

Feen in Hamburg

<mailto:Feen-in-Hamburg@finstere-zeiten.de>
<http://www.finstere-zeiten.de/index.htm>

Dies ist ein kurzes LARP-Abenteuer für Changeling/Wechselbalg. Die Spieldauer ist angelegt für wenige Sitzungen (Spieltage). Die erste Spielsitzung findet unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt und die SpielerInnen müssen voll gewandet erscheinen.

Für den zweiten Termin ist eine Verkleidung nicht gewünscht, je nach Flaw des Charakters ist allerdings eventuell eine dezentes Schminken nötig. An diesem Tag müssen sich die Charaktere in der banalen Welt behaupten.

Abschließend kommt es dann (wahrscheinlich) zum dritten Treffen und Showdown bzw. Break, diesmal wieder in voller Kostümierung.

Thema

Der rote Faden, der sich durch dieses Abenteuers zieht, ist Glamour. Erst scheint das schimärische Lebenselixier verrückt zu spielen: mal tauchen unvermindert glamouröse Strömungen auf, mal vergeht ein Freehold und ein neuer muss gefunden werden, dann, schließlich scheint das Glamour wieder ausgeglichen, doch tauchen unverhofft ein neues Problem auf.

Stimmung

Die Charaktere starten mit einem gewissen Vorsprung an Verwirrung, da das Glamour in den letzten Tagen zu den merkwürdigsten Ereignissen geführt hat. Diese Verwirrung dürfte sich am Anfang des Abenteuers zu einer gewissen Hilflosigkeit steigern. Erst nachdem die Charaktere einen Plan gefasst haben, kommt, kurzzeitig, etwas Klarheit in die Angelegenheit. Erst als die Geschichte letztlich endet, lösen sich für die Charaktere die letzten Unklarheiten.

Hintergrund

Das Abenteuer hat zwei voneinander unabhängige Handlungsstränge. Zum einen stirbt ein Freehold. Ein Fantasyladen, einst eine Stätte der Fantasie und der guten Laune, ist es nun nur noch ein Ort der Trostlosigkeit und der Verschuldung. Die Inhaber, alle ganz normale Menschen, waren sich der kleinen schimärischen Flamme im Keller nie bewusst. Sie mussten sich mit den banalen Problemen herumschlagen; mit den Krediten bei den Banken, aber auch mit den persönlichen Differenzen und Spannungen untereinander. Schließlich trennten sich die Besitzer. Und der jetzige, übrig gebliebene Inhaber, bedroht mit seiner Banalität den Freehold und das Balefire. Daher sahen sich eine der Feen (verdeckter NPC), die als Kundin in dem Laden ein und aus gingen, gezwungen, die Flamme des Freeholds in Sicherheit zu bringen. Dabei verfolgt sie durchaus ihren eigenen, persönlichen motivierten Plan. Den Charakteren der SpielerInnen obliegt es nun, entweder den alten Freehold wieder zu stärken und die Flamme zurück zu bringen, oder einen neuen Freehold aufzubauen.

Parallel dazu erlebt eine kleine Sidhe (verdeckter NPC) in Hamburg gerade ihre Chrysalis. Dieses Erwachen führt zu den Schwankungen an Glamour. Die Schimären scheinen verrückt zu spielen und auch in den Freeholds und im Dreaming passieren ungewöhnliche Dinge. Am Feenteich an der Außenalster erscheint ein transparentes Abbild eines schimärischen Schlosses. Die Charaktere werden im Laufe des Abenteuers auf diese Sidhe treffen. Obwohl sie als Sidhe nicht gerade willkommen sein dürfte, ist sie eine extrem sympathische Person – ganz im Gegensatz zu den weiteren Sidhe, die aus dem Nichts auftaucht und die frisch erwachte Sidhe, gegen ihren Willen, mitnehmen wollen und eventuell sogar werden.

Janine, die Pooka-Bürgermeisterin von Hamburg, hat ihre eigenen Interessen. Sie besitzt einen magischen Gegenstand, der es ermöglicht, dass sie ihr Äußeres komplett ändern kann. So taucht sie als die unterschiedlichsten Personen auf, sie kontrolliert die Aktivitäten der Charaktere und leitet sie letztlich dazu, die Flamme in Sicherheit zu bringen (mit dem Auftauchen der Sidhe ist allerdings auch sie überfordert).

Die Tage vor dem ersten Treffen

Anmeldefrist bis zum 11.11.01

Am 11.11.01 wird auch eine Einleitung und Prelude an die SpielerInnen ausgegeben. Dabei bekommen die SpielerInnen Informationen über die anderen Charaktere, über die Hamburger Feengesellschaft und über das Vorhaben am 18.11.01. Außerdem erfahren die SpielerInnen von dem aktuellen Problem mit dem Glamour; dass es momentan zu starken glamourösen Schwankungen und Unruhen (bzw. je nach Hintergrund gibt es möglicherweise zusätzliche Informationen).

Dabei erhalten sie nicht nur Kenntnis vom Veranstaltungsort, sondern auch von dem Thema Julkap und die Bedeutung von Yule für die Feen.

In den letzten Tagen wird Hamburg von ungewöhnlichen Glamour-Schwankungen heim gesucht. Dabei gibt es sehr unterschiedliche Informationen; manche Feen erzählen davon, dass das Glamour abnimmt, andere widersprechen dem und wissen davon zu berichten, dass das Glamour sich an bestimmten Orten verstärkt hat. Noch vielschichtiger gehen die Meinungen über die mögliche Ursache dieses Phänomens auseinander. Allerdings glauben nicht wenige, dass die politische Situation von Hamburg einen Einfluss auf die Feengesellschaft hat und zu solchen Auswirkungen führen kann.

Der Regierungswechsel in der Hamburger Bürgerschaft und das unerwartet erfolgreiche Abschneiden des Rechtspopulisten Schill und seiner Partei hat viele Menschen in unterschiedliche, extreme Lager gespalten und in ihrem Denken beeinflusst. So etwas muss Folgen für die Träume und die Feen haben.

Der lichte (seelie) Anteil der Hamburger Feen diskutiert, ob mit der Wahl der neuen Bürgerschaft sich auch die bisherige lichte Feenregentschaft von Bürgermeisterin Janine (Pooka) dem Ende neigen könnte. Oder werden die lichten Kräfte durch den neuen Senat gestärkt? Die Geister scheiden sich daran, ob der alteingesessene SPD Senat mit dem Vorwurf des Filz nun als ein Beispiel für seelie (lichte) Politik stand und ein Wechsel immer per se ein finstere (unseelie) Stimmung erzeugt. Oder ob der neue Senat mit seinem Wunsch nach mehr Sicherheit und Ordnung nicht für eine seelie Politik steht.

Hamburgs finstere Feen halten dies dagegen für eine überflüssige Diskussion. Ob alter oder neuer Senat, an der politischen Struktur hat das ihrer Meinung nach wenig geändert. Und für die Schwankungen des Glamours muss es wohl andere, tiefgreifende Veränderungen geben.

Wie auch immer die eigene persönliche Position bezüglich der Glamourschwankungen oder der mündanen Politik sein mögen, es bleibt verwunderlich, dass die alte und neue Pooka Bürgermeisterin das diesjährige Julfest schon im November feiern will. Das ist fast ein Monat zu früh. Die Feiern anlässlich der Wintersonnenwende stehen nicht nur für den Austausch von Geschenken und Nettigkeiten, sondern gleichzeitig für die längste Nacht des ganzen Jahres. Die Nacht an dem die Finsternis am größten ist, bis mit dem folgenden Tag die Zeit der kürzer werdenden Nächte beginnt.

Janine lädt alle Kithain zu einem Julkap ein. Alle Feen sind herzlich eingeladen. Jeder Gast soll ein witziges, geistreiches oder anderweitig besonderes Geschenk mitbringen (Preisklasse um die 5.-Mark)

CHARAKTER DES TREFFENS: INTERN,
AB 13.00 UHR REGELFRAGEN, SCHMINKEN, CHARAKTERABSTIMMUNG (NACH BEDARF),
AB 15.00 UHR SPIELBEGINN (FÜR ALLE);
CA. 20.00 UHR SPIELENDEN ;
HANDYNUMMER FÜR DIESEN TAG: ...



Der Julklap, das erste Treffen

Charakter: Intern – volle Gewandung

Anmeldefrist bis zum 11.11.01

Zeit: Sonntag, 18.11.01, ab 12.00 Einführung, ab 14.00 Spiel

Ort: Hamburg/Schanzenviertel

Kosten: Geschenk ca. DM 5.-, (Getränk DM 1.-, Tee/Kaffee/Wasser umsonst, Essen gegen Spende)

Gegenstände:

- Balefire (Räucherstäbchen, Licht, Flamme, Kelch)
- Trockeneis
- Nebelmaschine mit Duftstoffen
- Schwarzlicht
- Fluorszierende Farbe
- Treasure: Nadel
- Nette, spartanische Deko (Tücher, Bilder etc.)
- Musikanlage / Musik
- Knabberkram (Kekse, Chips)
- Getränke (Säfte, evtl. Bier & Wein)

NSCs:

- 2 Diener (SL)
- Janine, Fuchs-Pooka, Bürgermeisterin
- Sven, Troll, Kämmerer der Bürgermeisterin
- Sluagh, Diebin des Balefires
- Osman, Eshu
- Spucki, Rotkappe

Zeit / Gruppe	Alle
13.00	Einführung und Gewanden (Letzte Möglichkeit Charaktere und Regeln mit der SL abzusprechen)
15.00	Beisammensein (Essen, Trinken, Musik, Kennenlernen, Small Talk)
16.00	Einführung zum Julkap (Ansprache, Störaktionen und Eskalation)
17.00	Julklap (Zettel schreiben, Auslosen und Kommentierung der Geschenke)
18.00	Diskussion (Das weitere Vorgehen muss abgesprochen werden, Zeichen des Schattenhofs)
19.00	Ende (Nachbesprechung mit der SL)



Handlung:

Janine, die Bürgermeisterin von Hamburg, hat zum Julkap geladen. Jeder Gast soll ein witziges, geistreiches oder anderweitig besonderes Geschenk mitbringen (Preisklasse um die 5.- Mark).

