



SHADOWRUN[®]



hof der FEEN



Pegasus Press

ALTERNATIVES SETTING

hof der feen



impressum

Shadowrun Line Developer

Jason M. Hardy

Redaktion

Monica Valentinelli

Autoren

Jason M. Hardy, Cassandra Khaw, R.L. King,
Aaron Pavao, Grant Robinson, Scott Schletz, Monica Valentinelli,
Pete Woodworth, CZ Wright, Russell Zimmerman

Lektorat

Jason M. Hardy

Spieltester

Chuck Burhanna, Brooke Chang, Bruce Ford, Mason Hart,
Francis Jose, James O'Laughlin, Robert Price, Jeremy Weyand

Cover Art

Alyssa Menold

Innenillustrationen

Bruno Balixa, Tyler Clark, Victor Perez Corbella,
Laura Diaz Cubas, Kim Van Deun, Álvaro Calvo Escudero, Kat Hardy,
David Hovey, Jeff Laubenstein, David Lecossu, Michele Giorgi, Brian McCranie,
Victor Manuel Leza Moreno, James Mosingo, Preston Stone, Matthew Sweeney,
Takashi Tan, Iwo Widulinski, Eric Williams

Deutsche Chefredaktion:

Tobias Hamelmann

Coverlayout & Satz

Ralf Berszuck

Deutsche Übersetzung

Stephanie Glasa

Deutsches Lektorat

Benjamin Plaga

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.

© 2017 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken
von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten.
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.



Besuchen Sie uns im Internet:
WWW.SHADOWRUN5.DE
WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Inhalt

Gute Karten, schlechte Karten

4

Das unmögliche Tor

10

- Vom Utopia zum Untergang 12
- Ein Reich der gebrochenen Herzen 14
- Ausblick vom Wolkenkratzer 17
- Auf der Suche nach Schatten
und Fragmenten 19

Der Seelie-Hof

24

- Die Gebote des Hofes 24
- Seelie sprechen lernen 28
- Die Angehörigen des Hofes 31

Die Kunst des Handwerks

50

Die Fraktionen des Hofes

56

- Organisation 56
- Verfehlungen & Konsequenzen 57
- Anwerbung & Initiation 58
- Bekannte Fraktionen 59
- Die Aes Sídh Banrígh 60
- Der Bastard 63
- Der Drache 66
- Der Eremit 68
- Der Gehängte 70
- Die Höhere Macht 72
- Der Komet 75
- Der Magier 77
- Die Sonnenfinsternis 80
- Der Tod 83
- Die Unseelie 85

Der Hof selbst

89

- Der Hof 89
- Die Unterkünfte 92
- Die Gemeinschaftsbereiche 96
- Die jenseitigen Orte 100
- Wertvolle Informationen 107
- Spielinformationen:
Die Schätze des Schlosses 109

Die Geschöpfe des Hofes

112

- Alp-Luachara 112
- Baobhan-Sith 114
- Bucca 116
- Croki 118
- Cucui 118
- Doppelgänger 120
- Irrwisch 122
- Kayeri 124
- Kishi 125
- Leshii 127
- Morbi 128
- Pishacha 129
- Pukwudgie 131
- Neue Critterkräfte 133

Die alltäglichen Sorgen

134

- Der Unseelie-Hof
und seine Verbündeten 134
- Galgen auf der Pyramide 138
- Masken hinter Masken 141
- Die Schatten 142
- Fundsachen 146
- Das Schicksal wird neu gemischt 149
- Was ihr eigentlich nicht wissen solltet 150

Von Form und Funktion

156

- Informationen sammeln 161
- Schatzsuche 163
- Handel mit Informationen 165
- Die Enthüllung geheimer Identitäten 166
- Schutzdienste 166

Das Spiel am Hof der Feen

171

- Die Intrigen des Hofes 171
- Das Netz der Beziehungen 173
- Zugehörigkeiten zu Fraktionen 173
- Charaktere an den Hof übertragen 176
- Die Metaebenen riggen 178
- Den Hof hacken 180
- Weitere Informationen 188

Die Kunst des Verschwindens

189



Gute Karten, schlechte Karten

von R. L. King

Letzte Nacht hatten Scrum, Marley und ich alle denselben Traum.

Als wäre das noch nicht schlimm genug, stellte sich auch noch heraus, dass wir ihn alle mehr als einmal hatten.

Versteht mich nicht falsch – es ist nicht so, als würden wir alle im Kreis sitzen und über unsere Träume reden, während wir uns die Haare flechten oder so. Wir haben auf dem Weg zu unserem letzten Run nur etwas Zeit in einer Bar am Stadtrand von Butte totgeschlagen, und Scrum war einfach nicht ganz er selbst. Normalerweise kann man sich darauf verlassen, dass er der Erste ist, der sich volllaufen lässt und alles angräbt, was ein Y-Chromosom besitzt. Aber heute Nacht starrte er einfach nur – äußerst untypisch für ihn – gedankenversunken in sein Glas. Als Marley ihn in den Arm knuffte und fragte, was los sei, sagte er: „Ich hatte einen Traum. Und das war nicht das erste Mal.“

„Wir haben alle Träume.“ Marley kippte sich den Rest seines Biers hinter. Für so einen kleinen Zwerg konnte er die meisten Orks, Scrum eingeschlossen, unter den Tisch trinken, wenn er es sich in den Kopf gesetzt hatte. Wir vermuteten, dass er wahrscheinlich einen Zauber hatte, der ihm den Kater ersparte.

„Ich nicht“, sagte ich. „Na ja, also kaum. Außer in den letzten paar Nächten.“ Das stimmte. Zu den seltenen Gelegenheiten, zu denen ich überhaupt träumte, beschränkten sich meine Träume meist darauf, dass ich meine Waffen säuberte. Tja, ich bin eben die Art von Mädchen. „Das Witzige daran war diesmal – sie waren alle gleich.“

Scrum sah überrascht auf. „Hey, ja, bei mir auch.“

„Sag nichts – ein Haufen verschwitzter, nackter Dreier?“, fragte Marley, aber sein seltsamer Gesichtsausdruck entging mir nicht. Er sah uns beide genauer an, als er sollte.



