für sich kämpfen. Sie selbst ist gegen den unwiderstehlichen Einsatz des Ferramentums kaum gefeit, und ist man erst zu ihr vorgedrungen ist sie leicht zu überwinden. Der Sacrum Milites hat sich aber stets vor ihrer Verschlagenheit und ihrer Magie

zu hüten.

Sukkubus & Inkubus

Der Sukkubus ist wie der Inkubus eine höhere Wesenheit niedersten Ranges. Der Sukkubus ist eine weibliche Dienerin höherer Lords, so wie der Inkubus der männliche Diener ist, und stellt eine perfide Waffe im Kampf der Schatten gegen die aufrechten Gläubigen dar. Die Wesenheit des Sukkubus, sowie des Inkubus, verbirgt ihre wahre Gestalt hinter einer weltlichen Hülle, die gezielt die sexuellen Neigungen der Opfer ansprechen soll, ohne dass die übernatürliche Herkunft der Kreatur sofort ersichtlich ist. Der Sukkubus hüllt sich dabei gezielt in die Hüllen weiblicher Wesen, um damit Männer in ihre Falle zu locken, der Inkubus hüllt sich dagegen in männliche hüllen um weibliche Wesen zu verführen. Ziel dieser Verführung ist es, das unbedarfte Opfer zum Beischlaf zu bewegen, nach dem der in die Falle gelockte schutzlos und von jeder Waffe und Panzerung befreit dem Tode zugeführt wird, sollte er nicht den Verführungen der Damones verfallen und in die Schatten stürzen. Ob es sich bei den Sukkubi und Inkubi um dieselbe Wesenheit handelt, oder ob es auch zwei verschiedene Gattungen von Damones sind, ist nicht bekannt. Der Sacrum Milites hat daher jedem zu offenherzig formuliertem sexuellen Kontakt und allzu ansprechendem Äußeren gegenüber misstrauisch zu sein und sollte stets überzeugt sein, dass seine Partnerinnen von lauterem Glauben und reinem Gewissen sind. Inkubi und Sukkubi gehen mit oftmals raffinierter Schlaueit vor, um sich den Partner gefügig zu machen. Deshalb sei stets Misstrauen und Vorsicht angebracht. Auch darf nicht vergessen werden, dass die weltliche Hülle nur eine Masquerade darstellt und sich dahinter eine zutiefst daimonoide Gestalt verbirgt, die die üblichen Merkmale dieser missgestalteten Körper besitzt, wie zum Beispiel Krallen und Hauer. So sei auch im Nahkampf Vorsicht geraten. Doch letztlich von geringe Macht und Stärke sind diese Wesen, den ihre einzige übernatürliche Fähigkeit ist jene der Verkleidung und auch ihre weltliche

Hülle und deren Stärke sind eher von schwacher Natur und kann so leicht durch den unwiderstehlichen Einsatz des Ferramentums überwunden werden.

Wiedergänger & übernatürliche Wesenheiten

Wiedergänger und andere, ähnliche geartete Wesenheiten sind die oft genutztes Diener der Diahad'im im Kampfe gegen die aufrechten Gläubigen. Ihre Anzahl ist Legion und ihre Fähigkeiten und Erscheinungsformen sind derer viele. Ihre größte Macht ist ihre Masse oder ihre Körper- und Leblosigkeit. Ihre Bekämpfung ist das scheußliche und harte Tagwerk des Sacrum Milites im Kampfe gegen die Tartaren.

