

Helme Haffax

Legendärer Feldherr, Heptarch und Träger des Belhalhar-Splitters

»Ich trage eine undurchdringliche Rüstung, die jede Klinge fehlgehen lässt. Ich trage ein Schwert, das meine Feinde mit Sturmwind und Feuerswut, Dornenwänden und Treibsand schlägt. Ich trage Belhalhars Kronensplitter, der meine Heere zu blutigen Siegen führt. Ein Gott hat mich aufgerufen, ein Heerführer zu sein, wie Aventurien ihn noch nie gesehen hat. Als dieser Gott fiel wurde ich zum Herrscher über seine Heerscharen, und niemand steht nun mehr über oder neben mir. Ich habe vom Trunk der Unsterblichkeit gekostet. Doch dieser Trunk ist schal, denn die Menschen, über die ich herrsche, folgen mir, weil ich stärker bin als sie, nicht weil ich ihre Herzen gewonnen habe.

Ich bin der Eroberer, der Borbarad hätte sein können, wenn er es gewollt hätte. Doch anders als Borbarad weiß ich, dass ich für Aventurien nicht das sein kann, was für mich noch erstrebenswert wäre. Ich weiß, dass meine Jahre bereits gezählt werden, von Göttern und Götzen gleichermaßen. Ich werde zur mir bestimmten Zeit gehen, aber ich werde es unter meinen Bedingungen tun.

Helme Haffax kann nicht in der Schlacht besiegt werden, doch nur eine Schlacht kann das Ende von Helme Haffax sein. Mein Reich braucht noch fünf Jahre, um auf dem Höhepunkt seiner Macht jedes andere unterwerfen zu können. Diese Jahre schenke ich Euch: Bringt mir diese meine Schlacht, wenn die Zeit gekommen ist und Ihr es wagt. Wenn Ihr zaudert oder versagt, dann werden meine Legionen Reich um Reich unterwerfen, bis Aventurien unter dem Banner der gekreuzten Schwerter geeint ist. Geeint, aber geknechtet.«

—Fürstkomtur Helme Haffax an Kaiserin Rohaja von Gareth, 1032 BF

Helme Haffax hat als brillanter Heerführer an fast allen bedeutenden Schlachten der letzten 45 Jahre teilgenommen. Als Reichserzmarschall des Mittelreichs mit hohen Verdiensten im *Tuzakaufstand*, in der *Ogerschlacht* und im *Orkkrieg* wurde sein Name zur Legende. Doch bei *Borbarads* Rückkehr übte er Verrat an seinen alten Waffengefährten und führte die Heere des Dämonenmeisters an – warum weiß bis heute niemand mit Sicherheit.

Haffax herrscht als Heptarch und düsterer Kriegerfürst auf dem 'Eisenthron' Mendenas über das tobrische Küstenreich und den Norden Maraskans, er gebietet über ein starkes Soldatenheer, insbesondere die *Bluttempler von Jergan* und die *Mactaleänata*.

Doch der Asfaloth-Pakt (III. Kreis der Verdammnis), der den Siebzigjährigen jung hält, die Einflüsterungen des Dämonenschwerts *Athai-Naq* und der Pakt, der ihm die Kontrolle des *Belhalhar-Splitters* erlaubt (II. Kreis der Verdammnis), zerren seit Jahren an Haffax' Geist und Seele und treiben den ansonsten eher kühl planenden Strategen oft zu Jähzorn und Blutdurst, dem auch Diener oder Offiziere zum Opfer fallen, bevor er wieder tagelang ins Grübeln verfällt.

Äußere Erscheinung

Der Fürstkomtur ist dank seiner dämonischen Verjüngung ein körperlich gestählter Vierzigjähriger, eine imposante Gestalt in schwarzer Plattenrüstung, mit grauem Bürstenhaarschnitt und eisblauen Augen. Sein Blick ist lodernd, die Miene seines eckigen Gesichts ist grimmig. Zwischen den buschigen Brauen steht stets eine Zornesfalte. Haffax trägt im Kampf oder zu offiziellen Anlässen die dämonisch belebte Enduriumrüstung *Argul-Vhor*, das Dämonenschwert *Athai-Naq* und ein stachelbewehrtes Kriegsszepter mit dem *Belhalhar-Splitter* (siehe Meisterinformationen).

