

Hintergrund der Chronik ist der Erleuchtungskrieg und die Vorherrschaft in Britannien/Albion. Die Fronten zwischen dem Orden der Vernunft und den neu gegründeten Traditionen sind dabei manchmal nicht ganz klar. Manche Gruppierungen der verschiedenen Seiten arbeiten gelegentlich (für gemeinsame Zwecke) zusammen, während sie sich andernorts gnadenlos bekriegen. Die Gabrieliten und der Celestial Chorus haben zum Beispiel in vielen Bereichen recht ähnliche Anschauungen, wenngleich unterschiedliche Philosophien.

Albion meint in diesem Zusammenhang Breizh (Bretagne), Alba (Schottland), Éire (Irland), Cymru (Wales), Mannin (Isle of Man) und Kernow (Cornwall). Wohlgedenkt, Breizh gehörte zu Albion!

Die Antagonisten sind in mehrere Bereiche unterteilt.

Zum einen droht die wachsende Vorherrschaft des Ordens der Vernunft und seiner Helfer. Die späteren Technokraten haben ihre Spione überall und Vertrauen unter Erweckten ist darum eine Seltenheit. Jeder könnte ein heimlicher Informant oder Doppelagent sein. Die Scheiterhaufen brennen in ganz Europa hoch. Die Traditionen sind hin und her gerissen zwischen der dringenden Suche nach Verbündeten und notwendiger Vorsicht. Misstrauen liegt über allen Bekanntschaften, alt oder neu.

Ihm gegenüber stehen die noch jungen Traditionen, denen es an Einigkeit nach dem Verrat des Ersten Cabals gebricht.

Die zweite Gefahr droht von den Nephandi. Ein finsterner Magier, durch die Zeiten unter diversen Namen bekannt, sucht nach einem Weg, sich Albion zu unterwerfen und zugleich seinen Herren aus dem Tiefen Umbra einen Zugang in unsere Welt zu verschaffen. Heute nennt er sich manchmal **Ermrodd**, manchmal **Dormred** (Akronyme Mordred), wenn er überhaupt einen Namen nennt. Tatsächlich ist er Arthus Sohn von seiner Halbschwester Morgana, Mordred.

Ermrodd ist ein meisterhafter Magier und hat seine Basis in einem Reich in den Anderswelten. Es handelt sich um eine finstere Version von Camelot. Wo genau in den Räumen des Umbras es sich befindet, ist unbekannt. Vielleicht ändert es auch seine Lage.

Und dann sind da noch gewöhnliche, aber ambitionierte Sterbliche. Wie Ermrodd verfolgt auch **Richard De La Pole** die Unterwerfung Albions, doch schwebt ihm mehr weltliche Macht vor. Da ihm das Scheitern seiner Familie vor Augen steht und er auf verschlungenen Wegen von der Existenz dreier legendärer Pools weiß (s.u.), bezieht sich sein Streben darauf. Seine größte Waffe ist ein messerscharfer Verstand. Er ist ein Moriarty.

Neben diesen Hauptgruppen spielen auch die Feen eine Rolle, da sie vormals die herrschende Macht in Albion waren und das Land insbesondere gegen finstere Mächte verteidigt haben. Hinzu sind sie eng mit Mooncastle und Viktor verbunden.

Vampire und Wölfe haben eher untergeordnete Bedeutung in dieser Erzählung, tauchen aber aus jetziger Sicht gelegentlich auf. Um sie nicht zu bedeutungslosen Monstern zu degradieren, werde ich ihre Fähigkeiten im Dunkeln lassen. Spielmechanik wird nicht erläutert. Begegnungen werden kurz und mysteriös gehalten, damit diese NPCs spannend bleiben. Was an Wissen bekannt ist, wird von Aberglauben durchsetzt sein, dem keine Fakten zugrunde liegen.

Und zu all dem gesellen sich nun noch die Charaktere mit ihren jeweiligen Hintergründen. Einer ist die Inkarnation von *dem* Galahad und obendrein ein Prinz mit besserem Herrschaftsanspruch als der jetzige König, Heinrich VIII., doch weiß er von nichts.

Ein weiterer ist das uneheliche Kind eines Abtes, der eng mit Templern und dem Orden der Vernunft arbeitet. Hinzu wird er in die Intrigen seiner Tradition verstrickt.

Der Dritte flieht vor sich selbst und einer blutigen Vergangenheit. In ihm lebt ein mächtiger, aber blutdurstiger Avatar. Zudem wurde ihm gesagt, er werde für den Tod eines Königs verantwortlich sein – wenngleich ohne Gewalt. [Gemeint war die Geschichte mit Avallach und dem Pool, s.u.]

Der letzte schließlich kämpft um die Aufnahme in den Orden des Hermes und die Anerkennung eines scheinbar desinteressierten Meisters. Er kauft sich einen unsinnigen Adelstitel und eckt überall an, während er versucht seinen Weg zu finden.