Der Vampir

Der Vampir ist der mächtigste unter den Wiedergänger. Ist seine weltliche Hülle bereits verstorben erfüllt eine unheilige Kraft seinen toten Körper und lässt ihn wandeln, und dass unter dem Beibehalt seiner vollen geistigen und unter einer deutlichen Verstärkung seiner körperlichen Kräfte. Des Weiteren sind einzelnen Vampiren noch weitere mächtige Fähigkeiten gestattet worden. Beobachtet wurde schon der Einsatz von magischen Kräften bis zu der Fähigkeit des Fliegens. Der Vampir ist unsterblich, da der Lauf der Zeit nicht mehr an ihm und seiner Hülle zu nagen vermag, und ihm Laufe der Zeit wird der Vampir immer mächtiger. Der Preis, den der Vampir dafür bezahlt ist hoch und ist auch seine größte Schwäche. Er benötigt in jeder Nacht das frische Blut lebender Wesen, das er trinken muss. Dies macht es für einen Vampir unmöglich unbemerkt zu agieren, weswegen er sich selten versteckt und sich im Vertrauen auf seine großen Kräfte eher offen zum Kampfe stellt. Vampire haben verschiedene Schwachstellen. Viele verachten den Geruch von Knoblauch, der ihnen scheinbar wirkliche Schmerzen zufügt. Diese Knolle

scheint als obsondernes von der Mutter zum Kampf gegen diese Wesenheiten angelegt zu sein. Aber Vorsicht, da Knoblauch bewiesenermaßen nur bei Vampiren und nicht bei anderen unnatürlichen Wesenheiten hilft. Der Vampir verfügt über große Selbstheilungskräfte und vermag es körperlichen Angriffen zu widerstehen. Gegenüber gewissen Waffen allerdings, die mit einem göttlichen Segen geführt werden, ist der Vampir besonders empfindlich. Dem Kreislauf zugeführt werden kann der Vampir nur durch die Beendigung des Einflusses der unheiligen Kraft, die den Vampir befallen hat, durch die Pfählung des Herzens mit einem hölzernen Pfahl. Gleichsam haben das Verbrennen des untoten Körpers, sowie das Abschlagen des Kopfes bereits Erfolge gezeigt.

Wiedergänger, Erhobene oder Zomben

Zomben oder Wiedergänger bilden die Masse jeder Schattendiensterschaft und jeden Schattenheeres. Es erfordert nur den Einsatz geringer Mengen schwarzer Magie, um diese willigen, aber stumpfsinnigen Diener auf den Schlachtfeldern und Friedhöfen der lichten Völker zu erheben. Ihre größte Stärke und Macht ist ihre Masse und der Umstand, dass sie nicht leicht zu töten sind, da ihre Hüllen bereits tot sind. Doch nur ihre Leiber bewegen sich, ihr Geist ist tot und ihre Seele bereits dem Kreislauf wieder zugeführt. So sind Zomben kaum in der Lage geschickte Angriffe zu führen. Oftmals sind sie kaum in der Lage eine Waffe zu führen. Das Einzige was sie kennen ist töten und fressen. Ihr größter Feind ist heiliges Licht und Feuer. Beides fügt ihnen großen Schaden zu und lässt die Körper zu Asche zerfallen, was jegliche Bedrohung durch diese Hülle eliminiert. Die Untoten nur niederzustrecken mag zwar gelingen, aber der Erfolg mag unzureichend sein, da die untoten Körper bereits tot sind. So mag es sein, dass die Hüllen, trotz schwerster Verletzungen sich wieder erheben und weiterkämpfen. So sei es jedem Sacrum Milites angeraten stets auf seinen Rücken zu achten und jedem Untoten nach Möglichkeit einer, im Meretglauben eher unübliche, Feuerbestattung

zukommen zu lassen.