Lebenslauf

941 BF in einfachen Verhältnissen geboren durchlief Helme Haffax eine Knappenzeit bei der darpatischen Edlen Rhialla von Rommilys. Sein besonderes Talent für strategisches Denken erlaubte ihm danach den schnellen Aufstieg in der Armee des Kaiserreichs. [XXX \[tz\] Ich habe im Kopf, dass in der Wehrheimer Kriegerschule ein Ehrenportrait von Haffax hängt, das nach seinem Verrat verhüllt wurde – kann aber keine Quelle dafür wiederfinden. Welche Verbindung genau hat Haffax zur Kriegerschule?](#) [XXX](#) Als bloßer Hauptmann, von seinen Leuten aber bereits respektvoll ‘Kriegsherr’ genannt, erregte er **987 BF** während der *Eroberung Maraskans* die Aufmerksamkeit Kaiser Retos, stieg zum Oberst und in den engsten Beraterkreis des Kaisers auf. Nach der erfolgreichen Niederschlagung des *Tuzakauftands* **995 BF** wurde Haffax von *Kaiser Hal*, den er wegen seiner Schwäche verachtete, zum Marschall Maraskans ernannt und musste auf der verabscheuten Insel für Ordnung sorgen. Auf Bestreben seines Freundes, des Hofmagiers *Galotta*, wurde Haffax von Hal nach Gareth zurückgeholt und **1000 BF** zum Reichserzmarschall und Grafen von Wehrheim erhoben. Die Demütigung Galottas im berüchtigten *Scharlachkappentanz* **1002 BF** erschütterte Haffax tief, er verhalf seinem Freund zur Flucht – doch als Galotta **1003 BF** den *Zug der 1000 Oger* gegen das Mittelreich schickte, hielt Haffax dem Kaiser die Treue und schlug an Hals Seite die Menschenfresser zurück (er erhielt dafür den renommierten *Jergan-Orden*).

Im Orkkrieg **1011/1012 BF** unterschätzte auch Haffax zunächst den *Schwarzen Marschall Sadrak Whassoi*, um am Ende trotzdem über ihn und seine Heere zu triumphieren. Auf dem Höhepunkt seiner Karriere wurde er als größter Feldherr seiner Zeit gefeiert, *Raidri Conchobair*, *Fürst Cuanu ui Bennain*, *Herzog Waldemar von Weiden* und *König Brin von Gareth* zählten ihn zu ihren Waffengefährten und mit dem genialen liebfeldischen Marschall *Folnor Sirensen von Irendor* führte er über Jahre hinweg eine briefliche Garadan-Partie. Doch längst hatte der fünfzigjährige Haffax begriffen, dass seine niedere Herkunft und seine geradlinige Art ihm jeden weiteren Aufstieg verwehrt.

Als er **1019 BF** zum Fürsten von Maraskan ‘hochdegradiert’ wurde und das Amt des Reichserzmarschalls an den viel jüngeren, wenig bewährten aber hochadligen *Leomar vom Berg* ging, verlor Haffax vollends den Glauben an die Gerechtigkeit und das Reich. Im Zorn schloss er einen verjüngenden Pakt mit der Erzdämonin *Asfaloth* und ließ sich vom wiedergekehrten *Borbarad* als Feldherr anwerben, um es in einer zweiten Lebensblüte allen zu zeigen und Schlachten zu schlagen, wie die Welt sie bislang noch nicht gesehen hatte. Nach der Eroberung des als uneinnehmbar geltenden Boran **1020 BF** offenbarte sich Haffax dem Mittelreich als Verräter, und kurz darauf – die maraskanischen Städte Tuzak, Jergan und Sinoda waren ebenfalls bereits an den Dämonenmeister gefallen – führte er Borbarads Feldzug zur Eroberung Tobriens an: Die Hauptstadt Ysilia fiel im **Tsa 1020 BF** aufgrund seiner Kriegskunst, und das mittelreichische Heer unter Brin und dem Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund* (siehe Seite [XXX](#)) entkam Haffax’ Überlegenheit in der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* im **Praios 1021 BF** nur dank der unvorhergesehenen Hilfe eines bornischen Entsatzheeres unter *Thesia von Ilmenstein* (siehe Seite [XXX](#)) und der Amazonenkönigin *Gilia von Kurkum* (siehe Seite [XXX](#)).

Nach der *Dritten Dämonenschlacht* im **Ingerimm 1021 BF** gelangte Haffax in den Besitz des Belhalhar-Splitters aus Borbarads *Dämonenkrone* und wurde zum *Heptarchen*. Seine einzige Machtbasis war die verhasste Insel Maraskan, wo er eine blutige Militärdiktatur errichtete und lange Jahre herrschte – unerbittlich aber unglücklich. Um seine *Bluttempler* mit dem Belhalhar-Splitter kontrollieren zu können und eine blutige Revolte abzuwehren, musste Haffax **1024 BF** schließlich den Pakt mit Belhalhar schließen, den er lange vermieden hatte. Das *Jahr des Feuers* spielte ihm in die Karten: Der Fürstkomtur zog im **Herbst 1028 BF** plündernd durch das aranische *Oron*, wo er neben Getreide vor allem Pferde für seine geplante Invasion der fruchtbaren tobrischen Küste unter dem Heptarchen *Xeraan* erbeutete.