Scrum bekam davon natürlich nichts mit. „Schön wär's. Es ist aber viel schräger. Ich sehe immer diese ... Tür. Sie ist in so einem alten, verlassenem Gebäude. Keine Ahnung, wo das ist, ich bin da noch nie gewesen. Ist eine von diesen altmodischen Holztüren wie aus so 'nem Fantasy-Trid oder so. Total überwuchert mit Ranken. Sie ist einen Spaltbreit offen und ich kann hineinsehen. Das ist wie ... eine andere Welt. Und ich hab dieses Gefühl, dass ich da gern reingehen würde. Als wär da irgendwas, das ich wirklich gern hätte. Aber sobald ich mich aufmache, wache ich auf.“

„Wart mal ...“, sagte ich langsam, während es mir kalt über den Rücken lief. „Auf der anderen Seite der Tür – sahen die Leute da so aus, als wären sie in einer Art Schloss? Mit so schicken, altmodischen Klamotten?“

„Yeah“, sagte Scrum. Unter seinem blonden Bürstenschnitt runzelte er die Stirn. „Woher wusstest du das?“

„Halt mal“, sagte Marley und hielt eine Hand hoch. Im Gegensatz zu seinem sonstigen gerissenen Schmunzeln, das ihn immer so aussehen ließ, als wüsste er was, das wir nicht wissen, wirkte sein runzliges Gesicht nun ernst und etwas blass. „Ihr hattet beide diesen Traum? Von dieser Tür?“

„Sieht so aus“, sage ich. „Warum?“

„Weil ich den auch hatte.“

„Okay, der Scheiß wird immer seltsamer“, äußerte sich Scrum. Er wuchtete sein Glas kraftvoller als nötig auf den Tisch und zerbrach es fast. „Wisst ihr was? Ich will raus. Ich hab die Schnauze voll von diesen beschissenen Weirido-Runs. Ich will mal für 'ne Weile was Normales machen. Jemandem ins Gesicht schießen. Irgendwo einbrechen und was mitgehen lassen, das wir verticken können.“ Er trank sein Bier aus und winkte sich ein weiteres heran.

„Komm schon“, sagte Marley, aber ich konnte sehen, dass er die Träume sowohl unheimlich als auch faszinierend fand. Das lag einfach im Metier des Zwerges – wenn es seltsam war, mochte er es, und wenn man es nicht erklären konnte, verbiss er sich darin wie ein Höllenhund in ein Kauspielzeug, bis er es zu Boden gerungen hatte. „Ja, okay, die letzten paar Runs waren ein bisschen unkonventionell. Aber du musst zugeben, dass die Lady gut bezahlt. Was kümmert's mich, wenn die Jobs keinen Sinn machen? Sie bezahlt uns ja nicht für Sinn.“

Ich starrte auf den zerschrammten Plasholz-Tisch. Marley hatte recht. Unser aktueller Johnson (genauer gesagt Ms Johnson) war eine mysteriöse Frau, die uns anwies, sie Lady J zu nennen. Wir hatten sie nie persönlich getroffen – die Treffen fanden immer in der Matrix statt –, aber sie hatte uns die Instruktionen immer

Das Paket befand sich in einem Lagerschrank in Downtown Butte, exakt dort, wo Lady J es gesagt hatte. Es sah wie die anderen aus: elegant verpackt und mit Anweisungen, die in Schönschrift auf – kein Scheiß – waschechtem Pergament geschrieben waren. Wer benutzte heutzutage noch Pergament, außer für Ehen oder so? Das bestärkte mich nur in meiner Theorie der gelangweilten Kon-Prinzessin, nur, dass die Schrift wie etwas aussah, das man in einem dieser alten Bücher in Museen findet. Wir brachten das Paket zurück zum Van.

Scrum vergewisserte sich, dass uns keine Kameras ausspionierten, während Marley und ich den Raum untersuchten, in dem sich die Sammlung befand. „Sie sagte, wir sollten nur den Vogel mitnehmen“, meinte der Zwerg mit Bedauern, als er die Dutzenden Glaskästen beäugte, in denen alles Mögliche von filigranen Skulpturen bis hin zu einem offenen Buch zu finden war, vor dem er eine Weile verharnte, bevor er weiterging.



„Bist du sicher, dass wir nicht wenigstens noch irgendwas mitnehmen können?“, fragte Scrum, als er wieder reinkam. „Wette, einiges von dem Zeug könnte uns ‘n Vermögen einbringen.“

„Wir halten uns an den Plan“, entgegnete Marley entschieden. Er hielt vor dem Kasten mit der Vogelstatuette inne. „Das fühlt sich trotzdem falsch an.“

„Inwiefern?“, fragte ich.

„Es ist anders als die anderen Jobs. Direkter. Keine verdammt Rätsel.“

„Vielleicht hatte sie keine Lust mehr, sich welche ausdenken“, vermutete Scrum.

Marley zuckte die Schultern. „Was soll’s. Weißt du, Scrum, so langsam stimme ich dir zu. Lasst uns das zu Ende bringen, dann können wir Lady J sagen, sie soll sich ein anderes Team suchen. Sobald wir die Bezahlung haben, haben wir ohnehin genug Cred, um uns den Rest des Jahres freizunehmen. Und jetzt halt die Klappe und lass mich mal das mit der Magie auf diesem Kasten erledigen.“

An den Vogel zu kommen, war erfreulich antiklimatisch. Die Infos, die Lady J uns gegeben hatte, waren noch exakter als sonst: Sie hatte sowohl die physischen als auch magischen Sicherheitsmaßnahmen beschrieben, und so hatte Marley keinerlei Probleme, die Hüter um den Kasten herum zu deaktivieren. Zehn Minuten später waren wir zurück im Van, mit der kleinen Vogelstatuette in meiner Schultertasche.