Der Geist

Ein Geist mag die Seele eines bereits verstorbenen Lebewesens sein, das aufgrund widernatürlicher Umstände an die Grenzen der sichtbaren Welt gefesselt bleibt. So sei jedem Sacrum Milites gesagt, dass ein Geist nicht sofort und jederzeit gleichzusetzen sei mit etwas finsterem. Oftmals sind es erbarmungswürdige Kreaturen, die zur falschen Zeit am falschen Ort wahren. Diesen gilt es zu helfen und beizustehen. Es ist die Pflicht jedes Sacrum Milites diesen Kreaturen zu helfen zu ihrem jeweiligen Gott, sei er denn von lichter Art, zurückzukehren. Nun sei aber hier gesprochen von jenen Geistern, die da zu den Hostis, zu den Feinden zählen. Sie sind von zweierlei Art. Zum einen sind das die Geister Verstorbener, die von finsterner Natur und somit Diener der Schattenkinder waren. Sie werden ihre körperlose Existenz zum Schaden der Lichtkinder einsetzen. So sei der Kampf gegen diese Wesenheiten vor allem mit der Waffe des Wortes und der reinen Glaubensmacht zu führen. Schwach sind diese Wesen, wenn es um körperliches geht, aber sie mögen trotz ihrer Körperlosigkeit Einfluss auf die sichtbare Welt nehmen. Zum zweiten seien hier genannt die verderbten Seelen aus den Schatten. Sie reisen im Gefolge der Lords der Diahad'im und sind gefallene Kreaturen, deren Seelen in den Schatten pervertiert und entartet wurde und so als mächtigere, aber körperlose Wesen in die sichtbare Welt zurückgelangen. Ihre Fähigkeit der Einflussnahme ist zumeist höher als die der schlicht Verstorbenen. Während erstere oftmals schon Schwierigkeiten mit der Kommunikation mit der sichtbaren Welt haben, so ist es den anderen durchaus möglich den lebenden Wesen körperlichen Schaden zuzufügen. Hier muss ebenfalls die reine Glaubensmacht als Waffe dienen, denn das Ferramentum dürfte in den meistens Fällen sich als nutzlos erweisen. So sei der Ort des Spukes mit weihenden Sprüchen und gesegnetem Wasser gereinigt und gesegnet, auf dass die Wesenheit dort

nicht verkehren mag. Des Weiteren sei dieser Wesenheit das Wort des Glaubens entgegen geschleudert, auf das es sich unter Schmerzen winden mag, wenn die lichte Glaubensmacht auf ihr finsternes Wesen trifft. Sollte dies alles noch nicht zur Vernichtung des Geistes führen, dann mag der Sacrum Milites, auch unter der Mithilfe von Priestern des Kultes, wenn in der Rotte vorhanden, ein Ritual vorbereiten, in dem man das Shenn'At auf den Boden zeichnet. In diese Stätte mit dem heiligen Symbol versehen soll nun der Spuk mit heiligem Wort getrieben werden. In der Macht des Shenn'At soll es eingeschlossen werden, so dass es sich unter reinigendem Schmerz nicht zu bewegen vermag. Zuletzt soll man die segnenden Worte Merets sprechen, die dieser Seele jede Verderbtheit entreißen mag und sie schlussendlich dem Kreislauf hinzufügen wird.

Der wandelnde Schatten

Der Schatten ist eine Verkörperung des verderbten Schattens der Welt. Er besteht aus stofflicher Finsternis und manifestiert sich an Orten großer Verderbtheit, wo die Finsternis von gar großer und solch unheiliger Macht ist, das die verderbte Kraft des Tartaros bis dorthin vorstößt und sich selbst verstofflicht. Schatten sind eher eine Begleiterscheinung der unheiligen Macht der Diahad'im, wenn sie einen Ort beflecken und verderben. Doch aufgrund des Chaos und des Schadens, den sie anrichten handeln sie stets im Sinne ihrer Herren. Sie sind nicht vernunftbegabt und auch nicht zu geordneter Verständigung fähig. Schatten treten nur des Nachts auf und sind von großer Angriffslust. Selbst das Mondlicht meiden sie. Sie geben sich meist eine Körperform, die wie groteske Spiegelungen der Lichtkinder aussieht. Ihre finstere Hülle ist so stark verdichtet, dass die Klauen aus Dunkelheit bilden, die großen Schaden verursachen. Das Licht ist ihr größter Feind. Ist es das Licht heilige Merets, so ist es tödlich für sie, da ihr Körper, der Finsternis ist, sich einfach auflöst. Doch auch das gesegnete Ferramentum dürfte

mit Erfolg gegen die wandelnden Schatten einzusetzen sein. Die größte Gefahr, die von Schatten ausgeht ist ihre Tarnung und ihre blitzschnell vorgetragenen Angriffe aus dem Dunkel der Nachtschatten. In einer mit Schatten infizierten Gegend muss der Sacrum Milites stets auf der Hut vor den Schatten sein.