Im **Rahja 1028 BF** landeten die ersten Schiffe der Fürstkomturei bei Südwall, und nach dem Fall Xeraans im **Herbst 1029 BF** bezog Haffax dauerhafte Residenz in Mendena als Hauptstadt des neuen *Fürstprotektorats Tobimora*.

Erlöst vom zermürbenden Maraskan und dem Einfluss seiner dämonenanbetenden Bluttempler erkannte Haffax letztlich die Verzweiflung seiner eigenen Lage. Der nun Siebzigjährige war müde geworden, enttäuscht von der Nichtigkeit all seiner Anstrengungen, dem Verlust aller Kampfgefährten, aller Krieger tugenden. **1032 BF** rang der alte Kriegsherr sich dazu durch, seinen letzten Zug zu machen: Er forderte *Kaiserin Rohaja* offen zu einer Schlacht um Tobrien heraus und gab ihr fünf Jahre Zeit, um ein Heer aufzustellen, das seines besiegen könne ...

Helme Haffax am Spieltisch

Charaktenspiel: Du bist besessen vom Spiel des Krieges. Jahrelang hast du nach der perfekten Aufstellung gesucht, der unschlagbaren Strategie, der vollkommenen Schlacht. Du hast dein Können gern in den Dienst des Mittelreichs gestellt, doch als deine Herrn dich auf dem Höhepunkt deiner Fähigkeiten zum alten Eisen gaben, dich als Ausputzer missbrauchten und dein Vertrauen verrieten, da hast du festgestellt, dass das Spiel dir wichtiger ist als Treue. Hast dich einem Meister angeschlossen, der grandiose neue Regeln einführte. Heute weißt du, dass es der schlechteste Zug deiner Laufbahn war: Welche Qual es ist, Anführer von Truppen zu sein, die nach deinem Blut gieren, statt dich zu respektieren. Zurücknehmen kannst du deinen Zug nicht, du musst das Spiel bis zum Ende spielen – und auch wenn du am Rande des Abgrunds stehst, kannst du noch siegen! Du bist der Kriegerfürst des Garadan-Spiels: Einen letzten Zug hast du noch, und wer alles gewinnen will, muss alles riskieren.

Größte Stärke: Voraussicht und Genialität auf dem Schlachtfeld. Haffax hat ein angeborenes Gespür für Gelände, Truppenbewegungen und lohnende Ziele, dafür, wann man Raum gibt und wo man die Lücke findet. Dieses Talent erstreckt sich nicht unbedingt auf andere Bereiche, er ist zum Beispiel ein eher schlechter Herrscher.

Größte Schwäche: Stolz: Haffax muss vor der Welt zwanghaft den Schein wahren, alles unter Kontrolle zu haben. Wer an diesem Schein rüttelt, kann ihn zu Panikreaktionen provozieren. Sehnsucht: Nach nichts sehnt er sich mehr als nach den ‘guten alten Zeiten’, nach echter Kameraderie und dem Respekt aufrechter Kriegersleute, wie er es selbst einst war. Sein selbst geschaffenes Umfeld bietet all das nicht. Wer diesen Schwachpunkt ausnutzt und sich zum ‘treuen Kameraden’ macht, kann Haffax’ Deckung unterlaufen, sich seine Gnade erkaufen oder sogar sein längerfristiges Vertrauen gewinnen.

Konfliktverhalten: Strategische Konfrontation. Haffax denkt streng militärisch, politische Intrigen oder menschliche Manipulation sind ihm fremd. Für jeden Konflikt entwirft er einen Schlachtplan, analysiert die Schwächen des Feindes und vergisst auch Rückzugsmöglichkeiten und Bauernopfer nicht. Außer wenn der Belhalhar-Splitter Haffax übermannt und ihn zu bluttriefenden Gemetzeln antreibt ...

Darstellung

Haffax’ raue, tiefe Stimme ist befehlsgewohnt und hart. Er ist von Misstrauen erfüllt, und sein brennender Blick wandert ständig zwischen verschiedenen Gesprächspartnern hin und her. Äußerlich kühl wirkt er stets angespannt und kurz vor der Explosion. Haffax verfällt leicht in Tobsuchtsanfälle bis hin zum Blutrausch, wenn etwas gegen seinen Willen geht oder wenn jemand versucht, an das Gute in ihm zu appellieren. Oft kommentiert er ein Geschehen für unsichtbare Gefährten alter Tage: Reto (“mein Kaiser”), Galotta (“Cordovan”), Sanin (“Admiral”), Raidri (“Schwertkönig”), Brin (“junger Prinz”), Dexter Nemrod (“Fuchs”), Felnor Sirensteen (“Marschall”) – und wenn er ins Sinnieren über alte Zeiten verfällt, löst sich auch seine Anspannung etwas.