Es scheint, als hingen Sieg und Vorherrschaft in dem besagten mehrseitigen Krieg von einer alten **Prophezeiung** ab. Diese erklärt, dass derjenige über Britannien „herrschen“ wird, welcher sich der „Mythical Pools of Albion“ bemächtigt. Je einer dieser Seen befindet sich angeblich in Kernow (Cornwall), Alba (Schottland) und Breizh (Bretagne). Hier weiche ich etwas von dem ab, was die WoD Literatur hergibt.

„Herrschen“ kann auf verschiedene Weise gemeint sein, direkt oder indirekt. Wahrscheinlich wird es eher indirekt sein, so wie Saurons Herrscherring. Das liegt aber noch in der Zukunft.

Neben dem, was die Prophezeiung über sie sagt, haben die Seen auch je eine weitere Kraft. Einer schenkt ewige Jugend, einer heilt jede Wunde und einer verleiht Macht über die Herzen der Sterblichen. Welche Quelle was kann, ist inzwischen vergessen. Möglicherweise wissen die Feen mehr dazu, denn diese Seen lagen wenigstens einstmals in ihren Domänen. Doch die geben sich nicht sehr gesprächig.

Das Geheimnis der Seen liegt in einer großen **Perle**, welche sich in jedem von ihnen befindet. Sie ist die eigentliche Quelle der Macht dieser Seen. *Könnte ein Problem mit dem ausgetrockneten See geben...*

Anmerkung zu Drachen: Dragon Pearls

According to legend, it was their shining magickal pearls that gave Chinese dragons their power; their whole existence was concentrated into these pearls. According to some stories, knowledgeable dragons could remove their pearl and become human, but if they lost the pearl they remained human. Later generations of mages have learned their secret: these fabulously rare objects are portable nodes, sources of raw energy. The dragons are the manifestation of power, the pearls are the power.

Many Chinese stories tell how dragon pearls could bring abundance; if one was placed in a urn with a little rice the next morning the urn would be filled to the brim - and the same thing went for money. Actually, this was due to the flow of Quintessence from the pearl that manifested as Tass and bountiful patterns.

But the greatest and most dangerous power of the dragon pearl is that it can transform a human into a dragon if swallowed, at least according to the myths. The transformation is quite painful, the person feels a burning sensation and a horrible thirst that forces him to seek out water to slake his thirst. As he drinks, he will grow to tremendous size and turn into a dragon.

Der **See in Kernow** liegt unter St. Michaels Mount, nahe Avallachs Schloss, welches über die Gewölbe unter Castle Moonarg zu erreichen ist. Dies ist der See der Ewigen Jugend (weswegen auch Viktor so jung erscheint?). **Alternativ könnte er sich in Cymru befinden, bei Mount Snowdon (S. Isle oft he Mighty, S. 157f.).**

Der Zugang ins Labyrinth ist durch eine magische Tür geschützt. Um sie zu öffnen, muss man einige Rätsel lösen, braucht aber keine weiteren Gegenstände (s. Castle Moonarg). Dahinter erwartet einen ein wahres Labyrinth aus Stollen, in denen die seltsamsten Wesen hausen. Hier seinen Weg unbeschadet hindurch zu finden, ist schwer. Es gibt aus dem Labyrinth einen Weg in Avallachs Burg. Dieser führt über eine Mondbrücke.

Im Herzen des Labyrinths findet sich ein gewaltiges Portal. Man kann es nur mithilfe eines besonderen Gegenstandes als **Schlüssel** öffnen. Es handelt sich um eine Scheibe, welche zwei ineinander verwobene Drachen (den roten und den weißen) darstellt. Es wirkt wie ein Amulett, ist aber tatsächlich der Handschutz von **Calad Bolg**. Details zum Portal s. *Castle Moonarg*.

Am Ende erwartet einen noch ein Feenritter, der eigens zum Schutz des Sees bestellt wurde. Diesen zu überwinden ist sicher die schwierigste Prüfung.

Der **See in Breizh** (lies dazu Fae D.A., S. 174) befindet sich südlich von Morlaix im Wald Brocéliande. Dies ist der See, welcher Macht über Herzen verleiht (wie Lancelot sie hatte...). Der auch als „Zauberwald“ bezeichnete Ort soll das Grab von Merlin beherbergen. Am Grunde eines **ewig gefrorenen Sees** (S. dazu Fae Dark Ages S. 174) befindet sich ein gläserner Palast. Es ist der Ort, an welchem Lancelot von der Zauberin Viviane erzogen wurde. Dort ist auch der zweite See (der obere wird *Spiegelsee* genannt – weil am Grund ein zweiter liegt). Diesen See in seinen Besitz zu bringen ist nicht minder schwierig. Der Wald, welcher den See schützend umfängt ist noch voller von Fabelwesen als die Gewölbe unter Castle Moonarg. Hier hausen die ursprünglichsten aller Thaumivoren, die Drachen (s. D.A., S. 189). Der gefrorene See lässt sich mit nichts tauen. Er besteht aus zwei Feen, Inanimae, die hinterhältig in ihre Elementarformen verwandelt wurden. Sie sind bewusst, können aber nicht handeln.