Der Wechselbalg

Der Wechselbalg ist ein niederer Diener der Schattenkinder. Er ist eine Kreatur, die über die finstere Macht verfügt jederzeit jede andere Form anzunehmen. So ist er des Tartaros Meisterspion und Infiltrator. Die Ware Gestalt des Wechselbalges kennt niemand, da ihn noch nie jemand in seiner eigenen Form gesehen hat. Seine größte Stärke ist die Tarnung und Täuschung. Ist er erst einmal ertappt, so verfügt er nicht mehr über viele Mittel der Gegenwehr und sollte somit ein leichtes Opfer für das Ferramentum sein.

Gefallene Völker & Rassen

Sie sind die befleckten Völker, die Unreinen. Jene, die vor langer Zeit von den Schatten berührt und verdorben wurden. Sie gelten in der Masse als schlecht und von finsterner Art. Sie gilt es zu jeder Zeit und an jedem Ort zu bekämpfen, denn sie waren es, die in den späteren Zeitaltern an der Seite der Tartaren stritten, als sie die aufrechten Gläubigen im Tale Var'Atresh niederwerfen wollten.

Der Lykantroph

Der Lykantroph ist im Normalfall von der Gestalt der Lichtkinder, wobei Menschen von besonderer Anfälligkeit sind. Lykantrophen wandeln sich des Nachts jedoch in große, aufrecht gehende Wolfsmenschen von wilder Wut und großer Kraft. Sie sind hinterhältig und böse. Ihre körperliche Kraft ist gewaltig und darf im Zweikampf nicht unterschätzt werden. Gesegneten Waffen gegenüber ist der Lykantroph sehr empfindlich, denn

seine Existenz ist von finsterner und unheiliger Art, und seine Rückführung in den Kreislauf ist eine meretgefällige Tat. Am schwächsten ist der Lykantroth während des Tages, wenn er nicht in seine animalische Form gewandelt ist. Dann ist er allerdings meist tückisch, hinterhältig und listenreich.

Der Schwarzalb oder Drau

Die Schwarzalben, auch die Unterirdischen genannt, sind verwandt mit jedem Volke der Var'athr'im, dass das schöne genannt wird. Doch lässt diese traurige Wahrheit diese Brüder und Schwester in Meretum niemals hören, denn sie schämen sich für diese Verwandtschaft, denn diese sind von der Finsternis berührt, gezeichnet und gehören damit zu den gefallenen Völkern, die einst im den späteren Zeitaltern im Tale Var'Atresh gegen die aufrechten Gläubigen stritten und versuchten diese Niederzuwerfen. Schwarzalben, im kharkovianischen auch Drau genannt, beherrschen meisterhaft die Kunst der Täuschung, Tarnung und des lautlosen Tötens. Auch wenn sie zumeist behaupten sich von der Finsternis losgesagt zu haben und ihren eigenen Wegen zu folgen, so sind ihre Taten meist von zweifelhafter bis lästerlicher Art und Weise. Ihre Stärke sind Angriffe aus dem Dunkel der Nacht und aus dem Hinterhalt. Selten greifen sie größere Gruppen oder gar Heere an. Ihre Zeit ist die Nacht. Das Licht des Tages ertragen sie nicht oder nur schwer. In der Nacht allerdings agieren sie lautlos und geschickt. Man sagt, dass die besser schleichen als normal gehen können. Ihre Fähigkeiten mit ihren kurzen Nahkampfschwertern sind legendär und jeder Sacrum Milites sollte diesen Fähigkeiten mit Respekt und Vorsicht begegnen. Vorsicht muss man auch bei Verletzungen mit diesen Waffen walten lassen, denn die Drau sind Meister der Giftkunde und setzen diese besonders bei ihren Waffen und Meucheldolchen bevorzugt ein. Diese Gifte sind oftmals von größter Wirksamkeit und von erschreckender Kenntnis der Giftkunde. In einem Gebiet in dem sich Drau aufhalten sei der Schutz des Halses und anderer empfindlichen Stellen besonders zu