Jul oder Yule, wird eigentlich meist irgendwann zwischen dem 21. und dem 23. Dezember gefeiert und steht in der Gesellschaft der Feen für einen unseelie / finsternen Feiertag, der die Feen auf eine mögliche Endzeit vorbereiten soll (Quelle: Shadow Court).

Die Charaktere werden an der Türe von einem verzauberten Diener bzw. von Janine begrüßt. Sie

schüttelt jedem Gast die Hand und hat stets ein paar nette, aufmunternde Worte parat. Nach der Begrüßung gelangen die Gäste in das Hinterzimmer. Vielleicht haben sie sich zuvor am Tresen ein Getränk mitgenommen – vielleicht auch nicht – auf jeden Fall können sie im Hinterzimmer erst einmal in Ruhe ankommen und die anderen Gäste betrachten und Kontakte knüpfen. Im Laufe der ersten Stunde werden alle Feen eingetroffen sein. Janine wird immer wieder die Runde machen, um sich nach der Befindlichkeit der Gäste zu kümmern. Es werden sich alle relativ wohl fühlen – haben sie doch reichlich Knabberkram, Getränke und interessante Gespräche. Vor allem der Eshu kann interessante Geschichten erzählen; hat er doch in anderen Regionen schon öfter Glamourschwankungen beobachtet und diese waren steht's auf eine kurz bevorstehende Chrysalis zurückzuführen. Dabei war die Bedeutung der frisch erwachten Fee umso gewichtiger desto stärker die Unregelmäßigkeiten des Glamours waren.

Eigentlich wäre alles nett, wenn da nicht diese nervige Rotkappe wäre. Als Bewohner das Hauses versucht diese Rotkappe immer wieder seinen Sonderstatus zu betonen. Und von der Bürgermeisterin hält dieser auch nicht sehr viel. Noch weniger von dem Troll, der nach einiger Zeit auf die Bühne steigt, um im Namen der Bürgermeisterin, den Julkap zu eröffnen.

Noch bevor der Troll Kämmerer allerdings die Regeln des Julkaps erklärt, stimmt er mit seinem Instrument (Trompete oder Geige) eine Fanfare an. Etwas das der Rotkappe offensichtlich gar nicht behagt. Letztlich wird der Troll sich durchsetzen und die Rotkappe zum Schweigen bringen. Dann erklärt der Troll die Spielregeln: Jeder Gast schreibt ein paar Worte zu seinem mitgebrachten Geschenk auf ausliegenden Zetteln. Diese Worte sollen erklären, was dieses Geschenk so einzigartig macht. Ungefähr zu diesem Zeitpunkt taucht ein/e Bewohner/in des Hauses auf und streitet mit der Rotkappe wegen des Lärms. Offensichtlich ist



die Rotkappe, als Bewohner des Hauses, von seinen Mitbewohnern dazu verdonnert worden, dafür zu sorgen, dass es nicht zu laut wird. Die Rotkappe wird die Gelegenheit nutzen, um die Schuld auf den Troll abzuwälzen. Doch der Troll fährt mit seiner Anleitung fort: Die ausgefüllten Zettel werden mit einer Nummer versehen und kommen in einen Topf. Die Geschenke ebenfalls nummeriert werden auf ein Podest gelegt. Danach sollen die Gäste eine Nummer ziehen und damit ihr Geschenk erhalten.

Natürlich müssen sie im Anschluss noch ein paar Worte darüber verlieren, wie und warum dieses Geschenk zu ihnen passt und von wem es stammen könnte.

Die Musik wird wieder lauter und die Rotkappe wieder aufmüffiger (ein Geschenk hat sie sowieso nicht mitgebracht). Nun wird es dem Troll und der Bürgermeisterin zu bunt und sie werfen die Rotkappe raus. Wütend geht die Rotkappe; nur um im Vorraum mit dem verzauberten Diener einen Streit anzufangen. Als sich die Rotkappe über die Stereoanlage hermacht und die Kabel (Lakritze) isst, gefolgt von der Sicherung (Marzipan), fliegt er endgültig raus. Leider hat die Party nun keine Musik mehr. Sollten ein Nocker an dieser Stelle auftrumpfen wollen, wird die Anlage augenblicklich wieder funktionieren, allerdings laufen die Lieder nun rückwärts (spezielle Kasette). Dies verliert sich aber nach einigen Minuten und dann scheint alles wieder normal zu funktionieren.

Diese Turbulenzen hat die Sluagh, die Diebin des Balefires, genutzt um die Flamme im Keller zu verstecken. Das Balefire wird als letztes ausgelost. Und der Gewinner muss das Balefire aus dem Keller holen. Das Feuer brennt in einem kleinen Kelch (Hexenpaste und Räucherstäbchen) und alle anwesenden NSCs machen die Charaktere darauf aufmerksam, dass es sich bei der Flamme um das Balefire eines Freeholds hält.



Mit dem Auftauchen des Balefires bekommt die Stimmung eine gewisse Ernsthaftigkeit und Bedeutungsschwere. Für die Charaktere wäre es natürlich von Vorteil, wenn sie wüssten von wem dieses Geschenk stammt. Das wird aber wohl im Unklaren bleiben – es sei denn alle erklären offen was sie für ein Geschenk mitgebracht haben. Was aber auch nicht sehr hilfreich sein dürfte, da das Balefire ja ein zusätzliches „Geschenk“ ist.

Noch während die Runde am diskutieren ist oder etwas unentschlossen auf den Sitzflächen rumschleicht. Erscheinen ein paar Augen und ein Text an einer der Zimmerwände („Wir sehen alles“). Das ganze ist mit floureszierender Farbe gemalt und wird

mittels Schwarzlicht sichtbar gemacht oder mittels eines schwarzen Kartons und ausgeschnittenem Text mit Hintergrundbeleuchtung. Den Charakteren sollte klar werden, dass sie die ganze Zeit beobachtet wurden und es auch weiterhin werden, sollten sie nicht die Augen des Beobachters schließen. Schimärische Waffen werden dabei keine Lösung sein, allerdings könnte ein Zauber die Augen verdunkeln oder das Balefire vor die Augen gehalten wird sie blenden und erlöschen lassen.

Unbeobachtet oder unter den Augen des Schattenhofs – die Charaktere müssen beschließen, wie sie mit der Flamme umgehen wollen. Alle anwesenden NSC werden sich dafür aussprechen, dass das Feuer nicht zufällig aus der alten, wie sie es nennen, vergehenden, Freistätte entwendet wurde, sondern dass in Zeiten wie diesen (Glamour spielt verrückt), die Flamme an einen sicheren Ort muss. Wahrscheinlich wird die Bürgermeisterin schon relativ frühzeitig dafür sorgen, dass die Flamme, bewacht von den Trollen, in Sicherheit gebracht wird (Brenndauer einer Füllung Hexenpaste ca. 40 Minuten).

Möglicherweise kann die Anwendung von Wahrsagen (Soothsay) weitere Hinweise geben. Wie auch immer, es wird nicht damit getan sein, die Flamme einfach wieder zurückzubringen...

... was tun, um eine neue Freistätte zu schaffen ... sicherlich kein Kinderspiel. Dazu brauchen die Charaktere einen geeigneten Ort, Energie (Glamour) und vielleicht noch so den einen oder anderen Tipp über den sie aber z.Z. noch nicht verfügen.

Letztlich wird sich die Bürgermeisterin dafür aussprechen, dass die Charaktere es sich zur Aufgabe machen, Klarheit in diese Angelegenheit zu bringen. Gleichzeitig erklärt sie sich bereit auf die Flamme aufzupassen, bis die Charaktere bereit sind sie in die entsprechende (neue) Freistätte zu bringen.

Die Pläne, die die Charaktere schmieden werden erst mit dem zweiten Treffen umgesetzt. Dazu wird die SL u.U. kurzfristig improvisieren müssen.

Was noch passierte: Die Glamour-Schwankungen setzten einzelnen Charakteren mehr oder weniger zu. Manche vergaßen kurzzeitig ihren Feenanteil (ca. 1 Minute), andere sahen Dinge, die offensichtlich nicht da waren.

Ein Teil der Runde entschloss sich spontan den internen Rahmen zu verlassen und begaben sich zum vergehendem Freehold von dem die Flamme stammte. Der Besitzer war tatsächlich zufällig anwesend und ließ sie die Räumlichkeiten durchsuchen. Weitere Ergebnisse brachte diese Exkursion allerdings nicht. Vielen war die Bürgermeisterin und ihr Kämmerer verdächtig. Durch entsprechenden Zauberticks gelang es erste Hinweise zu sammeln.

Die Suche, das zweite Treffen

Charakter: Extern – ohne Gewandung

Anmeldefrist bis zum 08.12.01

Zeit: Samstag, 15.12.01, ab 14.00

Ort: Hamburg: Schanzenviertel, Innenstadt, Landungsbrücken, Sülldorf

Kosten: keine

Gegenstände:

- Treasure: Nadel
- Aufzeichnung über Freeholds (arabisch und deutsch)
- Schimäre: Spielzeug und Kostüm

NSCs:

- Ladenbesitzer
- Ex-Ladenbesitzer (1)
- Ex-Ladenbesitzer (2)
- Schimäre
- Großmutter
- Das Kind, Prinzessin Christiania
- Nocker, Finn / Janine
- Osman (Eshu)
- Sven (Troll)
- Passant

Zeit / Gruppe	I	II
14.00	Sammeln und Beginn (Hinweise zu Hintergründen, Kontakten, Regeländerungen etc.)	
15.00	Spielstart (Infos von der Bürgermeisterin; Aufteilung in zwei Gruppen)	
15.15	Eintreffen in der Werkstatt (Auf der Suche nach dem Informanten)	Unterwegs in der S-Bahn
15.30	Im Waschsalon (Die Aufgabe, die es zu lösen gilt)	Eintreffen am Feenteich
16.00	In der Innenstadt (Tiere, Spieße und 1000e von Menschen)	Abfahrt Innenstadt
16.30	Der Passant (So nah am Ziel und doch so fern)	Ankunft in Sülldorf
16.45	Alter Elbtunnel (Die Übergabe)	Sülldorf
17.15	Das Schriftstück (aha, aber was steht da nun drin?)	Sülldorf
17.30	Ex-Ladenbesitzer (Hinweise und Tipps)	Das Haus des Vorstandes
17.45	Ladenbesitzer (Frust und Langeweile)	Abfahrt Sülldorf
18.15	Abfahrt Schanze (Aufwärmen in der Bahn)	Unterwegs in der S-Bahn
18.30	Weihnachtsfeuerwerk an der Binnenalster (alles nur die Kraft des Kindes)	
19.00	Sammeln und weitere Pläne absprechen (tja, wie geht's weiter?)	
20.00	Nachbesprechung mit der SL (Kritik, Kritik, Kritik)	

Handlung:

Wie bereits beim ersten Treffen beschlossen, müssen sich die Charaktere in mehrere Gruppen aufteilen um all die unterschiedlichen Aufgaben zu erledigen. Ein Teil holt Erkundigungen über die alte Freistätte (und den Charakter des alten Freeholds) und sucht Informationen, wie eine Freistätte zu schaffen bzw. zu reaktivieren ist; eine zweite Gruppe versucht der Ursache der Glamourschwankungen auf die Spur zu kommen und das Kind zu finden.