Der Zugang zum See wird mit dem zepterartigen Griffstück von Excalibur geöffnet.

Viviane hat den gläsernen Palast auf unerwünschte Besucher vorbereitet. Auch hier wartet zu guter Letzt ein Feenritter, welcher jeden Eindringling herausfordert.

Der **Pool von Alba**, Tuath Glas Cu (Geliebter Grüner Ort), liegt irgendwo verborgen im weiten Höhlensystem unter Alba. Man kann das Portal zu ihm mit der Klinge von Excalibur öffnen.

Seine Kraft ist es, alle Wunden zu heilen, körperlich und seelisch. Doch er ist **ausgetrocknet!**

Es ist zur Zeit nicht bekannt, wie man ihn wieder füllen könnte. Die legendären Grünen Männer, die Ghille Dhu, suchen nach einer Möglichkeit dies zu bewerkstelligen.

→ *Es benötigt das Blut eines Königs, aus freien Stücken gegeben, um ihn zu füllen.*

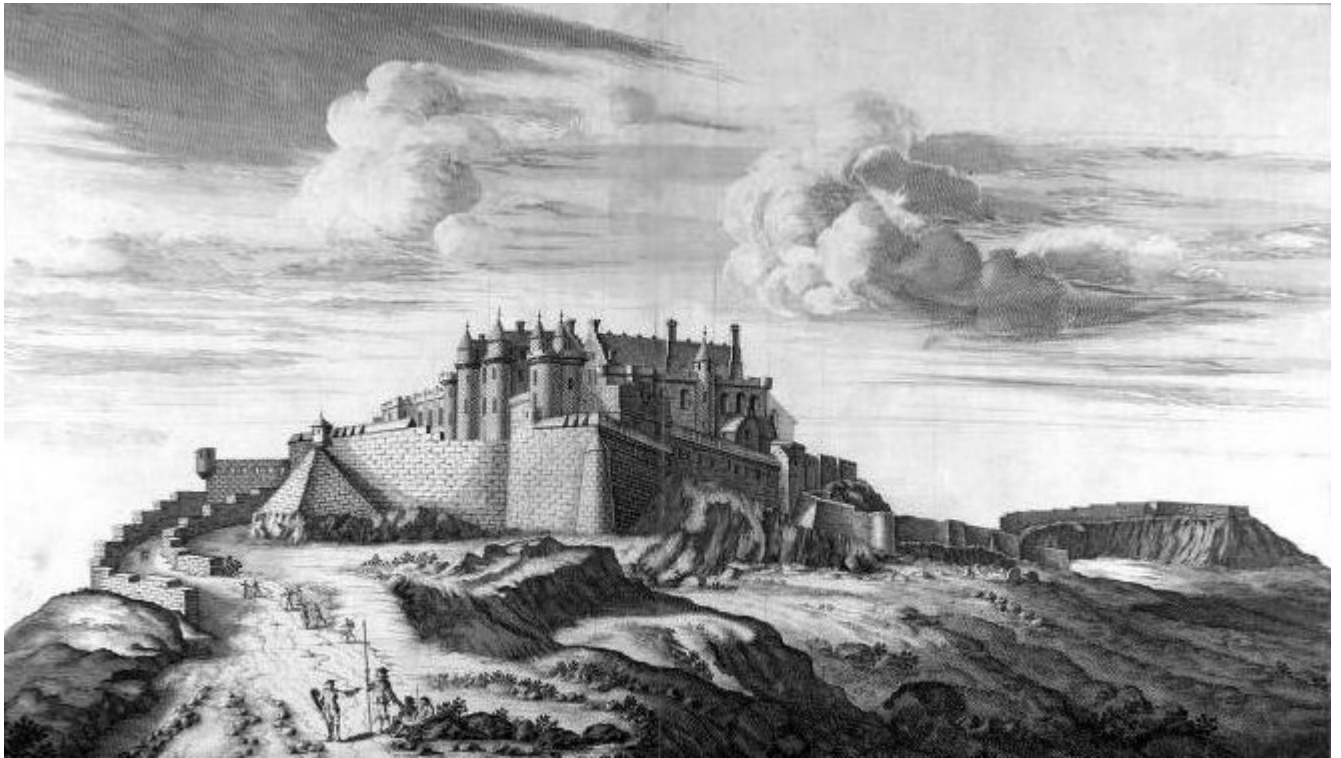
Dies wird durch eine Prophezeiung offenbart, oder einer der Charaktere trifft auf einen (am besten lebenden) Genomos/Ghom (s. Idee 34). Da diese auch nur unter der Erde anzutreffen sind und der Wissensgewinn mit Risiken verbunden ist, lauern hier bereits ...Module.