empfehlen. Draugesellschaften sind immer matriarchalisch aufgebaut. Drau agieren daher fast ausschließlich in kleinen rottenähnlichen Gruppen, die von einer Draumatrone angeführt werden, die oftmals über gewaltige schwarzmagische Kräfte verfügt. Die Matrone ist stets der Kopf einer Draugruppe, den es im Konfliktfalle abzuschlagen gilt. Dies ist allerdings eine schwere Aufgabe, da die Matrone stets von Leibwächter geschützt ist und selbst über große magische Kräfte, sowie über eigene Waffen verfügt. Drau zu einer offenen Konfrontation zu bewegen, ist fast unmöglich, denn sie kämpfen stets lieber über Anschläge aus dem Hinterhalt, so dass es schwierig für den Sacrum Milites wird, hier richtig zu agieren. Es muss unter allen Umständen versucht werden den Drau den eigenen Kampfstil aufzuzwingen. Aus Erfahrung muss gesagt werden, dass Drau unter Umständen zu Verhandlungen bereit sind. Und obwohl es vorgekommen ist, dass manche Matronen ihr Wort gehalten haben, so ist der Wortbruch doch eher die Regel als die Ausnahme.

Der Ork & andere Grünhäute

Die Orken zählen, wie auch alle anderen Goblinoiden, zu jenen Völkern, die von Meret in alter Zeit abgefallen waren und gegen die Völker der Var'Athr'im im Tale Var'Atresh gestritten und verloren haben. Sie zählen heute nicht mehr zu den Dienern der Schatten, sind aber von deren Präsenz in tiefe Mitleidenschaft gezogen worden, so dass ihr innerstes Wesen finster und böseartig wurde. Dennoch können sie nicht per se zu den Gefallenen gezählt werden. So muss von Fall zu Fall entschieden werden, welchen Typus eines Orken man vor sich hat. Es gibt durchaus solche, die zwar unbedarft, aber nichts desto trotz mit ehrlicher Absicht, durch Verhandlungen zum friedlichen Zusammenleben bewegt werden können. Die Masse der Orken und Goblinoiden sind allerdings wild und aggressiv, so dass sie zu einer ständigen Bedrohung für die Gläubigen geworden sind. Solche Orken sind in der Regel groß, massig und sehr stark. Ihre Haut ist zumeist grün, aber es wurden auch

schon braune, schwarze und sogar weiße Orken gesichtet. Sie verfügen über große, gefährliche Hauer und ihre Kampfweise ist eher ungestüm. Ihre Körperkraft mag denen von zwei ausgewachsenen Menschen entsprechen. Der Geist eines durchschnittlichen Orken ist eher simpel gestrickt und lässt komplexere Kampftechniken eher selten zu. Die intelligentesten Orken stellen fast immer den Schamanen, der zumeist mit einer lichten Naturmagie in der Lage ist zu zaubern. Mitunter bedienen sich diese Schamanen der verderbten Blutmagie. In diesem Falle ist der Einfluss des Tartaros bei diesen Orken evident. Der stärkste Ork ist zumeist auch der Häuptling eines Stammes oder auch der Kriegsherr eines Kriegshaufens. Orken greifen zumeist direkt an. Hinterhalte und Listen sind ihnen nicht nur gänzlich unbekannt, sondern auch wesensfremd. Sie greifen immer direkt an und sind daher das dankbarste Opfer eines Sel'Shar-Priesters, der diese Kampfweise in der Regel ebenfalls bevorzugt. Orken neigen mitunter dazu bei drohenden Neiderlagen Geiseln zu nehmen, vor allem, wenn der Schamane bereits gefallen ist. Hier kann man die Verhandlungslösung wählen, da der durchschnittliche Ork nicht die Intelligenz besitzt, um einem kühn verhandelnden Sacrum Milites das Wasser zu reichen. Dem Wort eines Orken kann man selten Glauben. Ehrlichkeit gehört zu den Dingen, die ein Ork nicht versteht. Sollte man auf aggressive Orks treffen, so sollte man sie alle auslöschen, nur um sicher zu gehen, dass sie einen nicht hintergehen.