Da die Aufteilung nicht automatisch vonstatten gehen würde, hat die Bürgermeisterin die Charaktere in zwei Gruppen aufgeteilt und bestimmt, wer die Gruppen anführen soll. Selbstverständlich steht es den SpielerInnen frei, den Beschluss der Bürgermeisterin zu ignorieren.

I. Die Suche nach einem geeigneten Freehold

Fazit:

Die Charaktere sollten an die Informationen über den Freehold gelangen. Sowohl was benötigt wird, um einen Freehold zu schaffen, aber auch wo ein geeigneter neuer Ort sein könnte. Außerdem gibt es weitere Hinweise, dass die Bürgermeisterin ein falsches Spiel spielt, oder?

Der Ablauf:

Regelupdate: Schimärische Gegenstände und Feen in den externen Treffen werden mit einem roten Band gekennzeichnet; Aktualisierung der Punkte Banalität oder Glamour

Der Troll verkündet die Aufträge der Bürgermeisterin oder übergibt entsprechende Schriftstücke. Die Gruppe teilt sich auf. Wenn nicht, weist der Troll darauf hin, dass man sonst zuwenig Zeit hätte. Die Charaktere haben bis um 18.30 Uhr Zeit, dann will die Bürgermeisterin sie an der Binnenalster treffen. Der Eshu spricht sich ebenfalls dafür aus sich aufzuteilen, um es rechtzeitig zu schaffen. Er gesellt sich zu der Gruppe, die nicht das Kind sucht.



Eintreffen bei der Waschmaschinen Reparaturwerkstatt:

Die Charaktere bekommen einen Hinweis, dass der Monteur, den sie Suchen zur Zeit in einem Waschsalon in der Schanzenstrasse eine Reparatur ausführt. (Entweder durch einen Zettel, der am Fenster hängt oder durch eine/n Angestellte/n.

Eintreffen in der Schanzenstrasse:

Dort treffen die Charaktere auf Janine – heute in der Gestalt von Finn, eines Nockers, der anscheinend mit der Reparatur eines alten Trockners beschäftigt ist. Zunächst ist Finn unangenehm überrascht, dass er während seiner Arbeit von anderen, selbst wenn es

Feen sind, gestört wird. Bei entsprechend Hartnäckigkeit kommen sie aber dann doch noch mit Finn ins Gespräch. (Das sollte schon etwas dauern.) Finn ist bereit den Charakteren zu helfen, wenn sie eine Aufgabe für ihn erledigen können, die ihn zu viel Zeit kosten würde, Zeit die er dringend für andere Dinge benötigt. So bietet er den Charakteren an, ihnen Aufzeichnungen über die Erschaffung und den Erhalt von Freistätten / Freeholds auszuhändigen, wenn diese im Gegenzug dafür in die Innenstadt fahren und ihm dort einen Gegenstand besorgen. Mit ein bisschen Firlefanzen und Pendeln macht er sich wichtig und stellt dann die Aufgabe, die die Charaktere absolvieren müssen: In der Innenstadt in der Nähe des Rathauses liegt ein Gegenstand, den der Nocker braucht. Eine genaue Lokalisierung ist nicht möglich, die Charaktere müssen vom Eingang des Rathauses eine bestimmte Anzahl von Schritten geradeaus und dann nach rechts gehen. Der gesuchte Gegenstand befindet sich an einem blauen Band hängend. Die Anzahl der Schritte berechnen sich aus der Zahl der Maulwürfe (30) und Hasen (5) im Schaufenster des Alsterhauses und der Zahl der Fische (21) an der Kanalbrüstung minus die der der Spieße (11). „Oh, oh, das wird nicht leicht ... da müsst ihr erst mal die Hasen und Maulwürfe zählen und danach die Fische und Spieße ... und dann müsst ihr die entsprechenden Schritte vom Eingang des Rathaus gerade aus gehen ... dann rechts ... oder links ... hängt von den Fischen oder den Spießen ab ... so scheint's ... wie auch immer, vergesst mir bloß die Blumen nicht, die müssen verteilt werden.“

Die Aktion in der Innenstadt:

Da das ganze ein Pooka Streich ist, ist auch ein mögliches Scheitern nicht wirklich ein Problem. Ansonsten finden die Charaktere nachdem sie vom Eingangstor aus 30 Schritte in den Weihnachtsmarkt gegangen sind und dann weitere 10 nach rechts, einen Menschen, der mit einem Hustenbonbon spielt, dass an einem blauen Band hängt.

Wenn sie sich sehr ungeschickt anstellen sollten (oder zu schnell vorankommen), wird der Mensch der Gruppe folgen und sie auffällig unauffällig beobachten. Sein Grund könnten die schönen Feeaugen gewesen sein, ein spitzes Ohr, Gewaltandrohung oder Beleidigung, Verzauberung, vielleicht will er auch einen Glühwein ausgegeben bekommen – je nach dem.

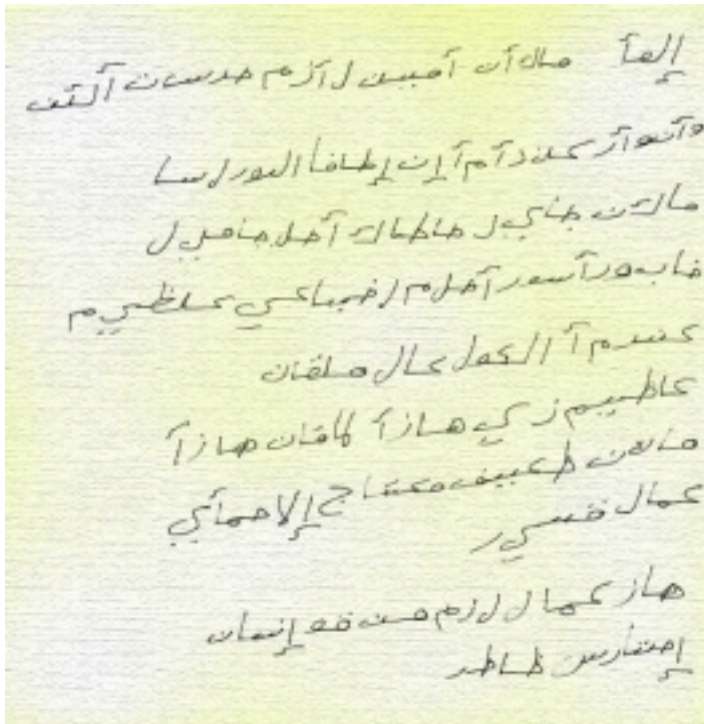
Gleichzeitig müssen die Blumen verteilt werden. Die Charaktere haben von Janine eine unbegrenzte Anzahl von schimärischen Blumen erhalten, die für die Menschen nicht sichtbar sind, zu erkennen ist nur eine mundane Hülle des gesamten Blumenstrauß in Form einer einzigen Plastikrose.



Treffen mit Finn im alten Elbtunnel:

Finn erscheint etwas verspätet (und wie üblich beschäftigt, einen Bauplan lesend) um 17.00 Uhr. Erhält er den verlangten Gegenstand, packt er den Bonbon aus und isst ihn „Oh Danke, das was ich brauchte“. Dann wendet er sich wieder seiner Tätigkeit zu und lässt die Charaktere stehen. Sollten die Charaktere in auf die Gegenleistung ansprechen, händigt er eine Schriftrolle aus „Achso, warum sagt ihr dass denn nicht gleich“. Außerdem verlangt er die restlichen Blumen von den Charakteren zurück.

Unglücklicherweise ist das Schriftstück in einer fremden Sprache verfasst (arabisch). Die Charaktere müssen entweder einen Menschen finden, der den Text übersetzen kann.



Die Idee den Eshu zu befragen ist natürlich naheliegend – das einzige Problem, der Eshu ist zwar der Arabischen Sprach mächtig, kann aber nicht Lesen oder Schreiben. Es ist auch möglich mittels Magie (Naming, Urmagie) den Text zu verstehen. All diese Tipps und Hinweise können die Charaktere auch von Finn bekommen, sollten sie es sich nicht mit ihm verscherzen.

Zum Erhalt eines geschützten Ortes, muss die Flamme bewacht und kontrolliert werden. Sollte sie erlöschen, verschwindet der Schutz. (...) Jeder geschützte Ort hat einen bestimmten Charakter (Wildnis, Natur, Unikat, Phantasie, Forschung, Kunst, Freude, Kreativität, Chaos etc.). Soll ein neuer Ort gefunden werden, muss zuvor der Charakter bestimmt werden. (...) Ein Ausweichort ist nur dann

standhaft, wenn er den selben Charakter besitzt. (...) Das Erschaffen eines geschützten Orts braucht große Mengen Energie. Manchmal ist es möglich Energiequellen zu nutzen, manchmal müssen die eigenen Kräfte verwendet werden (Achtung: Lebensgefahr)."