Verwendung im Spiel

Haffax ist eine nostalgische Figur und der tragische Antiheld, der sich im Affekt von falsch verstandenem Ehrgeiz und verletztem Stolz zum Bösen verführen ließ, und im Kreislauf von Mord und Seelenpein fast zerrieben wurde. Zwar hat er seine Fehler inzwischen erkannt und schützt sich vor dem endgültigen Verfall an die Dämonen, doch hindert ihn wieder sein Stolz daran, Buße zu tun. Haffax ist der einsame und verbitterte Marschall einer vergangenen Epoche, der sich Erlösung wünscht, aber nicht aus eigener Kraft erreichen kann.

—**als Gegner:** Helden kommen schwer an Haffax heran, sie werden eher mit seinen Untergebenen zu tun bekommen. Seine Schachzüge zu durchschauen sollte nicht einfach sein.

—**als Zufallsbegegnung:** Haffax unternimmt gelegentlich Ausritte und Jagden, bei denen man ihm begegnen kann. In der *Arena Aquatica* von Mendena hält er zudem öffentliche Rechtsprechungen für das Volk ab oder besucht Gladiatorenkämpfe.

—**als Auftraggeber:** Spione oder Saboteure vernimmt der Fürstkomtur vor ihrer Hinrichtung gern selbst und ist manchmal bereit, sie als ‘Doppelagenten’ weiterleben zu lassen. Auch Helden können so oder direkt in Haffax’ Auftrag gegen andere Mächte in den Schwarzen Landen geschickt werden, zum Beispiel Leonardo, Balphemor von Punin oder eine verschwörerische Zelle der Borbarad-Kirche.

Zitate

—vor Schülern der Akademie Wehrheim, 1019 BF: »Führe niemals einen Streich, wenn du deinen Gegner nicht bezwingen kannst. Schlage niemals eine Schlacht, wenn du nicht siegen kannst. Und beginne niemals einen Krieg, wenn du nicht vorher schon weißt, dass der Triumph dein sein wird.«

—in einer Lehrstunde an der Kadettenschule Mendena, 1030 BF: »Ein Heer ist wie das Meer, das mit Ebbe und Flut das Land erobert. Ein Heer ist wie der Fluss, der sich unaufhaltsam seinen Weg durch das Land schneidet. Ein Heer ist wie der Tropfen, der härtesten Stein zermürbt. Ein Heer ist wie Wasser – und der Heerführer dirigiert seinen Fluss.«

Verbündete und Feinde

—Haffax ist fast immer umgeben von einer effizienten Leibgarde unter **Gritta Graustein, Obristin der Karmoth-Garde** (*993 BF, klein, scharfzüngig, absolut loyal), einer ehemaligen Offizierin der Drachengarde, die Haffax schon 1019 BF vor seinem öffentlichen Verrat als persönliche Adjutantin diente. Wegen ihrer Skepsis gegenüber “Dämonenkroppzeug” (Gritta würde nur auf ausdrücklichen Befehl hin einen Pakt schließen) und ihrer Treue machte Haffax Gritta zu seiner rechten Hand in Tobrien. Persönlich hat sie großen Anteil daran, dass Haffax noch nicht seinen Pakten erlegen ist.

—**Belharion Menning, Hochmeister vom Orden des Blutroten Tempels des Großen Verschlingers zu Hemandu, Belhalhar-Paktierer im Fünften Kreis der Verdammnis** (*983 BF, blutrote vernarbte Haut, komplett verrückt) ist der religiöse Führer des Belhalhar-Kultes, nominell die Nummer Zwei in Haffax’ Reich und der unberechenbarste Diener des Fürstkomturs. Das ehemalige Oberhaupt des Rondra-Ordens der *Templer von Jergan* lief mit Freuden zu Borbarad über, schloss mit blutrünstigem Genuss den Pakt und stürzt sich mit seinen *Bluttemplern* wie von Karmoth besessen in jedes Gemetzel. Haffax verabscheut Menning von ganzem Herzen und mag ihn mittlerweile nicht einmal mehr als Kriegswerkzeug verwenden: Bei seinem Tobrien-Feldzug ließ er ihn in Jergan zurück, was Belharion rasend machte – doch gegen die Knute des Belhalhar-Splitters vermochte er sich nicht aufzulehnen.