→ **Das Blut muss auf die Perle aus dem Griffstück fallen, denn sie gibt dem See die Kraft.**

Im Endeffekt dürfte kein König der Menschen dazu bereit sein, sich für irgendeinen See selbst umzubringen. Doch Avallach würde sich opfern, wenn dies das Land wieder mit Glamour füllen und Arcadia wieder geöffnet werden könnte. Diese Notwendigkeit muss ihm jedoch vermittelt werden, vorzugsweise von einem, der in die Zukunft blicken kann und die Notwendigkeit von Blutopfern kennt! [Logan's Prophezeiung]

Falls die Spieler den Pool finden, wird er sich nach gutem Zureden durch Logan evtl. alleine dorthin aufmachen, um ihn mit seinem Blut zu füllen.

Der Zugang befindet sich in Sterling Castle:



Die Black Spiral Dancer (s. auch S. 182 alte Unterlagen) haben diese Höhlen zu ihrem Zuhause gemacht. Sie praktizieren dort ihre merkwürdigen Riten, verschleppen Wanderer, ... Der Weg wird ebenso wie der Pool selbst von allerlei untotem Zeug umlagert: Basilisken, Ghoule, Zemetauern und vieles mehr (s. auch D.A., S. 197).

Ermrodd mag hier schon Fuß gefasst haben oder auch nicht. Wer kann das schon sagen? Jedenfalls ist dieser See für die meisten unerreichbar. Die Horden an wahnsinnigen Wer-Bestien, die um ihn herum ihr Unwesen treiben, ist ein (tod-)sicherer Schutz. Zwar sollte am Ende auch hier ein Feenritter warten, doch kann dieser kaum beim See sein, wenn es ihn noch gibt. Es sei denn, er ist selber untot.

Zu Emrodd's Zielen:

Britannien lag seit je her im Interesse der Nephandi. Seine geografische Beschaffenheit und die Drachenlinien, welche es durchziehen, geben ihm eine besondere Macht. Das Land ist besonders geeignet, um Portale zu erschaffen. Dies äußert sich etwa darin, dass gerade in Südengland das Gauntlet dünn ist und so viele umbrale Reiche nah an die materielle Welt grenzen, dass manch ein Schläfer einfach in diese hineinstolpert. Während besonderer Zeiten, zu traditionellen Festtagen wie Beltaine etc., sowie während aktueller Ereignisse wie

Schlachten, wird das Gauntlet noch dünner. Es kann vorkommen, dass zu solchen Ereignissen die Ebenen miteinander verschmelzen.

In den alten Tagen haben die Feen viel zum Schutz des Landes vor den dunkleren Mächten beigetragen. Doch ihre Macht wurde seit dem Eintreffen des Römer immer schwächer.

Es begann um 55 vor Christus mit Cäsars erstem Britannien-Feldzug. Etwa 100 Jahre später, im Jahr 43 nach Christus, begann die eigentliche Invasion Britanniens unter Aulus Plautius. Der Kampf um Britannien tobte lange hin und her. Zwar erlangten die Römer die Vorherrschaft, doch die nördlich lebenden Pikten und andere Einheimische, wie die Icener, bereiteten den Römern ständig Probleme. Sächsische und irische Piraten suchten die Küsten heim und schließlich rebellierte die Angelsachsen, welche von den Römern zur Unterstützung ins Land gebracht worden waren. Im Verlauf zweier Jahrhunderte vertrieben sie (beginnend 440) die Römer.

Dieses Chaos wurde von den Nephandi gefördert, wo es möglich war. Wo sie anfangs im nördlichen Strathclyde ihre Labyrinth hatten, nutzten sie die eindringenden Römer und mischten sich unter diese. Nach und nach schafften sie sich Brutstätten in allen Gebieten Britanniens. Um das Jahr 110 verschwand gar eine ganze Legion der Römer, die glorreiche Neunte – vermutlich in den Labyrinthen der Nephandi.

Die Feen wurden von den römischen Truppen zurückgedrängt und verschwanden mehr und mehr in ihre eigenen Reiche. Nur wenige hielten die Stellung und verteidigten weiter das Land, unter ihnen natürlich Avallach, der jedoch einen anderen Namen trug.

Ein Ziel der Nephandi ist es, Portale zu erschaffen, um ihre Herren in unsere Welt zu bringen. Ein weiteres Ziel ist es natürlich, ihre Herren mit möglichst vielen Opfern zu stärken.

Neben diesen „offiziellen“ Zielen hat jeder Nephandus auch mehr egoistische Ziele, meist geht es hier um den Ausbau der persönlichen Macht auf die eine oder andere Weise.

Ermrodd versucht, die Seen zu finden und als Noden zu nutzen. Mit ihrer Macht will er seine Herren befreien.

Treffen in St. Michael

Richard de la Pole, genannt die „Weiße Rose“, ist gekommen, um den See von Kernow an sich zu bringen und damit den ersten Schritt Richtung Thron von England zu machen. Richard hat eine Armee aus deutschen Söldnern unter sich versammelt, finanziert durch den französischen König.

Nach seinem **Plan** (s. Richards Plan) will er aber nicht St. Michaels Mount einnehmen, sondern vielmehr den See darunter. Er kennt den notwendigen Schlüssel und sucht nach ihm.