Den Charakter gelingt es auf die eine oder andere Weise den Text zu entschlüsseln (oder auch nicht und sie kommen auf die Idee, das Rätsel mit den Feen der anderen Gruppe zu lösen). Sie sollten den Text ausführlich diskutieren und das weitere Vorgehen beratschlagen.

Die Charaktere nehmen Kontakt zu den (Ex-)Ladenbesitzer des Green Goblins auf, um mehr über den Charakter des Freeholds (der Freistätte) zu erfahren. Dabei ist die Reihenfolge der Kontakte relativ egal.

Von Carsten werden sie nichts wesentliches erfahren. Außer den Namen und den Adressen der ehemaligen Teilhaber. Ansonsten dürfen sie wohl eher unter seinem herben, banalen Charme leiden.

Henning ist da schon wesentlich gesprächiger. Vor allem, wenn die Charaktere auf die Idee kommen sollten ihn zu bezaubern (enchanten). Dann weiß er nicht nur um die banale Geschichte des Green Goblins, er erinnert sich außerdem einer Frau, die aussah wie ein Rotfuchs und öfter im Green Goblin ihren Schabernack trieb. Er erzählt auch von Panna und den Kindern; von den guten Zeiten, in denen die 3 Teilhaber ihren Laden voll mit FantasyspielerInnen war und in denen die Kinder des angrenzenden Kindergartens sehnsüchtig durchs Schaufenster sahen.

Panna, falls erreichbar, kann die Angaben von Henning nur bestätigen (viele fantasy-begeisterte und die Kinder, wegen denen er letztlich den Job aufgeben musste).

Abfahrt aus der Schanze.

„Weihnachtlicher Feuerwerkzauber

Am 15. Dezember um 18.30 Uhr gibt's einen ganz besonderen Höhepunkt: die Weihnachtssterne leuchten über der Alster. Ein einzigartiges Feuerwerk wird über die Binnenalster gezaubert.

Aus http://www.hamburg-tourism.de/events_tickets/weihnachten/events.html“

Die Bürgermeisterin wird nicht auftauchen – zumindest nicht sichtbar.

Das Kind wird den Eindruck vermitteln das Feuerwerk ausgelöst zu haben (entsprechende Handbewegungen parallel zu den explodierenden Raketen). Allerdings ist dies nicht der Ort um das Vorgehen in Ruhe zu besprechen, so sollten die Charakter spätestens nach dem Feuerwerk sich um einen geeigneten Raum Gedanken machen. Dort können sie in Ruhe nachdenken was ein geeigneter Ort für die Freistätte sein könnte (Buchgruppe hat entsprechende Hinweise bekommen). Eventuelle Lösungen: Fantasy-Läden, Kinderhaus beim NordCon.

Was wirklich geschah:

Der Handlungsstrang war offensichtlich zu voll gepackt, das eiskalte Wetter tat sein übriges. Und so war die Luft raus, nachdem die Charaktere das Schriftstück endlich in den Händen hielten und die ersten Anhaltspunkte über den Inhalt hatten. Leider schaffte es die zweite Gruppe nicht rechtzeitig zur Binnenalster; aber das Feuerwerk war das Signal, dass das Kind von den anderen gefunden wurde.

II. Die Suche nach dem Kind

Fazit:

Die Charaktere finden das Kind und bringen es zur gemeinsamen Treffpunkt.

Ablauf:

Der Troll Kämmerer verkündet die Aufträge der Bürgermeisterin oder übergibt entsprechende Schriftstücke. Die Gruppe teilt sich auf. Wenn nicht, weist der Troll darauf hin, dass man sonst zuwenig Zeit hätte. Der Eshu spricht sich ebenfalls dafür aus. Er gesellt sich zu der Gruppe, die nicht das Kind sucht. Daraufhin bricht die zweite Gruppe der Charaktere zum Feenteich auf.

Eintreffen am Feenteich:

Am Feenteich ist für alle spürbar, dass sich Glamour in der Luft befindet. Auch die Menschen, die sich in dieser Gegend aufhalten, scheinen beschwingter und offener als an anderen Orten. Ein Blick auf den Feenteich zeigt, allerdings nichts außergewöhnliches.

Nur diejenigen, die sich dicht vor dem ersten Stadium Bedlam befinden, sehen in der Mitte des Teichs ein durchsichtiges Schloss. Auf dessen Türmen grüne Flaggen im Wind wehen.

Was allerdings für alle anwesenden Feen ganz deutlich zu sehen ist, ist eine Schimäre, die auf dem Geländer sitzt und die Gruppe neugierig betrachtet.

Unglücklicherweise kann die Schimäre nicht sprechen. Um sich mit ihr zu Verständigen bedarf es entweder entsprechender Magie (Urmagie 1) oder die Charaktere müssen sich auf eine etwas anstrengendere Kommunikation einstellen. Denn die Schimäre ist in der Lage durch das Projizieren von Bildern zu sprechen.

Diese versucht ihnen klarzumachen, dass hier das Kind war, jetzt aber an einem anderen Ort ist. Diesen Ort kennt die Schimäre nicht genau, hat aber aufgrund einer geistigen Verbindung ein ungefähres Gefühl. Dieses teilt sie über Bilder mit, die die Sülldorfer Kirche zeigen und einen Stadtplansauriss Sülldorf / Iserbrook / Bankenese. Die Gruppe bricht auf, die Schimäre begleitet sie.

Wenn sie den Bereich des erhöhten Glamours um den Feenteich verlassen haben, verwandelt sich die Schimäre in eine kleine Stoffraupe. Diese können sie mitnehmen und ggf. unter Aufwendung von Glamour befragen. Die Gruppe sollte jetzt in den Hamburger Westen fahren und die Kirche finden.

Erhöhter Glamour Level heißt eine reduzierte Banalität - am Feenteich ist die Banalität von Menschen 6 (sonst in Hamburg meist 7). Abmarsch Feenteich.

Eintreffen am Feenteich:

Das Glamour-Level ist erhöht. Dort treffen sie auf ein stumme Schimäre, die nur durch das Projizieren von Bildern kommuniziert. Diese versucht ihnen klarzumachen, dass hier das Kind war, jetzt aber an einem anderen Ort ist. Diesen Ort kennt die Chimäre nicht genau, hat aber aufgrund einer geistigen Verbindung ein ungefähres Gefühl. Dieses teilt sie über Bilder mit, die die Sülldorfer Kirche zeigen und einen Stadtplansauriss Sülldorf/Iserbrook/Bankenese. Die Gruppe bricht auf, die Schimäre begleitet sie. Wenn sie den Bereich des erhöhten Glamours verlassen haben, verwandelt sich die Schimäre in eine kleine Stoffraupe. Diese können sie mitnehmen und ggf. unter Aufwendung von Glamour befragen. Die Gruppe sollte jetzt in den Hamburger Westen fahren und die Kirche finden.

Erhöhter Glamour Level heißt eine reduzierte Banalität – am Feenteich ist die Banalität von Menschen 6 (sonst in Hamburg meist 7).



Unterwegs nach Sülldorf

Die Charaktere treffen auf eine Grufti-Frau, die, sollten sich Sluagh oder andere, gruftig-aussehende Personen in der Gruppe befinden, von ihr zu einer Party eingeladen werden.

Ankunft Sülldorf:

Kirche ist leicht zu finden. Dort stellt die Schimäre ein Rätsel, indem sie eine Schrift erscheinen lässt („Wen ihr sucht, findet ihr sitzend vor denen, die davor stehen“). Sie hat die Fahrt damit zugebracht, Kräfte dafür zu sammeln. Das Rätsel bezeichnet die Person, die das Kind momentan beherbergt. Wenn sie das Rätsel gelöst haben (die Vorsitzende des Kirchenvorstandes) und die Adresse ermitteln konnten, begeben sie sich dorthin.

Es ist unwahrscheinlich, dass die Schimäre in der banalen Umwelt an Kraft gewonnen hat – eher im Gegenteil! Zum Aktivieren der Schimäre oder um ihr Energie zuzuführen, müssen die Charaktere Glamour investieren.

Ankunft Wohnhaus:

Dort müssen sie sich mit der Person einigen, die das Kind beherbergt. Und das Kind überzeugen, mit ihnen zu kommen.

Aufbruch Wohnhaus:

Die Rückfahrt wird eventuell etwas anstrengend, das Kind sorgt dafür. Dann soll die Gruppe mit dem Kind auf die andere Gruppe treffen, die Erkundigungen über die Freistätten eingeholt hat. Passend zum Feuerwerk an der Binnenalster um 18.30 Uhr.

Was wirklich geschah:

Aufgrund der Witterungen und des Plots hat sich alles etwas verzögert und die es war zeitlich nicht möglich, rechtzeitig die Binnenalster zu erreichen. So kam es leider nicht zum Aufeinandertreffen der beiden Gruppen.

Das Zusammentreffen mit dem Grufti, auf der Fahrt nach Sülldorf musste aufgrund von Krankheit des NSCs leider ausfallen.

Alternativen zum zweiten Treffen

So war das ganze ursprünglich geplant:

Handlung:

Wie bereits beim ersten Treffen beschlossen, müssen sich die Charaktere in mehrere Gruppen aufteilen um all die unterschiedlichen Aufgaben zu erledigen. Ein Teil holt Erkundigungen über die alte Freistätte (und den Charakter des alten Freeholds); ein anderer Teil sucht Informationen, wie eine Freistätte zu schaffen bzw. zu reaktivieren ist; eine dritte Gruppe versucht der Ursache der Glamourschwankungen auf die Spur zu kommen.

Zu I. Die Suche nach einem geeigneten Freehold

Alternative 1:

Die Charaktere suchen den Fantasy Laden auf, erfahren dort, dass der alte Laden kaum zu retten ist (Banalität?), sie erfahren von einem der anderen Besitzer und erhalten seine Adresse, durch einen Irrtum (oder Dan, d.h. Schicksal) erhalten sie die falsche Adresse und werden stattdessen in eine Drogenberatung geschickt in der ein Dauntain seinen Unterschlupf hat.