Der Industriepark machte den Eindruck, als sei er schon eine ganze Weile verlassen. Marley betrieb auf dem Weg dorthin ein wenig Recherche und fand heraus, dass der Park womöglich der Tochtergesellschaft einer Tochtergesellschaft der Wind River Corporation gehört hatte, aber die Papierspur war irgendwann so verworren, dass er nicht sicher sein konnte. Wir hielten auf der Straße an, und Marley sandte einen Geist zur Aufklärung aus, während Scrum und ich unsere Waffen bereitmachten.

„Mir gefällt das nicht“, sagte der Ork und benutzte die Außenkameras des Vans, um die Umgebung zu scannen.

„Hör auf zu meckern“, befahl Marley, aber auch er sah nervös aus, und mir fiel auf, dass er den Geist nicht entließ, als dieser zurückkam und berichtete, dass die Luft rein sei.

Als wir uns tiefer in den Park begaben, wurde ich das Gefühl nicht los, dass er irgendwie vertraut aussah. Den Gebäuden fehlte größtenteils schon das Panzerglas und sie waren mit physischen und AR-Graffiti übersät. Ein paar sahen aus, als wären sie für Sprengübungen genutzt worden. Insgesamt waren es fünf, die um einen zentralen Innenhof mit einem kaputten Brunnen und einer von Unkraut überwucherten, sterbenden Grünanlage angeordnet waren. Weder Marleys Geist noch unsere zahlreichen Wärmebild- und Nachtsichtscans förderten irgendwelche Anzeichen von Metamenschbehausungen zutage, wenn man mal von ein paar obdachlosen Orks absah, die in der Lobby des Gebäudes zu unserer Rechten kauerten. Wir markierten ihren

Standort, kümmerten uns aber nicht weiter um sie, da unser Gebäude ein kleines zweistöckiges zu unserer Linken war.

Erst als wir das Gebäude betraten, äußerte sich Scrum und verlieh unseren verschwommenen Gedanken, die versucht hatten, sich an die Oberfläche unseres Verstandes zu kämpfen, Ausdruck. „Hey, das sieht aus wie der Ort aus dem Traum, den ich hatte.“

Fuck. Das war er!

„Scheiße“, murmelte ich und sah mich mit dieser neuen Erkenntnis um. Plötzlich passte alles. Er hatte recht: Die schmutzigen Wände mit den Sprengspuren, die Graffiti, der überwältigende Eindruck des Zerfalls – sie passten alle zu dem, was wir in den letzten Nächten gesehen hatten. „Was machen wir jetzt?“

Marley blieb stehen. Unterhalb seiner buschigen Brauen breitete sich Unruhe aus – offensichtlich stimmte er mit Scrums Einschätzung überein. Aber er schüttelte den Kopf. „Was meinst du, was machen wir jetzt? Wir machen den Job, für den wir bezahlt wurden. Aber wir halten die Augen offen“, fügte er schnell hinzu. „Wenn jemand irgendwelche seltsamen Türen sieht, sagt er Bescheid.“

Mir gefiel das nicht, aber Scrum schien sich in sein Schicksal ergeben zu haben, den Job durchzuziehen, und ich würde das Team nicht hängen lassen. „Beeilen wir uns“, sagte ich. „Der Laden verpasst mir ‘ne Gänsehaut.“

Wir fanden die Tür zu der Treppe, die in den Keller hinunterführte. Es war eine ziemlich schwere Sicherheitstür, aber jemand hatte schon vor langer Zeit das Schloss aufgebrochen. Ein paar verdrehte Kabel hingen daneben aus etwas heraus, das mal ein Keypad gewesen war.

Scrum zog sein AK-97 und ging voran. Er drückte die Tür auf und wartete, ob irgendwas angriff, bevor er eintrat. Nichts passierte, also folgten Marley und ich ihm.

Das Treppenhaus zierte noch mehr Graffiti, Müll und die Gehäuse alter Elektrogeräte, die nicht mal mehr für die Plünderer den Verkauf wert waren. Die Treppe führte zwei weitere Etagen hinab und endete an einer anderen Sicherheitstür. Diese war ebenfalls nicht verschlossen, aber sie war in ihrem Rahmen so verbogen, dass es Scrums verstärkte Muskeln brauchte, um sie aufzudrücken. Ein ohrenbetäubendes Quietschen durchdrang die Stille.

„Na toll“, murmelte ich. „Wenn im Umkreis von einem Klick irgendwer ist, weiß er jetzt, dass wir hier sind.“

Aber Marley war stehen geblieben. „Pst“, raunte er. „Seht mal.“

Mir fiel das Leuchten sofort auf. Obwohl es um die Ecke lag und ich nicht sehen konnte, was die Quelle war, wusste ich es. Das sanfte, goldene Licht war unverwechselbar.

„Kommt“, sagte ich rasch. „Verschwinden wir. Ich will nicht ...“ Aber Marley war schon unterwegs. Na-

türlich war er das. Er konnte es ebenso wenig sein lassen, so etwas zu untersuchen, wie ich darauf verzichten konnte, meine Waffen nach einem Run zu reinigen. Es war einfach Bestandteil seiner verdammten Magier-DNA.

Ich blickte rüber zu Scrum, der mit den Schultern zuckte, und wir folgten Marley. Wir hatten beide unsere Waffen gezogen, jedes System aktiv und bereit für die Party. Ich scannte den Gang, wechselte durch die Einstellungen meiner Cyberaugen, aber fand nicht Auffälliges.

Aber sie war da, genau wie im Traum: eine alte Holztür in einem Holzrahmen, mit Eisenbeschlägen und überwuchert von Efeu, der sich sachte zu bewegen schien, als würde eine Brise durch den Korridor wehen.

Kostenloser Tipp: Wir waren zwei Stockwerke unter der Erde. Es gab keine Brise.