Nun will er zunächst implizieren, dass es tatsächlich die Flotte des **Duke von Buckingham** sei, welche diese Invasion versuche. Hintergrund ist, dass er den Adel des Landes gegeneinander ausspielen und so schwächen möchte. **Offiziell wird also verlautbart, es handle sich um die Flotte Richards, er wird aber Hinweise hinterlassen, die auf den Duke zeigen.**

Dazu hat er einen Wechselbalg dabei, der Buckinghams Äußeres annehmen kann.

Der Zeitpunkt ist übrigens so gewählt, dass der echte Buckingham tatsächlich an einem Ort war, den er niemals zugeben würde – Irland. Aus verschiedenen Gründen würde dies dazu führen, dass der König ihn gleich für einen Verräter halten würde. Die Iren planen stets Aufstände gegen die Krone und sind so dubios wie Buck selber. Ein schlechtes Alibi...

Um den Zugang zum See zu finden, hält er sich schon länger in der Burg auf. Richard hat sich als Landadeliger namens **Sir Pelevar of Wingfield** (s. Moonarg, Gäste) ausgegeben. Er spielt seine Rolle so, dass sich niemand für ihn ernsthaft interessiert.

Nachdem er sich umgesehen, aber keinen großen Erfolg hatte, muss er nun auf die Schiffe mit seinen Söldnern warten. Er will St. Michaels Mount am liebsten so einnehmen, dass niemand sich darum kümmert.

Kann er Viktor nicht auf seine Seite bringen, wird er ihm Bedenkzeit geben – also drohen – um anschließend zu versuchen, **Viktor hinterrücks zu ermorden.**

Dazu hat er sich auch Hilfe von Innen verschafft. Sein Plan sieht vor, dass er eine Bedrohung für die Burg schafft – durch die belagernde Armee. Gleichzeitig gibt er einem Gefolgsmann die Gelegenheit sich als Retter zu produzieren. **Sir Frederick of Torridgeham** kommt mit einem kleinen Heer von etwa zweihundert schwer Bewaffneten und rüttelt auch die in der Umgebung befindlichen Adligen auf. Er will durch Fischer zufällig von der Flotte erfahren haben und habe sich umgehend auf den Weg gemacht. Unterwegs habe er noch einige andere Adelige zur Mobilmachung aufgerufen.

Torridgeham ist ein Mann Mitte vierzig, schmales Gesicht mit grauem, streng zurückgelegtem Haar über einer hohen Stirn. Er hat einen getrimmten Bart und trägt makellose, braune Samtkleidung. Zwar hat er auch Rüstzeug, doch sieht dies eher unbenutzt aus und ist an seinem Packpferd verstaut. Seine Statur ist hager, seine Haltung stolz.

T. ist zwar für vieles blind und nicht der Hellste, aber er hat gewaltige Angst vor Richard. Dass dieser auf seiner Seite steht und ihm zu mehr Macht verhelfen will, ist natürlich ein Ansporn für ihn. Seine Werte sind normal und uninteressant.

Zugleich verübt Richard durch seine Ksirafai-Agentin Lady Brynn einen Anschlag auf Viktor.

Ziel: Wenn er Viktor beseitigt und Torridgeham als strahlender Verteidiger ankommt, dann wird er die Burg erst einmal gegen die Feinde „halten“ – im Namen des Königs selbstverständlich.

Richards Flotte wird von einem berüchtigten Kapitän geführt, **Caesare Marzani**. Marzani ist ein Celestial Master, House of Helios. Er führt eine Flotte von 10 Schiffen, mit Bleiplatten beschlagene Karacken, welche mit je 100 Mann Besatzung bestückt sind. Nur sein eigenes Schiff, die **Winter's Night**, hat lediglich eine Besatzung von 50 Personen. Das Schiff ist ein Skyrigger, kann also mithilfe von Ballons fliegen.

Die normalen Schiffe sind mit jeweils 100 Kanone bestückt, 20 schwere (Breitseiten), 79 leichte (Hauptdeck) und ein überschweres Geschütz (Bronzekanone, 4500 Pfund).

Leichte Kanonen: Diff. 7, Range 500, Damage 10.

Schwere Kanonen: Diff. 8, Range 400, Damage 20 (alle innerhalb 10m, halber bis 20m)

Überschweres Geschütz: Diff. 9, Range 1000, Damage 25+

Die Kanoniere, 30 pro Schiff, haben regelmäßig einen Pool von 7, zum System s. S. 199, 206.

Abzüglich der Kanoniere und Crew haben die Schiffe insgesamt **500 Soldaten** an Bord. Die Truppen tragen keine großen Zeichen.

3 Schiffe werden sich in der Nacht der Burg nähern und zeigen. Die übrigen werden in einiger Entfernung die Truppen an Land bringen, um das Dorf von der Umgebung zu isolieren.