Dieser ist zwar irgendwie distanziert und kalt, zeigt eine gewisse Neugier, aber trotzdem ist er nicht allzu unsympathisch. Er verweist die Charaktere weiter, an die richtige Adresse. Wenn die Charaktere einen der ehemaligen Teilhaber des Fantasy Ladens, H., entsprechend beeinflussen (z.B. durch Bezaubern), kann er sich möglicherweise an relevante Dinge erinnern.

Dann könnte er den Charakteren mit einigen Informationen dienen: Der alte Freehold war eine typische Freistätte für eine größere Gruppe von menschlichen Träumern und wenn, dann muss die Flamme wieder an einen Ort, an dem viele Menschen ein und ausgehen und gleichzeitig die verrücktesten Phantasien haben. Am besten sollten diese Menschen sich ihre naive und natürliche Art erhalten haben (oder dieser noch nicht entfremdet sein). Außerdem weiß der ehemalige Teilhaber, dass mit Ausscheiden des dritten Teilhabers, P., (derjenige der zeitlich als erster ausgestiegen ist) das Ende des Ladens eingeleitet wurde. P. musste damals aufgeben, da die Finanzierung seiner Familie (und seiner Kinder) nicht länger abgesichert war.

Auch erinnert sich H. an eine Fremde (mit einer auffälligen schimärischen Brosche) in den Laden und warnte die drei, dass der Freehold verblassen wird, wenn er den Kindern beraubt wird.

(Zusammen mit den Charakteren begibt sich H. zu P. Dieser ist entweder nicht da, überrascht, oder was weiß ich – auf jeden Fall nicht eingeweiht.)

Alternative 2:

Die Charaktere stehen vor der verschlossenen Ladentüre, da der Laden mittlerweile dicht gemacht hat oder der jetzige Inhaber nicht erreichbar ist.

In der Nähe des Ladens steht der Dauntain, der die Gruppe beobachtet. Selbstverständlich steht er den Charakteren hilfreich zur Seite. Er lädt sie ein, ihn auf seinem Weg durch das Viertel zu begleiten und sie zu einem der ehemaligen Besitzer zu bringen. Dabei zeigt er den Charakteren in dem Stadtteil fast nur banale Orte und Personen mit einer gewissen Hoffnungslosigkeit und Trostlosigkeit. Bei dem Stopp an der Drogenberatungseinrichtung bietet er den Charakteren ein Getränk an. Danach führt er die Gruppe zum Ex-Ladeninhaber H.

Wenn die Charaktere einen der ehemaligen Teilhaber des Fantasy Ladens, H., entsprechend beeinflussen (z.B. durch Bezaubern), kann er sich möglicherweise an relevante Dinge erinnern.

Dann könnte er den Charakteren mit einigen Informationen dienen: Der alte Freehold war eine typische Freistätte für eine größere Gruppe von menschlichen Träumern und wenn, dann muss die Flamme wieder an einen Ort, an dem viele Menschen ein und ausgehen und gleichzeitig die verrücktesten Phantasien haben. Am besten sollten diese Menschen sich ihre naive und natürliche Art erhalten haben (oder dieser noch nicht entfremdet sein). Außerdem weiß der ehemalige Teilhaber, dass mit Ausscheiden des dritten Teilhabers, P., (derjenige der zeitlich als erster ausgestiegen ist) das Ende des Ladens eingeleitet wurde. P. musste damals aufgeben, da die Finanzierung seiner Familie (und seiner Kinder) nicht länger abgesichert war.

Auch erinnert sich H. an eine Fremde (mit einer auffälligen schimärischen Brosche) in den Laden und warnte die drei, dass der Freehold verblassen wird, wenn er den Kindern beraubt wird.

(Zusammen mit den Charakteren begibt sich H. zu P. Dieser ist entweder nicht da, überrascht, oder was weiß ich – auf jeden Fall nicht eingeweiht.)

Fazit: Aus einem oder allen drei Personen, die indirekt mit der Freistätte in dem Fantasy Laden in Verbindung standen, lassen sich Informationen über den Charakter des Freeholds erhalten. Außerdem gibt es erste Hinweise, dass mit der Pooka Bürgermeisterin etwas nicht stimmt.

Zu II. Die Suche nach der Glamourproblematik

Alternative 1:

Die Charaktere suchen in der Stadt verschiedene Orte ab, an denen es kürzlich Ereignisse gab, die mit Glamour in Zusammenhang stehen könnten (Tagespresse!!!). Im Laufe der Recherchen treffen sie auf ein Kind, das kurz vor der Chrysalis steht.

Alternative 2:

Alternativ dazu könnte der Verlauf wie folgt sein: Die Charaktere erhalten einen Hinweis (z.B. Soothsay) auf den Austragungsort der NordCon bzw. des Kindergartens im Park als einen der Orte, auf dem die Glamour Quelle das erste mal aufgetaucht ist. Dort finden die Charaktere Hinweiszettel auf ein verlorenes Spielzeug, dass ein kleines Mädchen irgendwo in der Gegend verloren hat. Nach einiger Zeit der Suche finden die Charaktere im angrenzenden Park Schimäre (erst ein NSC, dann - im weiteren Verlauf - ein Stoffspielzeug), die sich dort versteckt. Dummerweise kann die Schimäre nicht (einfach) sprechen und ist eher ängstlich. Allerdings können die Charaktere mittels Zauberticks (Urmagie 1 oder Traumkunst 2 + Feen 2) doch noch Informationen von der Schimäre erhalten. Diese Informationen legen den Schluss nahe, dass die Schimäre zwar in Bezug zu der Glamour Quelle steht, aber nicht selber das gesuchte Objekt ist. Hoffentlich erinnern sich die Charaktere dann wieder an die Zettel, auf denen die Schimäre, das Spielzeug, gesucht wurde. Auf diesen Zetteln steht natürlich auch eine Telefonnummer. Rufen die Charaktere dort an, werden sie gebeten zu dem Kind bzw. der Großmutter des Kindes zu fahren. Nach ca. einer halben Stunde Fahrt mit den öffentlichen Verkehrsmitteln (die Schimäre ist mittlerweile zu einem Spielzeug geworden, um sich vor der Banalität zu schützen), kommen die Charaktere zunächst einmal zu der Großmutter des Kindes, die sich dafür bedankt, dass die Charaktere den verlorenen Gegenstand wieder gefunden haben. Auch sie hat offensichtlich nichts mit Glamour zu tun. Bleiben die Charaktere standhaft, taucht das Kind auf. Das Kind verhält sich so, als würde das Spielzeug ein Lebewesen sein und auch in den Charakteren scheint es die nicht-menschliche Anteile durchaus zu erkennen, was sie aber auf der anderen Seite auch nicht besonders zu beunruhigt.

Fazit: Die Charaktere finden das Kind und bringen es zur gemeinsamen Treffpunkt.

Zu III. Die Suche nach Informationen über die Zeremonie

Alternative 1:

Die Charaktere begeben sich zu einer angeblich mit schimärischen und okkulten Dingen sehr bewanderten Person (wahlweise eine Sluagh oder ein Nöcker).

Der Laden, in dem der Informant angeblich arbeitet ist geschlossen. Am Fenster hängt ein Zettel mit einem entsprechenden Hinweis, wo der Informant zu finden ist. So gelangen die Charaktere in die öffentliche Bücherhalle, das Museum. Allerdings ist der Informant momentan nicht in der Laune mit den Charakteren zu reden und vertröstet sie auf einen späteren Zeitpunkt.

Die Charaktere müssen die Zeit bis zum Treffen irgendwie überbrücken. Auf der Straße werden sie von Zivilbeamten gestellt und der Eshu in der Gruppe (NSC) wird überprüft und in die Rasterfahndung eingegeben, das bringt ihm soviel Banalität, dass der Feen Anteil langsam verblasst. (Banalität auch für die anderen?)

Später ist das Treffen mit dem Informanten, die Charaktere erfahren, dass sie ausreichend Glamour für die Zeremonie brauchen (am besten Dross oder Treasure, zur Not ihr eigenes permanentes Glamour) und dass jede Freistätte einen bestimmten Charakter hat. Und auch ein neuer Ort muss die freehold-typischen Bedingungen erfüllen.

Noch auf der Rückfahrt zum Treffpunkt mit den anderen Gruppen ist der Eshu so weit banalisiert, dass er die anderen Feen nicht mehr als solche erkennt bzw. evtl. sich nicht mal erinnern kann mit ihnen bekannt zu sein. Er lässt die anderen Charaktere einfach irgendwo stehen und fährt nach Hause. (Banalität für den Rest?)

Alternative 2:

Der Informant ist nicht da und arbeitet z.Z. als Weihnachtsmann (in Sichtweite) in einem Kaufhaus (Fußgängerzone). Offensichtlich scheint er die Charaktere zu bemerken, denn er gibt ihnen ein Handzeichen. Allerdings taucht zeitgleich ein Zivilbeamter auf (Sicherheitsdienst oder Polizei), der den Weihnachtsmann des Platzes verweist. Noch bevor die Gruppe intervenieren kann, hat die Banalität dem Weihnachtsmann und Informanten so zugesetzt, dass sich dieser nicht mehr an seinen Feenanteil erinnern kann. Nur wenn die Charaktere ihn mit Glamour versorgen kommt langsam die Erinnerung zurück. Einigermaßen gefestigt wird er die Charaktere bitten ihm eine Auszeit zu gönnen und sich später noch einmal mit ihm zu treffen.

In dieser unfreiwilligen Pause könnten auch die Charaktere von dem Zivilbeamten bedrängt werden, bzw. es könnte der Plan entstehen dem Zivilbeamten eins auszuwischen. Vor allem letzteres ist gut möglich da sich in der Gruppe der Charaktere die getarnte Janine befindet (Treasure trägt sie dann nur, wenn sie auch wirklich eine andere Person darstellt – sonst nicht).