Die Tür stand zur Hälfte offen und offenbarte das Bild, das wir alle gesehen hatten: ein großer Raum, der für irgendeinen pompösen Anlass geschmückt war und von einem einladenden, goldenen Licht beleuchtet wurde. Gestalten huschten paarweise vorbei, und die leuchtenden Farben ihrer Gewandungen strahlten wie Edelsteine im Vergleich zu unserer tristen Arbeitskleidung.

Nichts davon war jedoch das, was mir zuerst auffiel. Das war nämlich der Mann, der auf der anderen Seite der Tür stand.

Er beobachtete uns, und er lächelte.

„Willkommen“, sagte er. Seine Stimme war melodisch und angenehm. Er winkte uns mit einer Hand herbei – mit der, die nicht auf dem Griff des langen Schwertes an seiner Hüfte ruhte. „Ich habe euch erwartet.“

„Was zum Teufel?“ Ich merkte, wie sich Scrum neben mir versteifte, und aus dem Augenwinkel sah ich, wie er den Lauf seines Gewehrs auf den Mann richtete.

„Wer zur Hölle sind Sie?“, rief Marley. Seine Hände begannen zu leuchten, als er magische Energie um sie herum sammelte.

Das Lächeln des Mannes ließ nicht nach. Er war ein Elf, groß und gutaussehend, selbst verglichen mit anderen Elfen. Sein Haar war schwarz, seine Kleidung so altmodisch und elegant wie die der anderen Leute im Raum, die uns nicht bemerkt zu haben schienen. Es war irgendwas Weltfremdes an ihm – an ihnen allen. „Was wollen Sie?“, fragte ich ihn. Ich warf einen Blick über meine Schulter, als erwartete ich, dass sich irgendwas an uns ranschleichen würde. Aber da war nichts.

„Bitte – tretet ein. Wir haben viel zu besprechen.“

„Eintreten am Arsch“, sagte Scrum. Er langte nach vorn und warf die Holztür zu.

Über uns ertönte das vertraute Quietschen. Jemand war dort oben und schob sich an der verbogenen Sicherheitstür vorbei.

Wir zuckten alle zusammen. Scrum riss den Lauf seines Gewehrs herum, richtete ihn auf den Treppenabsatz und duckte sich. „Incoming!“

„Das dürfte dann das Sicherheitspersonal sein, das euch gefolgt ist, seit ihr die Statuette gestohlen habt“, sagte der Elf auf der anderen Seite der Tür ruhig, immer noch mit einem Lächeln. „Gute Arbeit übrigens. Ihr seid meinen Anweisungen angemessen gefolgt.“

Moment mal. „Ihren Anweisungen?“ Mein Blick huschte zwischen der Treppe und der Tür hin und her, als der Klang von Stiefeln – vielen Stiefeln – über uns hinwegtrommelte.

„So wie ich das sehe, habt ihr zwei Möglichkeiten“, sagte der Mann gelassen. „Ihr habt die Lady bereits verraten – sie hat den Diebstahl ihres Eigentums bemerkt, genau wie das kleine Andenken, das ihr für mich hinterlassen habt.“ Für einen Moment blickte er gespielt reuevoll drein. „Ich würde mich gegen sie nicht auf euer Glück verlassen – oder gegen die da“, fügte er hinzu und deutete in einer unbekümmerten Geste mit seinem spitzen Kinn in Richtung der Treppe.

„Oder?“, fragte Marley.

„Oder ihr kommt herein und arbeitet für mich.“ Der Mann trat einen Schritt zurück und machte uns den Weg frei. „Glaubt mir – ich habe ein paar Jobs für euch, von denen ich glaube, dass ihr sie interessant findet würdet. Und recht profitabel.“

Der erste Sicherheitstrupp, ausgerüstet mit Helmen, schwerer Panzerung und Sturmgewehren, kam am Ende der Treppe an. „Sie sind hier!“, rief einer und eröffnete das Feuer. Eine Sekunde später fielen zwei andere mit ein. Wir drei setzten uns zeitgleich in Bewegung. Was sollten wir auch sonst tun? Manchmal lässt dir das Leben die Wahl, die du gern hättest, aber in unserer Branche bist du meist einfach am Arsch. So spielt das Leben, Chummer – du spielst mit oder stirbst.

Wir hechteten in die Öffnung und hinein in das goldene Licht, drängten uns gegenseitig vorwärts und fielen in einem Haufen auf den kunstvoll gearbeiteten Steinfußboden zu Füßen des Mannes. Ich rechnete jede Sekunde damit, dass mich ein paar Salven durchlöcheren, aber nichts dergleichen passierte. Als ich hinter mich blickte, war die Tür geschlossen und zeigte nichts weiter als eine leere Wand mit einem aufwendigen Wandteppich, der eine Gruppe Adelige auf ihren Pferden zeigte. Sie waren alle Elfen, wie mir auffiel – Dinge, die man so bemerkt, wenn einem das Hirn gerade durchdreht.

„Exzellente Wahl“, sagte der Mann, sein Lächeln wurde noch breiter – aber es erreichte seine Augen nicht. „Kommt. Die Welt erwartet euch.“



Das unmögliche Tor

Das
unmögliche
Tor

Der
Seele-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Ein Stein, zumindest handelte es sich aller Wahrscheinlichkeit nach um einen Stein, schleuderte um sich selbst rotierend auf sie zu. Cordwainer bewegte sich, zuckte ungeschickt, und der Stein schrammte an ihrer Wange entlang statt zu auf ihr zu zertrümmern. Er musste eine scharfe Kante gehabt haben, denn sie spürte einen Schauer und Feuchtigkeit auf ihrer Wange.

Sie würde das später prüfen. Wenn Später es schaffte, zu existieren.

Ihre Füße wurden hochgedrückt, ihre Knie beugten sich, sie verlor das Gleichgewicht und versuchte, sich mit einer Rolle zu retten. Sie fiel eher, als dass sie rollte. Aber alles an ihr bewegte sich, also kroch und krabbelte sie, bevor das starre Verweilen sie noch umbringen würde.