Sie werden Lager aufschlagen und einen Sturm bzw. Belagerung vorbereiten. Werte s. Buch

Der Hauptmann der Wache, **Troy Kilburne**, wird beim Anzeichen eines Angriffs einen Weaver Ward Cantrip (Charisma 3 + Prop 3, 6 Dice) auf das Tor legen und die Mauern der Burg mit Elementen verstärken (Stamina 6 + Scene 4/Prop3, 9 Dice; 2 Erfolge = 1 HL), wahrscheinlich mehrfach. Der Ward wird durch die Anwesenheit der Soldaten vermutlich um einen Erfolg pro Tag abgebaut.

Er kann mit dem gleichen Cantrip, Eldritch Prime, auch Feuer auf die Schiffe regnen lassen. Allerdings dürfte hier die Entfernung zu groß sein.

Szene:

Die Gäste befinden sich in der Halle und genießen das Schauspiel bzw. die Gespräche. Ein Wachmann kommt herein und meldet dem Hauptmann etwas (die Schiffe) voller Aufregung. Der meldet es dem Hausherrn. Viktor wird umgehend hinausgehen und sich die Lage ansehen.

Auf der nachtschwarzen See kann man eben so 3 große Karacken ausmachen, eine etwas seltsamer als die anderen. 2 segeln unter Fahne, das seltsame Schiff hat gar keine Fahne. Die gezeigte Fahne, Richards, sieht folgendermaßen aus:



Es wird sich nicht vermeiden lassen, dass die Gäste von den Schiffen früher oder später erfahren.

Ein Boot macht sich unter der Parlamentärsflagge auf den Weg ans Ufer.

Es kommen **Richard de la Pole** (bzw. ein Doppelgänger), **Kapitän Marzani**, ein **Edelmann**, einige **Garden** und **Leutnants. Donovan of Drogo**, ein Templer, ein Riese in einer Titans Armor, ist ebenfalls dabei.

Die Ankömmlinge:

Das Gespräch führt ein Edelmann, der die Gruppe führt, namens **Richard De La Pole** (Die weiße Rose). Er trägt enge, schwarze Beinkleider, ein weißes Hemd mit weitem Ausschnitt und einem dunklen, kurzen Überwurf aus feinem Pelz. Borten steigen an Beinkleidern und

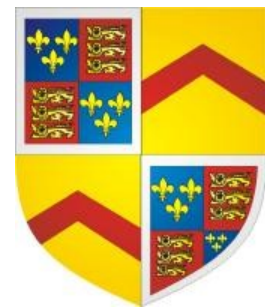
Pelz gleichermaßen in Gold auf. Sein rotblondes Haar ist elegant geschnitten, darauf ein schwarzes Barrett mit langer Feder sitzt. Ein kecker Bart steht ihm am Kinn. An seiner Seite hängt ein schwerer Rapier von äußerst feiner Machart.

Marzani ist ein kräftiger Mann um die vierzig, in edler Kleidung aus dunkelrotem und braunen Samt mit silbernen Borten. Er führt einen Degen und sieht aus, als könne er damit umgehen. Zudem hat er unter seiner Jacke eine spezielle Pistole, Horatius Thunder, s. S. 287. Sein breitknochiges Gesicht wird von einem schwarzen Bart und einer ebensolchen Mähne umrahmt. Er spricht nicht, wenn es sich vermeiden lässt. Er scheint alles mental zu notieren, was er sieht.

Drogo ist an Größe dem Hauptmann fast ebenbürtig, wenn auch nicht so breit in den Schultern. Er ist etwa Mitte 20. Seine grausilberne Rüstung wirkt äußerst einschüchternd (Divine Aura, Arete 4, Effekt s.S. 270). Seine dunklen Haare sind ritterlich geschnitten, also bis zu den Ohrspitzen rasiert und obenauf ein Mop mittellanger Haare. Er führt ein sehr großes Schwert und eine Pistole. Er trägt ein Kreuz an seinem Schwert, wie es die Templer tun...

Er macht einen hochmütigen und gelangweilten Eindruck. Momentan hält er sein Temperament im Zaum, da dies kein Krieg des Glaubens für ihn ist, sondern lediglich ein Auftrag, dessen Sinn ihm unbekannt ist. Richard soll ihn zu Excalibur führen, und er hat Grund ihm zu glauben.

Ein Wechselbalg des Winter Court, der die Gestalt des **Duke of Buckingham** angenommen hat. Der Duke ist ein rothaariger, kräftiger Mann mittleren Alters. Er hat einen arroganten Blick unter einer gefurchten Stirn. Er trägt Kleidung aus guten roten Stoffen, mit goldenen Borten und einem weißen Hemd. Darüber hat er einen scharzen Umhang geworfen und ein breitkrepiger Hut verbirgt sein Gesicht. An seiner Seite trägt er ein Schwert bester Machart. Seinen Finger schmückt der Siegelring des Dukes. Seine Feengestalt zeigt dagegen ein junges Kind, einen Jungen (**Fisfir**) mit listigen, goldbraunen Augen. Kilian und die Feen können dies durchschauen, die übrigen nur mit Hilfe von Mind-Magie (Gegenmagie). Zur Rede gestellt wird er leugnen der Duke zu sein.