Der Skaven

Der Skaven ist fast so groß wie ein Mensch und erinnert in seinem Aussehen an eine übergroße Ratte. Über dieses Volk ist fast nichts bekannt, da noch kein Priester des Ordo Sacrum Milites Mater Meretum, bis auf wenige Ausnahmen, ein Aufeinandertreffen mit einem Vertreter dieser Spezies erlebte. Trotz ihres befremdlichen Äußeren scheinen nicht alle Skaven zu den Dienern der Tartaren zu gehören. Es gibt wohl jene, die auf der Seite der Var'Athr'im gegen die Schattenkinder

streiten. Jene seien natürlich ausgenommen von der Bekämpfung durch den Orden. Aber es gibt auch jene anderen Skaven, die mittels verderbter Magie und unheiligem Werkzeug für die Sache der Diahad'im streiten. Jene gilt es selbstverständlich sofort zu vernichten. Jeder Sacrum Milites hat Berichte über ein Aufeinandertreffen mit Skaven sofort an den nächsten Bibliothekarius des Ordens weiter zu reichen.

Gefallene Wesenheiten

Es gibt leider immer wieder einzelne Vertreter aus den Völkern der Lichtkinder, die sich den Einflüsterungen durch die Schatten ergeben. Selten nur ist es möglich diese Gefallenen wieder ins Licht zurückzuholen. Diese Gefallenen sind oftmals die Wurzel des Übels, wenn irgendwo die Schatten Einzug in Merets Welt halten. Jedem Sacrum Milites sei daher geboten diese Gefallenen stets zu stellen und zu vernichten, sollte sich die Gelegenheit bieten.

Der Schwarzmagier oder Hexenmeister

Der Schwarzmagier ist ein Gefallener unter den rechtschaffenden Magiern der Welt. Sie öffneten ihren Geist aus niedersten Motiven den Einflüsterungen der Schatten und weiteten ihr magisches Potential auf die Lehren aus dem Tartaros aus. Meist sind diese Magier in weite, düstere Roben gehüllt. Sie sind sehr oft von großer Intelligenz und ebenso großer Verschlagenheit. Ihrem Wort kann nicht getraut werden. Der Schwarzmagier ist ein schwerer Gegner. Er ist in der Lage sich vor jedem Schlage mit dem Ferramentum zu schützen, und dass ohne schwere Panzerung anzulegen, die ihn behindern würde. Dazu ist er in der Lage zu mannigfaltigen Kampfzaubern, von einem simplen Windstoß bis hin zu einem mächtigen Feuerball. Wenn er von großer Macht ist, so ist es ihm eventuell möglich elementare Avatare zu erschaffen, künstliche Wesenheiten aus den Grundstoffen der fünf Elemente, die einzig auf seinen Befehl hören. Dem Sacrum Milites bleibt nichts

anderes übrig als mit roher Gewalt diesen Magier zu versuchen zu überrumpeln. Seine Schwäche ist des Magiers völliges Unverständnis für den Nahkampf. Er, der nur mit den geistigen Waffen kämpft, ist selbst des Kämpfens nicht mächtig. Eine weitere Schwäche ist die Konzentration, die er für seine Magier benötigt. Sollte der Sacrum Milites nur stark genug vordrängen, dass der Magier sich nicht auf seine verderbten Sprüche zu konzentrieren vermag, so ist ihm bereits der Zugang zu einem Teil seines Potentials versperrt. Die Erfahrung hat gezeigt, dass auch jeder Zauber des Körperschutzes früher oder später, bei entsprechender Bearbeitung des Magiers mit dem Ferramentum, zusammenbrechen wird. Nach dem Zusammenbruch dieses Schutzes ist der Schwarzmagier ein schlichtes sterbliches Wesen, wie wir alle es letztlich sind. Eine Rückführung dieser gefallen Seele in Kreislauf durch die Gnade Merets sollte dann leicht fallen.