Das einzige Licht rührte von den Rissen her: das wütende Orange der Lava. Sie machte die Luft heißer, schwerer zu atmen. Vielleicht würde sie sie ersticken, bevor irgendetwas anderes sie töten konnte. Oder ihr wenigstens das Bewusstsein rauben und sie so zu einer leichteren Zielscheibe machen.

Vermutlich sollte sie einfach aufhören und es geschehen lassen, während sie sich all die schlechten Entscheidungen durch den Kopf gehen ließ, die sie an diesen Punkt gebracht hatten. Die unzureichende Verstärkung. Der Entschluss, verdeckt in der Sioux-Nation zu operieren. Den bequemen Konzernmagier-Job abzulehnen. Das war alles schlecht gewesen, wenn es sie hierhergeführt hatte, in einen unterirdischen Tunnel, der um sie herum gleichzeitig einzustürzen und auszubrechen drohte.

Aber sie konnte nicht aufhören, sich zu bewegen. Sie war einfach nicht fürs Aufgeben gemacht.

Sie hatte keine Richtung, keine Option, keinen sicheren Weg. Weitere Steine prasselten aus allen Richtungen auf sie ein. Woher kamen die nur alle? Ein weiteres Mysterium, das sie in den letzten Sekunden ihres Lebens wohl nicht mehr lösen würde.

Ein Riss zu ihrer Linken weitete sich, eine Welle der Hitze schlug ihr entgegen und trieb sie nach rechts.

Dorthin, wo die Decke einstürzte. Sie tauchte nach unten ab, weil das ihre einzige Option war, und ging dann noch tiefer. Aber es gab kein Entkommen vor all dem, was auf sie stürzte. Es katapultierte ihren Kopf in die Schwärze. Sie ging endgültig zu Boden. Das bisschen ihrer Sinne, das noch übrig war, wartete darauf, dass ihre Wange auf etwas Hartes oder Heißes aufschlagen würde.

Daher kam es gänzlich überraschend, dass sie auf etwas Weiches und Kühles traf.

Sie zog die Arme über ihren Kopf, für den Fall, dass noch mehr darauf fallen würde. Aber nichts traf sie. Sie hörte keine Geräusche von irgendetwas, das herabfiel. Oder von überhaupt irgendetwas, außer ... Vögeln? Es klang, als wären da Vögel.

Sie blinzelte. Zuerst funktionierte das nicht – ihre Augen blieben geschlossen, alles blieb dunkel. Sie versuchte es noch einmal. Diesmal klappte es besser. Da war Licht. Gelbes Licht von oben, kein orangefarbenes von unten. Licht, das mitunter zu tänzeln schien, als ob ...

Als ob Blätter sich in einer sanften Brise wiegen würden.

Sie rappelte sich auf. Blätter und Gras klebten wegen des Blutes an ihrer Wange. Sie streifte sachte darüber, aber sie blieben kleben. Sie hatte keine Lust, an ihnen zu ziehen.

„Bin ich tot?“, fragte sie. Sie hatte nicht beabsichtigt, das laut zu sagen.

„Exakt das habe ich mich auch gefragt“, antwortete eine andere Stimme. Cordwainer sah sich um. Ein Mann – womöglich ein Elf, aber mit längeren, spitzeren Ohren, als sie es gewohnt war – stand bei ihr. Er trug eine gestreifte Hose, einen schwarzen Seidenmantel und einen passenden Zylinder, der etwas schräg auf seinem Kopf saß. Wenn er hier war, musste er durch diesen Wald herspaziert sein, aber er hatte keinen einzigen Schmutzfleck an sich. Sie wollte irgendetwas Kluges sagen, oder wenigstens etwas Vernünftiges, aber sie hatte ein paar Steine zu viel abbekommen, um damit dienen zu können.

Der Elf seufzte. „Ich hatte gehofft, mein Ende zu finden, bevor ich solch einen unerhörten Bruch der Etikette erleben muss. Und dennoch sind wir beide nun hier.“ Er schüttelte den Kopf. „Unwillkommene Gäste sind schlichtweg so ... unwillkommen.“ Sie lief nicht mehr Gefahr, in Lava zu fallen oder unter einem einstürzenden Tunnel begraben zu werden. Aber Cordwainer hatte das durchdringende Gefühl, dass sie nicht in Sicherheit war.

*Ein rothes Kreuz schmückt strahlend Schild und Brust;
Es mahnt ihn an des Welterlösers Tod,
Deß stärker Hülfe sich der Held bewußt
In blut'gem Kampf und grimmen Streites Roth,
Zu dem Fee Gloriana ihn entbot,
Die Herrscherin im holden Zauberreich.
So eilt er mutig, wie Gefahr auch droht,
Das Ungethüm, dem 'kein's an Stärke gleich,
Den Drachen zu bestehn im Kampf auf Stoß und Streich.*
—aus „Die Feenkönigin“
von Edmund Spenser



- > Postet das nicht sofort. Verbreitet es nicht. Das ist vorerst nur für euch drei bestimmt. Etwas Großes ist passiert, und ich habe keine Ahnung, wie die Veränderungen, die es ausgelöst hat, die Welt verformen werden. Aber ich weiß zwei Dinge: dass es noch mehr Veränderungen geben wird und dass wir deshalb über den Seelie-Hof Bescheid wissen müssen. Die Ebenen haben sich verschoben, und wir haben nun einen Zugang, den wir vorher nicht hatten. Ich habe ein paar Quellen am Hof, und die haben mir geholfen, eine Menge Informationen darüber zusammenzutragen, wie er funktioniert, über seine Bewohner, die Politik und noch mehr. Sie wissen, dass es Dinge gibt, über die wir informiert sein müssen, aber sie wissen auch, dass es gerade kein guter Zeitpunkt für Werbung ist. Es gibt eine Öffnung, aber wir wagen es nicht, daraus einen Highway zu machen. Wir haben neue Möglichkeiten, und das bedeutet neue Gefahren. Wir müssen lernen, und zwar schnell. Die Veränderungen werden nicht auf uns warten. Ich habe mit Zusammenfassungen von dem begonnen, was ich bereits weiß und was zu dem geführt hat, das nun passiert ist. Jenseits davon werde ich mich darauf verlassen, dass andere uns helfen, die sonderbaren Gegenden dieser Welt zu navigieren, die selbst mir unbegreiflich sind.
- > Frosty