Fisfir gehört zu Yagos Gefolgsleuten, wobei dieser offiziell natürlich zum Winter Court und nicht zum Shadow Court gehört.

Zwei weitere Männer in einer vernünftigen Rüstung (Soak 4) begleiten sie, sowie ein halbes Dutzend gerüstete Soldaten. Einer der Soldaten ist **Guy Na'Lissien**, ein Gefallener und Diener Ermrodds. Eine schreckliche Verbrennung im Gesicht, welche eine Seite des Ge-

sichts zu einer grotesk grinsenden Ruine verwandelt hat, sowie verschiedene kleinere Verbrennungen an seinen Händen, lassen ihn hervorstechen. Ihm haftet ein übler, schwefeliger Geruch an. Er trägt schwere, schwarze Kleidung und darunter Rüstungsteile. Er hat einen schrägen, sadistischen Humor und spricht gerne mal außer der Reihe. Guy soll Richard im Auftrag Ermrodds im Auge behalten und herausbekommen, wo nach dem Schwert Excalibur zu suchen ist.

Das Gespräch:

Richard redet in freundlichem Ton, selbstsicher und bestimmt. Sein Ziel ist es, die Burg zu übernehmen. Wird dies geduldet, so soll niemandem Schaden entstehen. Da die Kampfkraft seiner Truppen deutlich überlegen ist, möge man dies wohl bedenken. Er sei gekommen, um unnötiges Blutvergießen zu verhindern [Guy zieht hierbei eine Grimasse].

Ein Warnschuss streift einen Turm (die Bibliothek).

Er mache einen rechtmäßigen Anspruch geltend. Cornwall solle davon profitieren.

Wird er abgewiesen, so wird er den Anwesenden 3 Tage Bedenkzeit einräumen.

Am dritten Tag wird Lady Brynn einen Anschlag auf Viktor verüben.

Lady Brynn, die überaus unscheinbare Baroness, ist eine **Ksirafai-Agentin**.

Die Ksirafai, oder *Klingen*, sind das Gewissen des Ordens und seine Vollstrecker. Sie sind ein Geheimorden und weithin unbekannt, sogar in den Reihen des Ordens selbst. Lady Brynns Mentor, Malbrit Owen, hat seinen Sitz in Rowan Castle. Sie kennt sonst keine der Klingen.

Sie hat den Auftrag Viktor im rechten Moment zu töten, falls er sich Richard nicht beugen sollte. Da die Solificati 1335 vom Orden desertierten, hat sie guten Grund dies ohnehin zu tun. Außerdem soll sie den bevorstehenden Angriff von innen unterstützen. Sie wird Viktor ein Gift verabreichen, jedoch erst, nachdem die Gespräche mit den Unterhändlern von Richard De La Pole gescheitert sind, also nach 3 Tagen.

Lady Brynn hat ein Arete von 5, Willen 8, Connection 3, Forces 2, Life 2, Matter 4, Prim 2, Mind 2, Entropy 2. Physisch alles 3, Charisma 4, Manipulation 4, Wahrnehmung 3, Intelligenz 4, Wits 3. Alle wichtigen Fähigkeiten 3.

Sie verwendet eine Mini-Armbrust mit vergifteten Pfeilen (Diff. 7, Schaden 1, Reichweite 10), auf welche sie magisch zugreift, sowie eine Pistole in einem Fächer (Diff. 7, Schaden 5, Reichweite 20).

Gift: Bleicher Tod; eine potente Mischung aus Rhabarberblatt (Oxalsäure) und Honig von Oleander-sammelnden Bienen (Oleandrin); Opfer wird schwindelig, hat Krampfanfälle, verliert meist Bewusstsein (Will-Save gg. 8). Das Gift wirkt üblicherweise innerhalb eines Tages tödlich. Ein bekanntes Heilmittel ist Teufelskralle (Afrika!) oder Johanniskraut (gelbe Blume, Kraft der Sonne); Heiliger gg. Gifte: Benediktus von Nursia.

Wartezeit und nach dem Attentat:

Wenn Viktor nicht beseitigt werden konnte, dann wird **Richard** seine Truppen einstweilen abziehen lassen. In Anwesenheit **Torridgehams** hat er Grund zur Annahme, dass er auch so mehr Handlungsraum in der Burg haben dürfte.

Viktor wird den Charakteren sagen, dass er die Festung halten wird. Sie sollen herausbekommen, was wirklich vor sich geht. Er könnte Fisfir als Wechselbalg erkannt haben – fraglich ist, ob er ihn kennt. Falls ja, wird möglicherweise wissen, wem er dient. Er wird aber nicht wissen, dass Yago den Schlüssel besitzt.

Die Charaktere sollen ein **Heilmittel** für ihn beschaffen. Er brauche vor allem jemand, der sich mit Giften auskennt. Candalo wäre perfekt, aber niemand darf den Alchimisten die Burg betreten sehen. Wahrscheinlich will der alte Trottel auch nicht kommen.

Man könnte gesehen haben, dass Drogo ein **Templer** ist. Dies würde Anlass zur Nachforschung geben.