Der Nekromant

Der Nekromant ist eine Besonderheit des Schwarzmagiers. In vielem ist er ihm ähnlich, und doch ist er ganz anders. Die gesamte schwarzmagische Befähigung des Nekromanten beschränkt sich auf die Erhebung und die Kontrolle von Toten. Der Nekromant ist ein gläubiger Diener der Schatten und er verschafft ihnen die Armeen der stupiden Zomben, mit denen er die rechtschaffenden Völker auf den Weiten Var'Ams geißeln mag. Der Nekromant arbeitet stets alleine. Wie der Schwarzmagier, der ihm so gleich ist, schützt er sich mit Magie und zusätzlich mit seinen geistlosen Sklaven. Um einen Nekromanten zu bezwingen, so muss man sich erst durch seine Diener durchschlagen. Anders als der Schwarzmagier ist es dem Nekromanten selten möglich richtige Kampfzauber zu wirken. Eines muss sich der Sel'Shar immer merken. Tritt erst einmal der Lebensfunke des Nekromanten wieder in den Kreislauf ein, so sind auch seine Diener überwunden, denn die stetige Präsenz des Nekromanten ist für deren Wandeln notwendig. So mag es für einen Sacrum Milites als das leichteste erscheinen, wenn man

einem großen Heer von Untoten gegenüber steht, nach Möglichkeit den Nekromanten zu finden und zu vernichten, denn nach dessen Ableben ist auch seine Dienerschaft keine Gefahr mehr für die Gläubigen und Schwachen auf Var'Am.

Der Häretiker

Der Häretiker stellt die Masse der Dienerschaft der Schattenkinder dar. Er mag jedem der lichten Völker entstammen, jedoch ist er den Einflüsterungen des Schatten erlegen und huldigt nun den Schattenlords, sei es aus Zwang oder schlimmer noch, aus tiefster innerer Überzeugung. Mit seinem Blut werden die finsternen Rituale durchgeführt und mit dem Glauben der Legionen seiner Brüder und Schwestern werden höhere Lords der Schattenkinder gestärkt. Es ist der Häretiker der stets die Weiten Var'Ams auf neue Übergriffe aus dem Tartaros vorbereitet, um die lichten Völker dort ins Chaos zu stürzen. Ohne die Massen der Verdorbenen wäre der Einfluss des Tartaros in dieser Welt um ein vielfaches geringer. Es ist die Pflicht jedes Sacrum Milites die befleckten Seelen jedes Ketzers zur Rückkehr ins Licht zu bewegen. In der Regel geschieht dies durch die Rückführung dieser Seele in den ewigen Kreislauf. Der Häretiker verfügt selten über eine gute Panzerung, gute Bewaffnung oder eine gute Kampfesausbildung. Von seinem Herren wird er, wenn überhaupt, nur mit rudimentären Waffen ausgestattet. Seine Gefahr erwächst einzig durch die Masse seiner gefallenen Glaubensbrüder und -schwestern. Das Ferramentum sollte reichhaltige Ernte unter den Ketzern halten können. Sollte es dem Sacrum Milites möglich sein eine Segnung über einem erschlagenen Ketzer zu sprechen, so bewahrt er dessen Seele vor einem weiteren Sturz in die Schatten. So ist jeder erschlagene und gesegnete Häretiker eine befreite Seele, die wieder im Licht wandeln, und nimmer dem Einfluss der Schatten erliegen mag.