Im Halbschatten zwischen den neu entstandenen Nationen und Ländern der Sechsten Welt und den grenzenlosen Astralräumen der mystischen Ebenen, in dem Land namens Tír na nÓg, flackert der Seelie-Hof zwischen Sein und Nichtsein hin und her wie eine strahlende Kindheitserinnerung. Manche sagen, der Seelie-Hof sei ein neues Phänomen, das durch das Erwachen entstand. Andere sind überzeugt davon, dass er Äonen im Scheinzustand eines arkanen Parasiten überdauert hat, der sich von den süßen Träumen unserer Kinder nährte, nur um von einem mächtigen Leviathan wieder in die Existenz befördert worden zu sein, der in den eisigen, schwarzen Tiefen des Ozeans um die Grüne Insel schlummert.

Die Wahrheit über die ferne Vergangenheit des Feenvolks ist längst in Vergessenheit geraten, hübsche Fabelgeschichten traten an Stelle der raffinierten Politik und der komplexen Historie, die sich bis weit vor den Anbeginn der modernen Zivilisation erstrecken. Was man allerdings weiß, ist, dass die Zeit der Legenden die Namen und Mythen hervorgebracht hat, deren Echos bis in die Gegenwart erklingen. Die irischen Fae nannten ihre magische Heimat „Tír na nÓg“, die Göttin, von der sie abstammen behaupteten, ist „Danu“, und die 35 Gründerfamilien der Fae bezeichneten sich selbst als die „Túatha Dé Danann“ – Namen, die so tief in der magischen Vergangenheit verwurzelt sind, dass man sagt, Schamanen könnten die Luft schimmern sehen, wenn sie ausgesprochen werden. Heutzutage ist Tír na nÓg freilich eine Nation, die Menschen und Metamenschen besuchen können, von Danu gibt es keine Spur, und die Túatha Dé Danann sind nicht nur weniger zahlreich, in ihren Familien finden sich auch Fae anderer Länder.

Was auch immer die Ursache dafür sein mag, wie auch immer sich die Bewohner der Sechsten Welt selbst von den Gründen und der Geschichte hinter Tír na nÓgs magischem Ursprung überzeugt haben, eines ist sicher: Der Seelie-Hof existiert nicht nur, er ist auch weit mehr als nur ein Ort, den man besuchen kann. In den Höfen der Fae wartet so manches Geheimnis nur darauf, von jenen entdeckt zu werden, die schlau und gerissen genug sind, dorthin zu reisen.

Der Seelie-Hof und seine vielen Feen sind die Erinnerung an die ältesten Geschichten, die schon existierten, lange bevor Elfen, Orks und Zwerge auf der Erde wandelten. Es sind die lebenden Legenden der unerschrockenen Krieger und der zarten Liebenden, der eifersüchtigen Höflinge und der verräterischen Thronräuber, wohlwollender Fae und verdorbener Kreaturen, die dazu bestimmt sind, all das zu zerstören, was den Seelie lieb und teuer ist. Es sind die epischen Erzählungen, von denen zur Zeit der Legenden gesungen wurde, als die Menschen noch im Angesicht des Unbekannten kauerten, Opfergaben sammelten und um Schutz baten, als sie sich gegenseitig warnten, diesem zeitlosen Königreich nicht zu nahe zu kommen und vor den Túatha Dé Danann niederzuknien aus Angst, sie würden niemals wiederkehren ...

... bis zum heutigen Tag.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Vom Utopia zum Untergang

Jahrtausendlang existierten die Feen eng verwoben in einem heiklen Gleichgewicht der Kräfte zwischen den Seelie, den Unseelie, ihren entsprechenden Höfen und den Wilden Fae, die zwischen den Fronten gefangen waren.

In der Vierten Welt bewegten sich die Fae frei durch ihre Gefilde und nutzten, ungehindert von ihren jeweiligen Herrschern, ihre Macht nach Belieben, ohne je zu erkennen, dass Mana eine nicht erneuerbare Ressource war. Diese Zeit der Legenden bezeichnen die Fae als Ära der Goldenen Rose. In ihren Balladen singen sie von einer goldenen, honigsüßen Harmonie, die von allen aufrechterhalten wurde. Während sie in ihrem Utopia schwelgten, bemerkten die Feen nicht, dass das Mana schon seit einiger Zeit langsam von der irdischen Ebene entwich.

Auch wenn es keine Möglichkeit gibt, etwas Gegenteiliges zu beweisen, geht man davon aus, dass die Bewohner der Feenwelt, einschließlich der Einwohner von Tír na nÓg, erst bemerkten, was geschah, als es zu spät war. Oder – was wahrscheinlicher ist – jene, die bemerkten, dass sich die Manavorräte erschöpften, waren machtlos dagegen. Es ist bekannt, dass der Anbruch der Fünften Welt für die Fae auf der ganzen Welt ein langsamer und schmerzvoller Prozess war, und als die Magie in einer bedrohlichen Geschwindigkeit von der irdischen Ebene wich, griffen Angst und Schrecken in den verschiedenen Höfen und ihren Familien um sich. Man vermutet allerdings, dass es die Túatha Dé Danann bei Weitem am härtesten getroffen hat.

Die Herrschaft der Vielen

Mit der ganzen Aufmerksamkeit, die die Boten des Seelie-Hofs auf sich ziehen, nahmen Menschen (und Metamenschen) fälschlicherweise an, dass Tír na nÓg das einzige Regierungsorgan der Feen beherbergen würde. Von den Kappas über die Azizas bis zu den Wendigos sind die Fae jedoch nicht ausschließlich in den Tír-Nationen vertreten. Obwohl ihr tatsächlicher Ursprung vielleicht nie aufgeklärt und verstanden werden wird, deutet ein wachsender Berg an Beweisen darauf hin, dass es noch andere politisch aktive Höfe und Würdenträger gibt. Ob sie nun von ihrer eigenen Meta- oder Astralebene aus herrschen oder nicht, Metamenschen – was die Fae einschließt – sind ein globales Phänomen. Ihre ebenso reichhaltige wie facettenreiche Kultur steht jener der Túatha Dé Danann in nichts nach, und sie sind genauso geheimnisvoll und vorsichtig. Vielleicht sogar noch mehr.