—Mit **Rateral Sanin XII.** (*964 BF, graue Haare, bärbeißiger Seemann), dem Kapitän der *Seeadler von Beilunk*, früheren Admiral der mittelreichischen Flotte und Bekämpfer der

Blutigen See, verbindet Haffax seit dem Orkensturm eine distanzierte aber treue Männerfreundschaft. Sanin glaubte, dass Haffax nur durch Zwang Borbarad diene und dass er in seinem Innern nicht böse sei. Auch wenn sich seine Hoffnung auf die Rückkehr Haffax' über die Jahre nicht bestätigte, so pflegen die beiden regelmäßigen Briefkontakt.

—Die alte Hesinde-Geweihte **Jasina Melenaar** (*956 BF, weißes Haar, gramvolles Gesicht, schicksalsergeben) wurde von Haffax bei seinem Aranien-Feldzug gefangen genommen, um magische Bannsprüche zu rekonstruieren, die die Fürstkomturei gegen die Schrecken des maraskanischen Dschungel schützen sollten. In den letzten Jahren konnte sich die einfühlsame und geduldige Jasina eine Position als Ratgeberin des Heptarchen sichern und dafür sorgen, dass Gläubige und Geweihte der Zwölfgötter in Tobimora geduldet werden.

Was andere über Haffax sagen ...

—Nakika Bärenfang in einer geheimen Nachricht an Belharion Menning: »Haffax ist ein willensschwacher Feigling, der sich nicht getraut, zu tun was getan werden muss. Die Zeit wird kommen, Bruder, da wird die Blutfürstin uns belohnen für unsere Demut, wird den Fürstkomtur stürzen und uns die Herrschaft über das Zeitalter von Stahl und Blut gewähren!«

—Bernfried von Ehrenstein: »Der Kriegsherr auf seinem sogenannten 'Eisenthron' ist noch unerträglicher als der bucklige Xeraan! Er hat Ysilia gestürzt, hat Tobrien den Todesstoß versetzt – er, der große Held der Ogerschlacht. Warum, Haffax? Warum nur hast du uns verraten?«

—Yppolita von Gareth in einem Brief an ihre Schwester Kaiserin Rohaja: »Haffax ist ein Vermächtnis unseres Urgroßvaters Reto. Er steht für die Gefahr, dass jeder treue Freund Verrat üben kann, wenn er glaubt, verraten worden zu sein. Haffax wird der Prüfstein deines Reiches sein und der Feind, mit dem du deine Freunde einen kannst. Sieh dich vor, Schwester.«

Meisterinformationen

Blick in die Zukunft

Helme Haffax wird in den nächsten Jahren sein Reich konsolidieren, seine Kadetten- und Magierschule in Mendena weiter ausbauen (siehe auch **AB 132**) und versuchen, seine Heptarchie zu 'normalisieren', um nicht mehr so stark von Dämonenpaktierern abhängig zu sein. Seine Fürstkomturei Maraskan wird er zum größten Teil an das Shikanydad verlieren. In seiner letzten großen Schlacht wird der alte Feldherr schließlich fallen.

Der Belhalhar-Splitter

Der Splitter aus Borbarads Dämonenkrone ist ein unregelmäßig stacheliges Stück schwarzen Metalls von der Größe einer geballten Faust. Er verströmt intensiven Blutgeruch und wird gelegentlich umgeben von feinem rotem Nebel und roten Blitzen. Haffax hat den Splitter als Kopf in ein archaisches Feldherrenszepter verarbeiten lassen und befiehlt damit seine Heere – insbesondere die Dämonen und Paktierer zwingt das Szepter unter Haffax' Willen und hält sie davon ab, ihren Feldherren zu zerfleischen.

Regeltechnisches: Verleiht im Kampf MU, KK, KO je +5, KL, IN je –5, Selbstbeherrschung +15, eine zusätzliche Aktion. Beherrscht Paktierer und Dämonen Belhalhars wie unter IMPERAVI oder ZAUBERZWANG.