Später ist das Treffen mit dem Informanten, die Charaktere erfahren, dass sie ausreichend Glamour für die Zeremonie brauchen (am besten Dross oder Treasure, zur Not ihr eigenes permanentes Glamour) und dass jede Freistätte einen bestimmten Charakter hat. Und auch ein neuer Ort muss die freehold-typischen Bedingungen erfüllen.

Fazit: Die Charaktere erhalten die Unterlagen, in denen beschrieben wird, wie eine Freistätte geschaffen wird. Sollte es Schwierigkeiten geben mit dem Informanten ins Gespräch zu kommen, kann alternativ zu dem oben geschilderten Ereignisse auch folgendes passieren: Das Wissen des Informanten (und Weihnachtsmann) wird auf ein Geschenk übertragen, das sich in dem Sack des Weihnachtsmanns befindet; der Weihnachtsmann überträgt das Wissen, kurz bevor er sein Feenanteil vergisst, auf den Zivilbeamten, der nun etwas wirt durch die Gegend eiert.

Der Ritus, das dritte Treffen

Charakter: Intern – volle Gewandung
Anmeldefrist bis zum 14.01.02
Zeit: Sonntag, 20.01.02, ab 14.00
Ort: Hamburg/Eimsbüttel, in einem Kinderhaus
Kosten:

Gegenstände:

- Balefire
- Treasure: Nadel
- Utensilien für die Zeremonie (Woolfaden, 3 glamouröse + 3 banale Gegenstände)
- Namensschild mit Fuchs
- Übersetzung der Buchpassagen
- Wappen der Häuser Balor und Ailil (2x)

NSCs:

- Das Kind / Die Prinzessin
- Wurm-Schimäre
- Janine / Die Bürgermeisterin
- 2 Sidhe (House Ailil, House Balor)
- Traum-Schimäre

Zeit / Gruppe	Alle
14.00	Sammeln und Beginn (Hinweise und Gewanden)
15.00	Spielstart (Zusammentreffen und Austausch)
16.16	Die Zeremonie (Das Ritual des Buches wird umgesetzt)
16.20	Eintreffen der Sidhe (Die Sidhe tauchen auf und wollen das Kind mitnehmen)
16.40	1. Ultimatum (Nach dem Gespräch stellen die Sidhe ein Ultimatum, Gewandung der Prinzessin)
16.55	Guter Rat ist teuer (Charaktere beraten, was sie tun sollen)
17.00	2. Ultimatum (Körperliche Attacke soll dem Ultimatum Nachdruck verleihen)
17.05	Chrysalis (Chrysalis des Sidhe Kindes)
17.10	Höfische Unterhaltung (Die Prinzessin wirft die Sidhe raus und lässt sich vom gemeinen Volk feiern)
18.18	Fortsetzung der Zeremonie (Die Zeremonie muss neu begonnen werden und mit eigenem Glamour gespeist werden)
18.36	Showdown (Ein Tor zum Dreaming öffnet sich, Kampf mit der Schimäre, Fest und Abschied)
19.00	Nachbesprechung mit der SL (Kritik an dem Plot und der Geschichte)

Handlung:

(Aufgrund des Ablauf des zweiten Treffens, bei dem – nicht wie geplant – die (ehemaligen) Besitzer über den Charakter des alten Freeholds befragt wurden, musste die SL vom ursprünglichen Plot abweichen und auf die entsprechenden Hintergründe einzelner Charaktere zurückgreifen. Daher unterscheidet sich die nun folgende Vorlage etwas von dem ursprünglich geplantem.)

Die Einladung zu diesem Treffen und den Räumlichkeiten wurde von einem oder mehreren Spieler-Charakteren ausgesprochen. Letztlich haben ihre Kontakte entsprechende Hinweise darauf gegeben.

Nachdem die SpielerInnen eingetroffen sind, besteht für die Charaktere die Möglichkeit sich darüber auszutauschen, was bei dem zweiten Treffen geschehen ist und warum das Treffen an diesem Ort stattfinden soll. Dazu haben die Charaktere reichlich Zeit (1 Stunde).

Es ist auch gut möglich, dass die Bürgermeisterin zum Thema der Gespräche wird, schließlich ist einigen Charakteren beim zweiten Spieltermin die Nadel aufgefallen. Den Treasure, den die Bürgermeisterin auch heute wieder offen mit sich rum trägt. Des weiteren könnten die Charaktere mehr oder weniger zufällig an die Information kommen, dass die Leiterin des Kindergartens den selben Vornamen wie die Bürgermeisterin hat. Neben einem entsprechenden Namensschild an einer der Bürotüren ist auch das Bild eines Rotfuchses angebracht. Letztlich alles kein Zufall, denn in ihrem mundanen Leben ist die Bürgermeisterin eben diese Heimleiterin.



Danach können sich die Charaktere damit beschäftigen, wie sie in diesen Räumlichkeiten einen Freehold einrichten. Eine der Spielerinnen verfügt über das Buch in dem eine entsprechende Anleitung steht. Das Buch ist zwar in arabischer Schrift verfasst, doch hat die Spielerin die Zeit zwischen den Treffen dazu nutzen können, den Text übersetzen zu lassen und genau zu studieren. Dabei müssen die Charaktere folgende Punkte in beliebiger Reihenfolge absolvieren:

- Es darum im Kinderhaus einen geeigneten Ort für das Balefire zu finden. Es sollte ein Ort sein, den auch BesucherInnen jederzeit aufsuchen können, der aber doch über eine gewisse Abgeschiedenheit verfügen muss, gleichzeitig muss sich die Flamme aber auch noch in den Nähen der Kinder und ihrer phantasievollen Träume befinden.
- Ein anderes Problem ist eine Passage des Textes, der sich auf einen bestimmten Zeitpunkt bezieht zu dem die Zeremonie begonnen werden muss und auch beendet sein muss. Außerdem müssen bestimmte Gegenstände für die Zeremonie besorgt werden. (Wortlaut des Textes: siehe unten)
- Große Mengen an Glamour; entweder durch einen gigantischen Treasure oder vergleichbares, es geht aber auch das eigenen Glamour (permanentes Glamour!!!) als Energie zu nutzen.
- Ein Balefire muss im Freehold brennen.
- Jeder Freehold hat einen bestimmten Charakter und spiegelt eine bestimmte Stimmung wieder.

Kaum haben die Charaktere alle Unklarheiten beseitigt, kann es auch schon losgehen mit der Zeremonie. Wenn die Charaktere ungefähr zur Hälfte mit der Zeremonie durch sind, tauchen ohne Ankündigung zwei Sidhe auf. Sie sind gekommen, um das Kind mitzunehmen.



Anfangs sind sie zwar distanziert und kalt, aber nicht direkt feindlich. Je nach Lauf des Gesprächs können sie sich der gesamten, ihr zu Verfügung stehenden Mittel bedienen: Magie, Waffen, Arroganz und einen der Spielercharaktere, der dem selben unseele House angehört.

Wenn die Charaktere die Prinzessin und Energiequelle nicht freiwillig rausgeben, werden die beiden Sidhe zunächst ein Ultimatum von 15 Minuten stellen, sollte bis dann die Prinzessin nicht herausgegeben worden sein, „werdet ihr euer blaues Wunder erleben“. Dabei sehen sie zu dem unseele Troll. Außerdem können Charaktere, mit einer Allergie gegen kaltgeschmiedetes Eisen bemerken, dass einer von den beiden Sidhe eine Waffe aus diesem Material bei sich trägt.

Nachdem das Ultimatum verstrichen ist, kommen die beiden Sidhe kurz zurück und schlagen dem erstbesten Charakter mit einem Schwerthieb die Hand ab. Gleichzeitig gewähren sie den Charakteren weitere 10 Minuten Insgesamt auf jeden Fall eine wenig erfreuliche Unterbrechung.

Die Wurm-Schimäre und die Prinzessin sind bei dem Auftauchen der Sidhe in einen der hinteren Räume geflüchtet, um sich in Sicherheit zu bringen (und ca. ½ Stunde Zeit, um sich zu gewandern). Die Schimäre vergrößert ihr Ausmaß und füllt somit den gesamten Gang aus – ein Vordringen ist nicht möglich.

Die Charaktere müssen nun sehen, wie sie mit der Situation zurecht kommen. Wollen sie das Kind ausliefern? Versuchen sie es mit Diplomatie? Greifen sie zu Gewalt? Oder sind sie eher trickreich und nutzen Hilfe von außen (z.B. Polizei)? Es wird wohl etwas dauern, bis sie sich einig geworden sind. Eins sollte den Charakteren klar gemacht werden: Mit Gewalt kommen sie hier nicht wirklich weiter (jeder Charakter der angreifen möchte, muss pro Versuch 2 Punkte Willenskraft ausgeben). Sollten sie trotzdem auf die Idee kommen, die Sidhe tötlich anzugreifen, werden diese an der Türschwelle, noch bevor die Charaktere sie erreichen können, ein Diktum sprechen: „Bis dahin und nicht weiter!“

Und wahrscheinlich noch bevor die Charaktere wissen, was sie denn nun mit der Situation anfangen sollen, erfährt das Kind seine Chrysalis. Eine plötzliche Woge an Glamour das Haus erschüttert. Alle Charaktere erhalten ihr möglicherweise ausgegebenes Glamour wieder zurück.

Sollten die Sidhe es bis dahin nicht geschafft haben das Kind zu entführen, dann werden sie es nun wahrscheinlich nicht mehr schaffen.

Die Prinzessin ist sich nun ihrer Identität bewusst. Und sie wird sich weigern mit den finsternen Sidhe das Haus zu verlassen. Ganz im Gegenteil, stattdessen wird sie ihnen eine entsprechende Order erteilen, dass sie das Haus sofort verlassen sollen. Die beiden Sidhe werden gehorchen, aber noch im gehen sprechen sie einen magischen Spruch auf den Troll ihres Hauses „Er möge das nötig veranlassen!“

Davon unabhängig wurde mit dem Erscheinen der Sidhe die Zeremonie unterbrochen und mit der Chrysalis der Prinzessin wurde der Plan diese als Energiequelle zu nutzen durchkreuzt. Den Charakteren bleibt eigentlich nichts weiter übrig als ihr eigenes Glamour zu gebrauchen, um den Freehold im Kinderhaus zu etablieren (Oder sie geben auf - Banalität lässt grüßen).