Der Mangel an magischer Energie hatte in vielerlei Hinsicht seine Auswirkungen auf die Fae, und die Erkenntnis, dass Mana keine immerwährende, unerschöpfliche Ressource ist, trieb sie zum Handeln. Ungeachtet der Hinweise, die Theoretiker und Gelehrte uns liefern, erschöpfte sich das Mana der irdischen Ebene nicht gleichmäßig – sein Verschwinden war unregelmäßig und nicht kalkulierbar. So strandeten Hunderte, wenn nicht Tausende von Fae in Feldern, Schluchten oder auf Berggipfeln ohne Mana und wurden binnen Stunden in menschliche, tierische oder pflanzliche Gestalt verwandelt. In ihrem schrecklichen Kummer gaben sich die verbliebenen königlichen Familien gegenseitig die Schuld am Verlust ihrer Sippschaft, an ihrer Kurzsichtigkeit und Unfähigkeit, das Mana zu kontrollieren und zu beobachten, sowie an ihrer erzwungenen Trennung von den Menschen. Jede überlebende Familie und Gruppierung – Seelie, Unseelie und die Wilden Fae – verschwor sich gegen die anderen, bis aus ihrem Zorn ein jahrzehntelanger Konflikt erwuchs, der Krieg der Großen Leiden.

Obwohl dieser Krieg vor langer Zeit zu Beginn der Fünften Welt stattfand, erstreckt sich seine Bedeutung bis in die heutige Zeit. Was als Kampf begann, der aus falsch gelenkter Trauer entstand, griff bald um sich, so dass Fae auf der ganzen Welt gegen ihre Vernichtung ankämpften. Manche dieser Fae überlebten, gefangen im Herzen der Feenwelt, während viele andere durch die Hand eines Feindes starben, den sie nie ganz verstanden. Hunderte, wenn nicht Tausende von Feen starben, und mehr als die Hälfte der ursprünglichen Túatha Dé Danann wurden ausgelöscht. Als der Krieg sich Nacht für Nacht zuspitzte, zerrissen die Schatten der Verstorbenen schlussendlich die hauchdünne Magie des Feenreiches, und ein Echo ihrer verblassenden Essenz sickerte auf die irdische Ebene.

Die Menschen wurden Zeugen epischer Schlachten, in denen Familie gegen Familie kämpfte und ganze Feenclans ausgelöscht wurden – auch wenn sie nicht wussten, was sie dort tatsächlich sahen. Jene Menschen, die das Schauspiel zu Gesicht bekamen, glaubten, sie beobachteten eine Große Jagd, die alle zwei Wochen stattfand. In ihren Geschichten spannen sie Fabeln von leuchtenden Geistern, die über Flüssen und Bächen miteinander kämpften, in Wäldern und Schluchten unter dem blassen Licht des Mondes Jagd auf eine unsichtbare Beute machten. Doch als die Geister der Fae auf die irdische Ebene strömten, hatten die Menschen bereits vergessen, dass Magie einst real gewesen war. Als die blechernen Klänge der Kriegshörner also durch das ganze Dorf schallten, missverstanden die Menschen den Blutausch der Feen und erklärten diese zu sündhaften Dämonen, die die Menschen zu ihren Feinden erkoren hätten. So schlugen jene Engstirnigkeit und Intoleranz gegenüber Elfen, Orks, Zwergen und Trolen ihre Wurzeln tief in die Psyche des Menschen, wo sie Jahrhunderte später in der Sechsten Welt

Das unmögliche Tor
Der Seelie-Hof
Die Fraktionen des Hofs
Der Hof selbst
Die Geschöpfe des Hofs
Die alltäglichen Sorgen
Von Form und Funktion
Das Spiel am Hof der Feen



ihre Früchte trugen. Auch das ist eine Nachwirkung des Kriegs der Großen Leiden. Schlussendlich endete der Krieg so, wie er begann: in finsterner und einsamer Trauer um all jene, die verloren waren. Die Fae aus fernen Ländern wurden willkommen geheißen, im Herzen Tír na nÓgs zu verweilen, und dessen ursprüngliche Bewohner bereiteten sich auf einen langen Winter vor und erwarteten den Beginn des nächsten Zeitalters.

Trotz ihres gegenteiligen Rufes verachteten die Fae die Menschen der Fünften Welt nicht – zumindest nicht zu Beginn –, denn sie verstanden, was die Sterblichen nicht begriffen: Die Menschheit hatte keine Kontrolle über den Kreislauf der Magie und war ob ihrer Beschränkungen daher nicht verantwortlich für die Tode ihrer vielen Verwandten. Während die Túatha Dé Danann sich jedoch gegenseitig auf einer Ebene niedermachten, erfuhren ihre Brüder und Schwestern, ihre Söhne und Töchter auf der anderen Ebene Liebe, Verlust und Tod – und diese erdgebundenen Seelen kehrten niemals heim. Es würde viele Fae entsetzen, sich dies einzugestehen, aber da sie so viele ihrer Sippschaft in ihren mystischen Landen ermordet haben, konnten diese von Schrecken erfüllten Seelen nicht richtig zurückgewonnen werden. Dieses Durchbrechen des Zyklus war es – und nicht etwa der Schwund des Manas –, der das Gefüge ihrer Metaebene irreparabel zerrissen hat. Aus diesem Grund wird die Fünfte Welt von vielen Feen auch als Ära der Aasblume bezeichnet, da es eine Zeit unsagbaren Leids und Blutvergießens war, in der die überlebenden Fae von Tír na nÓg nicht nur sich selbst, sondern auch die Ebene ihrer Existenz beinahe vernichtet hätten.