Athai-Naq, das Agrimoth-Schwert

Der dämonisch beseelte, schwarze Anderthalbhänder aus maraskanischem Endurium, dessen Parierstange an verkrüppelte Wurzeln gemahnt und auf dessen Klinge Zhayad-Glyphen die vielen Namen Agrimoths nennen, wurde von Haffax während Borbarads Tobrien-Feldzugs unter seinen Willen gezwungen. Doch da der Fürstkomtur kein Agrimoth-Paktierer ist, hat das

Dämonenschwert ihn nie als wahren Herren akzeptiert und versucht nun seit Jahren, Haffax mit dem Versprechen wahnwitziger Herrschaft über die Elemente zum Pakt zu drängen. Bislang ist Haffax standhaft geblieben, so dass *Athai-Naq* nach einem neuen Träger sucht ...
Regeltechnisches: TP 2W+8, TP/KK 11/4, WM +1/+1, INI +2, BF unzerbrechlich, Länge 110, Gewicht 110. *Verletzend* gegen Elementarwesen von Humus/Luft/Erz/Feuer und gegen Ingerimm-Geweihte. Erleichtert die Beschwörungs- und Beherrschungsprobe von Dämonen aus Agrimoths Domäne je um 3 Punkte. Jeder Einsatz kostet den Träger W6 LeP. Die Loyalität des Schwertes beträgt 7.

Argul-Vhor, Perilax' dritte Rüstung

Auch die dämonisch belebte Enduriumrüstung *Argul-Vhor*, die Haffax in der Schlacht und zu Repräsentationszwecken trägt, ist aus maraskanischem Endurium gefertigt. Geschmiedet wurde sie als eine von sieben unzerstörbaren Rüstungen vom unermüdlichen *Perilax* in den Dämonenschmieden von Yol-Ghurmak.

Regeltechnisches: RS 8, BE 3, MR +7; verleiht Immunität gegen elementaren Schaden von Feuer, Luft, Erz und Humus; die Rüstung ist immun gegen DESINTEGRATUS, EISENROST oder ähnliche Zauber und kann eigentlich nur durch göttliche oder dämonische Macht zerstört werden. Ein Pakt ist zum Tragen der Rüstung nicht erforderlich, nur ein Blutopfer von W3 LeP pro Tag.

XXX WERTEKASTEN ANFANG XXX

Fürstkomtur Helme Haffax

Titel (Anrede): Fürstkomtur Maraskans und Tobimoras, Komtur von Jergan (Fürstkomtur)

Wappen: in Rot auf Schwarz zwei gekreuzte Schwerter (seit 1032 BF, früher: die siebenstrahlige Dämonenkrone über zwei gekreuzten Schwertern über drei Lilien)

Geboren: 941 BF (äußerlich etwa 40)

Größe: 1,86 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: eisblau

Wichtige Wesenszüge: hart, aufbrausend, gebieterisch, grausam; planvoll und vorausschauend; einsam, voll verletztem Stolz, vom dämonischen Kampf um seine Seele zermüht

Ziele und Motivation: als größter Feldherr seiner Zeit (oder zumindest als verkanntes Genie) in die Geschichtsbücher einzugehen (Stolz), seine Seele zu retten (Angst)

Verwendung im Spiel: Antagonist, Auftraggeber (zweilichtige Helden), Zufallsbegegnung (tobrische Küste)

Wichtigste Publikationen: Regionalspielhilfe **Schattenlande** (2011), Abenteuer **Mächte des Schicksals** (2007), Abenteuer **Der Unersättliche** (2006), Regionalspielhilfe **Blutrosen und Marasken** (1999)

Kurzcharakteristik: vollendeter Stratege, kompetenter Militärdiktator

Wichtige Eigenschaften: MU 19, KL 15, CH 15; LE 42, MR 11

Wichtige Vor- und Nachteile: Begabung Kriegskunst, Eisern, Richtungssinn, Schnelle Heilung; Bluttausch, Jähzorn 8, bisweilen Wahnvorstellungen (induziert durch den Belhalhar-Splitter)

Wichtige Talente und Sonderfertigkeiten: Säbel, Anderthalbhänder, Reiten, Selbstbeherrschung, Zechen, Etikette (Heraldik), Menschenkenntnis, Orientierung, Geschichtswissen (Kriege), Kriegskunst (Taktik, Strategie), Fahrzeug Lenken (Streitwagen)

XXX WERTEKASTEN ENDE XXX

Designer's Notes

Prämissen

—Haffax ist einer der beliebtesten Bösewichte überhaupt. Bei seinem Verrat hat er viele Sympathien mitgenommen, viele Spieler fanden seine Abkehr vom Reich sehr gut nachvollziehbar. Als tragische Gestalt ist er interessanter als die vielen reinen Bösewichte oder Masterminde, zumal er kein 'richtiger' Paktierer ist (sein Asfaloth-Pakt zur Verjüngung war hintergründiger als ein Xarfai-Pakt, der platt und dumm rübergekommen wäre) und er ist ausnahmsweise mal kein Schwarzmagier. Manche Spieler hassen ihn aber auch, sie scheinen angegrätzt davon zu sein, dass man eine früher integere Vorbild-Figur so schwach hat werden lassen, dass sie das 'Undenkbare' tut.