Falls die Charaktere bereits über die Seen gesprochen haben, kann er auch diesbezüglich seine Sorgen mitteilen. Sie sollten nach Informationen zu den übrigen Seen suchen. Viktors eigene Bibliothek hat möglicherweise schon gelitten – durch den Warnschuss oder ein Feuer.

Das Kloster hat eine Bibliothek, doch es ist abgebrannt oder von den Gegnern besetzt. Rowan Castle hat sicher ebenfalls eine ausgiebige Bibliothek, wenn sie sich dahin trauen.

Spiel in Etappen:

1. Castle Moonarg

Johnston, Logan und Quintus erreichen die Umgebung von St. Michael in Cornwall. Logan will die Umgebung erkunden, insbesondere das Umbra. Darum trennt er sich kurzzeitig von der Gruppe und will ihnen später folgen.

Sie erreichen einen alten Steinring an auf den Klippen zum Meer.

Kilian, dem Viktor ein wenig hilft sich mit seinen neu gewonnen Fähigkeiten zurecht zu finden, übt dort seine Zauber. Viktor hat ihm dazu geraten, nachdem er von Kilians Praktiken, die nicht wenig heidnischer Blutmagie ähneln, erfahren hat. Dort soll es für ihn weniger gefährlich sein zu praktizieren.

Zudem hat er den Auftrag bekommen, sich die Felder einiger Bauern in der Umgebung anzusehen. Diese hatten über Probleme mit der Ernte geklagt. Wenn möglich, soll er ihnen helfen – ohne zu offensichtlich zu sein.

Wenn die Charaktere eintreffen, ist in St. Michael noch alles normal. Es werden noch einige Tage vergehen, ehe Richards Flotte eintrifft.

In dieser Zeit müssen die Charaktere zunächst einmal **Zutritt zur Burg** erhalten und, wenn ihnen dies gelungen ist, sie erleben den **Alltag** auf der Burg:

Die Tage sind gefüllt von administrativer Arbeit für den Burgherrn und er muss seine Gäste belustigen. Jagd, Schaukämpfe und ähnliches finden statt.

Abends wird gemeinsam gegessen und getrunken, während die Schausteller Unterhaltung bieten. Nun bietet sich die Gelegenheit gepflegte Konversation zu führen und Informationen und Gerüchte (s. Richards Plan) zu erhalten.

Nachts betreibt Viktor seine Studien, zumindest nun, da er so viele Gäste beherbergt.

Ob die Gäste mit ihnen sprechen wollen, hängt vom Auftreten der Charaktere ab. Mit Logan würde z.B. niemand von Adel sprechen wollen.

Im Gespräch mit Lord Viktor erfahren die Charaktere gewiss von den umliegenden Gefahren. Etwas weiter nördlich, zwischen Hereford und Worcester an einem Seitenfluss des Severn, welcher dort durch ein Tal fließt, liegt **Rowan Castle**, das dem vor einem halben Jahrhundert berühmt gewordenen General Christopher Wyndgarde gehörte. Auch heute noch ist dies eine der größten Festen des Ordens, und sie gehen gegen jeden und alles vor, was den Zielen des Ordens zuwider steht. Ein Lord, der heidnischen Praktiken frönt, wäre in ihren Augen ein auszumerzendes Übel.

Die **Wälder der Umgebung** sind zum Teil finstere, gefährliche Orte.

Hier finden sich die Protagonisten zusammen. Die Burg wird bald von Richard de la Pole belagert, der die Burg an sich bringen will oder zumindest mehr über das Tor erfahren muss.

Die Charaktere können dadurch von Richard erfahren. Durchschauen sie die doppelte Täuschung Richard/Duke of Buckingham?

Sie können von der Involvierung der Templern Wind kriegen.

Sie können den See finden – vorausgesetzt sie finden den Schlüssel und lösen die Rästel.

Sie können einige Hinweise auf Richards Pläne finden (s. Gerüchte).

Sie erleben einen Anschlag auf Viktor durch die Ksirafai Lady Brynn.

Sie müssen jemanden finden, der sich mit Giften auskennt und ein Heilmittel finden.

Ihnen sollte klar werden, dass sie weiteres Wissen bei ihren Gegnern suchen müssen.

2. Das Kloster von Wells Abbey

Das Kloster wurde von Richards Leuten niedergebrannt. Der Abt, Father Shelley, lebt zwar noch, doch geht es ihm nicht besonders.

3. Templer-Festung

Dort können die Charaktere Hinweise auf den Verbleib von Excalibur finden. Die Templer haben seit Jahrhunderten danach gesucht, da es nach ihren Vorstellungen den Weg zur Herrschaft ebnen soll. Durch Guido von Lusignan wissen sie von der Existenz des Schwerfes. Er konnte ihnen evtl. auch das Griffstück liefern.

4. Die Burg Lusignan, eine Templerfestung (?)

5. Der Pool von Breizh im Wald Brocéliande

6. Der Green Man/der Standort des Forever Tree in Alba/Schottland

7. Der Pool von Alba unter Sterling Castle