Allerdings müssen die Charaktere noch warten bis sie die Zeremonie neu beginnen können. Eine gute Gelegenheit für die Prinzessin sich einen geeignete Sitzmöglichkeit bringen zu lassen und dem Volk eine freundschaftliche, interessierte Audienz zu gewähren. Diese leitet sie mit dem magischen Spruch: Protokoll ein.

Beim zweiten Versuch wird der Ritus erfolgreich abgeschlossen und der Freehold ist etabliert. Fast ein Happyend...

... wäre da nicht das Tor zum Dreaming, das sich öffnet. Eine Schimären, die auf der anderen Seite schon die ganze Zeit gewartet hatten, schließlich waren die Glamour Eruptionen auch auf der anderen Seite des Mist zu spüren gewesen, tritt durch das Portal. Die Schimäre ist Glamour hungrig. Nach einem kurzen Moment der Verwirrtheit greift sie die Charaktere sofort an. Dabei bedeutet jede Berührung das der entsprechende Charakter einen Punkt temporäres Glamour verliert. Allerdings ist die Schimäre eigentlich eine feige Schimäre und lässt sich leicht durch ein bedrohliches Auftreten der Redcaps einschüchtern. Sollte sie durch die Waffen der Trolle verletzt werden, wird sie nach 3 Treffern sofort das Weite suchen (allerdings ist das Treffen mit einer Waffe als ein körperlicher Kontakt zu werten, d.h. der angreifende Charakter verliert pro erfolgreichem Angriff 1 temporären Punkt Glamour). Es ist auch möglich mit der Schimäre einen Deal auszuhandeln; ja, sie wird sogar bereit sein, für eine entsprechende Bezahlung mit Glamour, den Freehold auf der anderen Seite zu beschützen (was aber bei dieser feigen Schimäre nicht viel heißt).

Somit klärt sich letztlich alles zum Guten und die Bürgermeisterin verabschiedet die Feen, mit einem breiten Lächeln, an der Haustüre ihres neuen Freeholds.

Anleitung zur Erschaffung eines Freeholds

Übersetzung aus dem Arabischen:

(...) Um einen Ritus durchzuführen, der eine heilige Stätte etablieren mag, muss ein alltäglicher Ort gefunden werden, der dem Reich der Träume nah ist. (...) Solche Orte können sowohl in natürlicher Umgebung liegen, als auch in von Menschenhand geschaffenen Räumlichkeiten. (...) Der Ort sollte für unseresgleichen leicht und einfach zu erreichen sein, für andere dagegen verschlossen. (...) Einen neuen Stätte zu schaffen, ist extrem schwierig und ist ohne die offizielle Genehmigung der Herrschaft nicht durchführbar. Zumindest muss baldmöglichst eine heilige Flamme, vom Schloss her, in die Stätte verbracht werden. (...) Eine Verlagerung der Stätte ist einfacher. Wenn der neue Ort den selben Charakter wie der vorherige besitzt, dann möge mit einer hohen Menge an Glamour der Ritus begonnen werden und gelingen (...)

Der Ritus

Entscheidend für das Gelingen ist nicht nur der richtige Ort, sondern auch der richtige Zeitpunkt. Wenn sich Stunden und Minuten gleichen und sich aus gerader wie ungerader Zahl zusammen setzen, ist der Zeitpunkt gekommen, um das Ritual zu beginnen.

Dann werde ein endloses Band gespannt, das die Form eines Sterns annimmt. Bestehend aus 3 Ellipsen.. Jede steht für ein Auge, das in die dreifache Weite des Traumes schauen mag. An ihren äußeren Spitzen sollen sich drei Gegenstände befinden, die den Charakter der Stätte beschreiben. In den äußeren Taschen des Sterns werden 3 Symbole banaler Bedrohung verbracht. Vor diesen soll das Ritual die Stätte schützen. Im Zentrum, dort wo sich die Ellipsen schneiden, stehe das magische Licht.

Und alle mögen das Band in ihren Händen halten und an die letzten Träume denken. So mögen sie stehen für die selbe Zahl an Zeit, zu der der Ritus begonnen wurde. Und die ganze Dauer über sollen sie denken und sich erinnern der Träume, wie sie sie reihum erzählen.

So soll ihr Glamour fließen und der Ritus gelingen.

Freie Stadt Hamburg

Im Gegensatz zu den anderen Herrschaftsgebieten in Deutschland, gibt es in Hamburg wenig Regeln und Gesetze (außer dem überall geltendem Escheat natürlich), die die Feen Gesellschaft einschränken würden. Toleranz und eine lockere Hand geben aber auch den extremistischen Kreisen unter den Feen Freiräume, die diese versuchen in ihrem Interesse zu nutzen.

Die Ereignisse der jüngsten Zeit: Auf der mundanen Seite der Regierungswechsel in der Hamburger Bürgerschaft, im der nahen Traumwelt die Schwankungen des Glamours haben Menschen und Feen (und somit auch einzelne NSCs) gleichermaßen verunsichert.

Janine, die Bürgermeisterin

Charakter:

weiblich, Grummeling (erscheint aber wie ein Wilder), Pooka (Rotfuchs)
licht (seelie) mit Tendenz zum finsternen (unseelie) / Politik: radikal

Gewandung:

Unpassend, humorvoll

(oder in einer passenden Verkleidung, die Nähnadel hat ein mundanes Pendant und muss sichtbar getragen werden!)

Fähigkeiten:

sozial 4 / mental 3 / physisch 1

Glamour 5 / Willenskraft 6 / Banalität 5

Kunst: Schikanen 3

Reiche: Feen 1, Schauspieler 1

Schatz: Die Nähnadel als Zeichen der Regentschaft (über einen Flickenteppich an Feengesellschaft) ist gleichzeitig ein Schatz (Treasure) mit der Fähigkeit Methamorphosis 2. Für einen temporären Punkt Glamour kann Janine die Gestalt eines jeden beliebigen Menschen oder Fees annehmen. Die Wirkung dauert 1 Tag.

Hintergrund:

Janine ist die Bürgermeisterin von Hamburg. Trotz einer gewissen Lockerheit und Albernheit, die Pooka selbst in älteren Jahren noch an den Tag legen, verwaltet Janine Hamburg zur allgemeinen Zufriedenheit. Vor einigen Monaten ist Janine dem Charme von Frank Schwarz, einem Satyr und Verbündeten des Schattenhofs erlegen. Der Satyr hat es geschafft in ihr eine animalische, temperamentvolle Leidenschaft zu entfachen, die sie schon längst erloschen glaubte. Blind vor Liebe, sieht sie nicht, dass sie vom Schattenhof (Shadow Court) benutzt wird, um die Situation für die Feen zu eskalieren. Die vielen intimen Stunden mit Frank haben sie beeinflusst... oder besser manipuliert.

Auch wenn sie momentan die rosa-rote Brille einer frisch verliebten trägt (vor allem Frank gegenüber), ist sie sich doch ihrer Verantwortung bewusst. Zu keiner Zeit wird sie ihre Aufgaben als Bürgermeisterin vergessen. Und sollte sie zwischen ihrer Liebe und ihrer Verantwortung wählen müssen, dann würde sie sich wohl tragischerweise von Frank trennen.

Rollenspiel:

Humorvoll, verständnisvoll, locker, bestimmt (wenn es denn wirklich sein muss), tolerant, beschwingt, dabei aber durchaus bereit aus dem üblichen wohnten Rahmen auszubrechen (ein Hauch von unseelie).

Sven, der Kämmerer

Charakter:

männlich, Grummeling, Troll

licht (seelie) / Politik: traditionell

Gewandung:

Haut blau, kleine Hörnchen, spitze Ohre, Kleidung – nach Geschmack, doch in einer gewissen Schlichtheit

Fähigkeiten:

physisch 4 / sozial 2 / mental 1

Glamour 5 / Willenskraft 6 / Banalität 5

Kunst: Urmagie 3

Reiche: Feen 1, Requisite 1

Waffen: Ganz nach Bedarf – jede Art von Waffe ist erlaubt.

Hintergrund:

Sven ist schon seit vielen, vielen Jahren heimlich in die Bürgermeisterin Janine verliebt. Die Betonung liegt auf heimlich. Nie hätte er seine Gefühle Janine spüren lassen, geschweige denn ihr erzählt. Stattdessen hat er all die Jahre versucht Janine hilfreich und stützend zur Seite zu stehen und ihr den Rücken frei zu halten. Trolltypisch – sozusagen.

Aber kaum jemand hat jemals hinter diese Fassade sehen können. Die zweifelnden Blicken, die er immer wieder erntet, nur weil er sich leidenschaftlich für Musik interessiert. Diesen Gerüchten kann und will er keinen weiteren Vorschub geben, also schweigt er.

Rollenspiel:

Wortkarg aber souverän, pflichtbewusst, ehrenhaft, bescheiden, treu, engstirnig, dogmatisch.

Spucki, der Hausbewohner

Charakter:

männlich, Wilder, Rotkappe

finster (unseelie) / Politik: radikal

Gewandung:

Punkig mit SM Utensilien

Fähigkeiten:

physisch 4 / sozial 2 / mental 1

Glamour 5 / Willenskraft 4 / Banalität 3

Kunst: Straßenzauberei 3

Reiche: Feen 1, Requisite 1

Waffen: Schimärische Peitsche

Hintergrund:

Die Rotkappe wohnt im Haus und soll, im Interesse der Hausbewohner, dafür sorgen, dass es nicht zu laut wird. Doch da hat er deutlich andere Interessen. Auch in der Hausgemeinschaft ist er kurz vor einem Rauswurf. Er kann sich einfach nirgendwo einfügen.

Rollenspiel:

Immer nervig und am rumpöbeln, selbst wenn sich andere finstere (unseelie) Charaktere ihm anschließen sollte, wird er diese schroff vor den Kopf stoßen.