—Haffax ist aber wie so viele andere NSCs auch verschimmelt. Jahrelang saß er auf Maraskan herum und war mit sich selbst beschäftigt. Sein Vorstoß nach Aranien hat viele Diskussionen um seinen Masterplan angeregt, aber es blieb das Gefühl, dass die Redaktion ihn nur 'benutzt' hat, um Oron endgültig plattmachen zu können, ohne die Figur in ihrem eigenen Recht zu würdigen. Desgleichen mit Tobrien: Haffax hat bequemerweise das Loch gefüllt, das Xeraan hinterlassen hat, wird aber gefühlt-künstlich kleingehalten, um ihn daran zu hindern, Rest-Tobrien zu erobern (Argumente: TGT- und AGM-Splitter als plötzliche Wunderverteidigungen der Warunkei und Transysiliens; die Bluttempler hat er aus nicht ersichtlichem Grund in Jergan gelassen; Haffax ist postulierterweise nicht stark genug, Xeraanien komplett zu unterwerfen, muss mauscheln; Rulat-Piraten tanzen ihm auf der Nase herum, ohne dass er was tun kann; seine neu erworbenen Mactaleänata werden ungebührlich ignoriert).

—Die erzählerische Rolle Haffax' ist nie definiert worden: Was will man eigentlich mit ihm? Ich würde das folgendermaßen herausarbeiten: Im Rahmen des Mittelreich-Metaplots (Niedergang und Aufstieg eines Reiches) ist er im übertragenen Sinne der Dritte Feind, den das Reich sich selbst in der Phase des Niedergangs geschaffen hat: Galotta, Answin, Haffax waren alles Verräter aufgrund verratenen Vertrauens. Das Haus Gareth (stellvertretend für das Mittelreich) musste drei Angriffen von Galotta widerstehen (Ogerschlacht, Dämonenschlacht, Schlacht in den Wolken) und zwei Angriffen von Answin (Usurpation, Drei-Kaiser-Schlacht). Haffax hat bislang keinen Streich gegen das Reich geführt – und ihm bleibt auch nur ein einziger. Dieser letzte Streich soll die letzte Prüfung des Kaiserhauses Gareth werden: Wenn diese Prüfung bestanden wird, ist Retos Fluch getilgt und das Reich kann wieder eine Zeit des Aufstrebens beginnen. Haffax wird damit auch zum Prüfstein Rohajas als Kaiserin.

—Seine neue Beschreibung muss also gleichzeitig die Sympathien auffangen und verstärken, Haffax' Tragik herausarbeiten, seine Aktionen erklärbar machen *und* seinen persönlichen Erzählbogen erahnbar machen oder schon auflösen.

Haffax' Verrat

Die schwierigste Frage bei Haffax war: Wie begründet man den Verrat eines Mannes, der allen Quellen zufolge eigentlich voller Tugend und Ehrenhaftigkeit ist? Allein durch verratenes Vertrauen und Zurückweisung des Dienstherrn geht das nicht, es braucht starke innere Gründe, der Versuchung nachzugeben, sich ihr so hinzugeben, wie Haffax das getan hat.

Zuerst habe ich versucht, Haffax als überambitioniert und geltungssüchtig zu beschreiben, um seinen Verrat zu begründen. Seine innere Tugendhaftigkeit war schon immer hohl und diente nur als schöner Schein: Unter Reto und Hal fiel es ihm leicht, mit seinen Talenten Anerkennung zu ernten, es fiel ihm leicht, ein 'Ehrenmann' zu sein, den Tugenden und

Idealen dieser Zeit zu entsprechen, er gehörte zur In-Group. Wichtig waren für ihn aber nicht die Ideale selbst, sondern nur das Bild, das andere von ihm hatten, er übernahm einfach den gängigen Kodex, um dazuzugehören.

Das führt aber nicht weit: Erstens wird es den Spieler-Sympathien nicht gerecht, wenn man ihnen sagt „Ätsch, er hat auch euch gefoppt! Eigentlich war er schon immer ein eitler Bösewicht.“ Zweitens wird Haffax in der Kurzgeschichte **Garadan** und in den **Galotta-Romanen** als ein Mann mit starkem Gerechtigkeitsempfinden beschrieben, das wäre ein Widerspruch gewesen.

Letztlich konzentriert sich die Beschreibung nun auf das, was Haffax am meisten auszeichnet: Die Kriegskunst. Sie geht ihm über alles, sie ist seine Leidenschaft, seine Manie – sein Spiel (die Spiel-Metapher ist ebenfalls belegt in **Garadan**). Und das Spiel gilt ihm eben mehr, als eine Loyalität, die von dem Herrn für den er all seine Spielkunst aufwendet, nicht erwidert wird.

Skizze zur Letzten Schlacht

—Haffax ist lebensmüde. Was er hat, will er nicht, was er will, kann er nicht mehr erreichen. Er hat begriffen, dass es Zeit für ihn ist zu gehen. Er hat seine Seele zu verlieren und nicht mehr viel anderes zu gewinnen. Sein Stolz ist zwar bröckelig, aber: Haffax kann nicht abtreten, ohne nochmal gezeigt zu haben, wer Haffax ist: Der größte Feldherr seiner Zeit. Seine Herausforderung an Rohaja ist fast schon impulsiv, Haffax fühlt sich wieder lebendig – und plant seinen eigenen Abgang.

»... Bringt mir diese meine Schlacht, wenn die Zeit gekommen ist und ihr es wagt. Wenn ihr zaudert oder versagt, dann werden meine Legionen Reich um Reich unterwerfen, bis Aventurien unter dem Banner der gekreuzten Schwerter geeint ist. Geeint, aber geknechtet.«

—Haffax' letzte Sätze hier sind keine Absichtserklärung sondern dräuende Vorausahnung: Sollte er die Schlacht gewinnen, *kann* er nicht einfach aufhören, sondern wird von der Dynamik der von ihm heraufbeschworenen Schlacht – und natürlich dem Xarfai-Splitter – gezwungen werden weiterzumachen. Er *muss* aufgehalten werden, und er weiß es.

—Rohaja nimmt die Herausforderung an, weiß dass sie nur mit Ende der Heptarchien ihr Reich vollends wiederherstellen kann. Nach der Befriedung der Wildermark macht sie sich mit dem Heer des geeinten Mittelreichs (Wildermark-Befriedungserfolg und Haffax' Herausforderung sind auch Katalysatoren für die Einung des Mittelreichs), dem von Ayla in Warunk gesammelten Rest der Rondra-Kirche und den Amazonen unter Gilia auf den Weg gen Mendena. (Vorbereitung des Heerzugs durch Helden in Schattenlande-Anthologie.)

—Haffax hat alles so vorbereitet, wie es einem Kriegskünstler gebührt, sein genialer Plan hält Rohajas Heer in Atem. (Begleitung und Absicherung des Heerzugs durch Helden in Kriegskampagne.) Dann jedoch geschieht das Unvorhersehbare: Der Xarfai-Splitter wird gestohlen, was für Haffax gleichzeitig Fluch und Segen ist. Wie Xeraan hält er den Verlust vor seinen Truppen geheim, ohnehin verlässt er sich immer weniger auf seine Belhalhar-Riege, sondern mehr auf reguläre Truppen. Sein Geist wird jetzt noch klarer, er wird wieder ein Stück weit der Alte und bereitet fieberhaft die Schlacht vor.

—Auch Athai-Naq geht ihm abhanden (wahrscheinlich an Balphemor, noch zu planen) und vor der Schlacht wird er auch die Dämonenrüstung ablegen und mit fast liebevoller Vorfreude Rohajas Heer entgegentreten.

—Bevor sich die Schlacht jedoch so entfaltet, wie Haffax es geplant hat, taucht der Xarfai-Splitter wieder auf: In der Hand von Nakika Bärenfang, der Königin der Mactaleänata, die die Bluttempler aus Maraskan auf ihre Seite befohlen hat und nun Haffax und Rohaja gleichermaßen in den Staub treten will, um danach den Großen Blutzug zu beginnen ... Mit

dem Splitter trägt sie Chaos und Blutdurst in die Schlachtreihen, übernimmt den Befehl über alle Paktierer in ihrer Nähe und droht, Haffax von hinten zu überrollen.

—Die einzige Chance für Rohaja ist, sich mit Haffax und seinen regulären Truppen zu verbünden, ein letztes Mal wird er als Reichserzmarschall die Schlacht wenden und Nakika in die Defensive zwingen, damit Ayla, Gilia und die Rondra-Kirche über sie triumphieren können. Dabei wird Haffax tödlich verletzt, sein Seelenrettungsplan ist längst gescheitert, auf dem Sterbebett (umgeben von Kaiserin Rohaja, Admiral Sanin, Alrik von Blautann) greift Hilberian seine Hand. “Rettet mich, Vater. Ich stehe am Abgrund und höre die Seelenmühle kreischen,” stöhnt Haffax. “Bete mit mir, mein Sohn,” spricht Hilberian ruhig und gemeinsam stimmen sie das Praios-erhöre-mich an. Haffax stirbt und es bleibt explizit offen, ob Boron seine Seele zu sich nahm oder sie fahren ließ.