Osman al Quaida

Charakter:

männlich, Wilder, Eshu

licht (seelie) / Politik: moderat

Gewandung:

Traditionelle Kleidung (asiatisch, arabisch oder afrikanisch), mundane: bequeme, lockere Kleidung

Fähigkeiten:

physisch 3 / mental 2 / sozial 1

Glamour 5 / Willenskraft 6 / Banalität 7

Künste: Straßenzauberei 3

Reiche: Feen 1, Schauspieler 1

Waffen: Ganz nach Bedarf – jede Art von Einhandwaffe ist erlaubt.

Hintergrund:

Osman ist für ein erfahrener Kampfsportler. Er hat die verschiedensten Orte der Welt bereist, um die dort beheimateten Kampfstile zu trainieren. Trotz seiner Jugend hat er meisterhafte Kenntnisse in vielen waffenlose System genauso, wie in Kampfkünste mit Waffen. Er arbeitet zur Zeit als Lehrer in einer Kampfsportschule.

Allerdings hat er auf seinen Reisen auch sehr viel Elend gesehen. Viel Armut und die Auswirkungen von Naturkatastrophen, die von den Industrienationen verursacht sind und unter denen die Menschen in den armen Teilen der Welt besonders leiden. Das alles hat dazu geführt, dass die Banalität von Osman relativ hoch ist.

Rollenspiel:

Fest im Leben stehend, abgeklärt und ruhig, deeskalierend, wenn die Banalität weiter steigt führt das zunächst zu Kopfschmerzen, weiter dann zu Irritationen, bis es darin endet, dass sich Osman von der Gruppe absetzt, um zur Arbeit zu gehen (in die Sportschule).

Lea, die Diebin des Balefires

Charakter:

weiblich, Wilder, Sluagh
finster (unseelie) / Politik: Schattenhof

Gewandung:

Gruftig, Augenringe, blass, keine Zähne.

Fähigkeiten:

sozial 3 / mental 3 / physisch 1
Glamour 6 / Willenskraft 8 / Banalität 3
Künste: Wahrsagen 3
Reiche: Feen 2

Hintergrund:

Lea ist eine Sympathisantin des Schattenhof. Sie weiß, dass dieser existiert auch wenn viele andere Feen den Schattenhof nur für einen Mythos halten. Ereignisse der jüngsten Zeit haben ihr signalisiert, dass die Gesellschaft sich im Umbruch befindet. Die Schwankungen an Glamour auf der einen Seite und der Regierungswechsel in der mundanen Hamburger Politik auf der anderen Seite. Außerdem ist die veränderte Gemütsverfassung der Bürgermeisterin ihr nicht verborgen geblieben. Dank ihrer guten Recherchen glaubt sie die Ursache zu kennen: Frank Schwarz, einen unheimlichen Satyr. Sie vermutet (richtigerweise), dass Schwarz dem Schattenhof angehört. Um sie für den Schattenhof zu in Szene zu setzen hat sie das Balefire aus einem vergehendem Freehold entwendet und verschenkt es auf dem anstehenden Julkap. So lange sie unentdeckt bleibt hat sie alle Vorteile auf ihrer Seite: Sie kann in dem Chaos das sie kreierte die Positionen der anderen erkennen (seelie oder unseelie), sie sieht auch wo die Bürgermeisterin zur Zeit steht, sollte der Schattenhof anwesend sein, wird sie sich vielleicht bemerkbar machen, auf jeden Fall aber wird es davon hören.

Dazu scheint es ihr auch notwendig nicht nur die anderen zu beobachten, sondern mit den unterschiedlichen Personen Gespräche und Diskussionen zu führen. Echte Geheimnisse und Vermutungen teilen sie nur mit anderen Sluagh – natürlich zu einem entsprechendem Preis.

Beispielsweise über die jüngsten Schwankungen an Glamour. Sie führt diese auf eine bevorstehende Glamour Ausschüttung zurück. Ihre magischen Fähigkeiten weisen darauf hin, dass ein königliches Wesen erscheinen wird. Gleichzeitig gibt es in der Stadt Probleme über die sie ungern oder gar nicht sprechen dürfte: Über den Dauntain in der Stadt und dass sie diejenige war, der das Balefire entwendet hat.

Rollenspiel:

Mysteriös, verschlagen, scheinbar Jasmin akzeptierend, Vorsichtig bei Sven, manchmal (wenn unkontrolliert) andere agitierend, Informationen für andere Sluagh SCs.

Hans-Joachim Heist

Charakter:

männlich, Grummeling, Boggan, Dauntain
licht (seelie) / Politik: moderat

Gewandung:

Legere Kleidung, in pastellfarbenen, sanften Tönen, ganz das Klischee von einem Sozialarbeiter oder Psychologen.

Fähigkeiten:

mental 3 / sozial 3 / physisch 1
Glamour 5 / Willenskraft 6 / Banalität 5
Künste: Souveränität 2, Traumkunst 1
Reiche: Feen 1, Schauspieler 1

Agenda: Stultify 1 (Regeln analog zum Zaubern, zu verwendendes Attribut: sozial, Wirkung: das Opfer wird von einer bestimmten, meist banalen, Sache überzeugt und vertritt diese auch offensiv nach außen, Dauer: 2 Stunden)

Hintergrund:

- keine Angaben, da dieser NSC z.Z. nicht eingesetzt wird -

Rollenspiel:

- keine Angaben, da dieser NSC z.Z. nicht eingesetzt wird -

Frank Schwarz

Charakter:

männlich, Grummling, Satyr
finster (unseelie) / Politik: Schattenhof

Gewandung:

Ganz nach Laune

Fähigkeiten:

physisch 4 / sozial 2 / mental 1
Glamour 5 / Willenskraft 6 / Banalität 5
Künste: Contempt 2, Straßenzauberei 1
Reiche: Feen 1, Requisiten 1
Waffen: nach Belieben

Schatz: Einen Spiegel (ein Geschenk des Schattenhofs) mit der Fähigkeit Wahrsagen 3. Der Betrachter des Spiegels kann die Szene an einem beliebigen Ort betrachten, an dem er schon einmal war. Allerdings manifestieren sich seine Augen und seine Absicht, für Feen sichtbar, an diesen Örtlichkeiten. Die Anwendung kostet einen temporären Glamour. Die Wirkung hält so lange an, wie der Betrachter nicht mehr in den Spiegel schaut oder bis es anderen gelingt die Augen auszulöschen. Jede Anwendung verhindert für 1 Jahr und 1 Tage, dass der Betrachter einen Wechsel zum lichten Vermächtnis und macht den Betrachter somit zum treuen Diener des finsternen Schattenhofs. (Dem ist sich Frank nicht bewusst.)

Hintergrund:

- keine Angaben, da dieser NSC z.Z. nicht eingesetzt wird -

Rollenspiel:

- keine Angaben, da dieser NSC z.Z. nicht eingesetzt wird -

Die noblen Sidhe

Alle Charaktere:

Wilder, Sidhe
licht (seelie) / Politik: traditionell
Häuser: unseelie, Ailil, Balor

Gewandung:

Noble Kleidung, ritterliche Gewandung

Fähigkeiten:

physisch 3 / sozial 3 / mental 1
Glamour 6 / Willenskraft 4 / Banalität 3
Souveränität

Hintergrund:

- geheim -

Rollenspiel:

arrogant, selbstbewusst, herrisch, bereit zum Einsatz von Gewalt

Prinzessin Christiania Theara ni Gwydion

Charakter:

weiblich, Childling, Sidhe
licht (seelie) / Politik: moderat
zukünftig: House Gwydion

Gewandung:

Erst Alltagskleidung, dann strahlend schön – Aua!

Fähigkeiten:

sozial 4 / mental 2 / physisch 1
Glamour 6 / Willenskraft 4 / Banalität 1
Künste: Souveränität 3
Reiche: Feen 2, Schauspieler 1
Erinnerung (Remembrance) 3
Schimäre 2

Titel 4

Da sie den Eid von Haus Gwydion noch nicht geleistet hat, gibt es weder einen entsprechende Vorteils, noch Nachteils dieses Adelsgeschlechts.

Hintergrund:

In direkter Linie von Gwydion selbst mit unbeschreiblicher Macht, wenn es ihr gelingen sollte, diese jemals zu entfalten. Noch ist die Prinzessin sich ihrer wahren Identität nicht bewusst. Nach ihrer Chrysalis allerdings wird sie wissen wer und was sie ist. Dann allerdings wird sie für die unseelie (finsternen) Höflinge zu einer echten Bedrohung werden. Daher handelt sie möglichst frühzeitig, noch bevor Christiania erwacht ist.

Rollenspiel:

- Das Stadium vor der eigentlichen Chrysalis (am 2. Spieltag): chaotisch und wechselnd: mal das kleine, staunende, unschuldige Kind, dann wieder charismatisch, majestätisch, göttlich - ganz nach Belieben.
- Am 3. Spieltag, unmittelbar vor der Chrysalis, kurz bevor die anderen Sidhe auftauchen: das kindliche tritt weiter in den Hintergrund, Augen die noch ungläubig umhersehen, doch aus dem tiefen Inneren kommt langsam das Wissen an die Oberfläche.

Lady Vinetta, Schimäre der Prinzessin

Charakter:

Schimäre

Gestalt:

Ein bunter, farbenfroher Tausendfüßler

Fähigkeiten:

Angriffe verursachen 2 Punkte Schaden,

Gesundheitsstufen: 14

Spricht mittels suggerierter Bilder, kann sich nach bedarf Verkleinern oder Vergrößern,

Hintergrund:

Die Schimäre ist die Wächterin von Prinzessin Christiania Theara ni Gwydion und wird sie mit ihrem Leben verteidigen.

Rollenspiel:

mit Bildern spreche.

Schimäre aus dem Dreaming

Charakter:

Schimäre

Gewandung:

Weißer Overall mit ca. 40 Einwegspritzen in Armen und Beinen; weiße Puppenmaske.

Fähigkeiten:

Angriffe stehlen 1 Punkt Glamour.

Hintergrund:

Entstanden aus den Alpträumen von intravenös konsumierenden Heroinabhängigen

Rollenspiel:

Unheimlich, gierig, anglichst, immer hungrig, feige.