Als mit der Zeit der Schleier zwischen den Ebenen so dicht wurde, dass die Nachkommen der frühen Fae und ihre echte Sippe einander nicht mehr sehen, fühlen oder hören konnten, fanden sich Zeugnisse davon, dass Tír na nÓg und die Túatha Dé Danann je existiert hatten, nur noch in epischen Balladen und Klagegesängen für die Toten. Vergessen und sich selbst überlassen legte sich zuletzt ein düsterer Frieden über die Höfe und ihre verstreuten Ländereien. Die Sorge darüber, dass das, was mit der irdischen Ebene geschah, auch in ihrer eigenen Heimat geschehen könnte, trieb viele Feen dazu, ihre magischen Energien in Artefakte und Relikte wie das Tarot der Sechsten Welt zu leiten, um Mana für die nächste Generation zu bewahren. Einige der verbliebenen Fae fielen in einen tiefen, mystischen Schlaf und hatten geschworen, erst wieder zu erwachen, wenn der Schleier zwischen den Ebenen fallen würde, wenn das Mana zurückkehrte und die Sechste Welt ihre zerbrochenen Ländereien einen würde – ohne zu wissen, wie oft die Sonne bis zum Anbruch einer neuen Ära aufgehen und wieder versinken würde. Die Wenigen, die die Zeit überdauerten, stellten fest, dass ihre Heimat nicht mehr jene aus ihrer Erinnerung war. Jene Feen, die noch nicht erwacht sind, schlafen weiterhin in ihren verschlossenen Grabkammern, bis jemand – oder etwas – es wagt, ihren geweihten Boden zu betreten.

Die Herrscherfamilien der Túatha Dé Danann haben jedoch nie geschlafen und arbeiteten unermüdlich daran, den Seelie-Hof wiederaufzubauen und auf das neue Zeitalter vorzubereiten, das früher oder später kommen würde.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Ein Reich der gebrochenen Herzen

Die Túatha Dé Danann erinnern sich an das Jahr des Chaos, als wäre es gestern gewesen, denn das Mana, das in die Sechste Welt zu fließen begann, bedeckte auch ihre mystischen Ländereien und füllte die Wunden, die seit dem Beginn der Ära der Aasblume klafften. Dieser plötzliche Rausch des Manas zersplitterte ihr Reich noch weiter, da ein großer Teil des Schadens, den der Krieg der Großen Leiden verursacht hatte, irreparabel war. Als die magischen Energien sich verschoben, begannen diese Kräfte, auch die physische Form des Feenkönigreiches zu zerbrechen. Niemand ist sich sicher, wie oder wann genau das geschah, aber ganze Teile von Tír na nÓg manifestierten sich in der irdischen Ebene, während andere Ländereien – das mystische Herz, das den Seelie-Hof beherbergte, der Unseelie-Hof und die umliegenden Schluchten mit den Wilden Fae sowie Ruinen der Dritten Welt – sich nie vollständig materialisierten und als „Raum zwischen den Räumen“ auf einer Metaebene bestehen blieben, erreichbar nur für jene, die den Weg hinein kannten.

Wie die Ebenen sich in diesen frühen Tagen der Sechsten Welt verschoben und veränderten, so taten es auch die Fae. Manche verblieben am Seelie-Hof, während sich andere mit ihren neugeborenen metamenschlichen Verwandten vermischten und halfen, die Tír-Nationen Tír Tairngire und Tír na nÓg auf der irdischen Ebene zu gründen. Während sie ihre tatsächliche Herkunft geheim hielten, erfuhren die ursprünglichen Fae – oder Wahren Fae – aus erster Hand, wie sehr ihre Existenz die Menschen abstieß. Der Frieden, den Menschen und Fae einst genossen, und die längst vergangenen Jahre der Vierten Welt waren der Abscheu und Bigotterie gewichen, die schnell in paranoide Wutreden und Aufstände ausufernten. Menschen, die die legendären Fae einst mit Worten der Verwunderung und Entzückung wie „zauberhaft“ und „jenseitig“ beschrieben hatten, griffen nun auf Beleidigungen wie „Löwenzahnfresser“, „Kanalkobold“ und „Manavergeuder“ zurück, wenn sie neben ihnen standen. (Der regelmäßige Verzicht der Massen auf die Unterscheidung von Elfen und Fae führte zu zusätzlichen Problemen und Vorurteilen.)

Nachricht von der wachsenden Krise zwischen Menschen und Metamenschen erreichte bald die Ohren der Túatha Dé Danann, die damit zu kämpfen hatten, den Sinn des Ganzen zu verstehen. Hatten sie die Menschen denn nicht immer gerecht behandelt? Hatten die Menschen sich ursprünglich nicht an ihren Zaubern erfreut? Obwohl nur sehr wenige Fae das Ende der Vierten, der Fünften und den Beginn der Sechsten Welt überlebt hatten, konnte sich keiner von ihnen daran erinnern, wie die Zeit der Legenden wirklich gewesen war. Und so stolpterten sie vor sich her, verunsichert und erschrocken, versteckten sich an ihren jeweiligen Höfen, um sich gegeneinander zu verschwören, wie sie es schon immer getan hatten.

Es wird weithin vermutet, dass die Vorurteile gegenüber Metamenschen der Hauptgrund sind, weshalb der Seelie-Hof im Geheimen agiert und ausschließlich für die Wahren Fae zugänglich ist. Allerdings ist das nur die halbe Wahrheit. Ihr Bedürfnis danach, mysteriös und unentdeckt zu bleiben, speist sich auch aus ihrer weit verbreiteten, tief verinnerlichten Angst, dass der Krieg der Großen Leiden sich wiederholen könnte. Auch wenn die Túatha Dé Danann – und Lady Brane Deigh selbst – verstehen, welch verheerenden Schaden Menschen anrichten können, glauben sie nicht, dass ihre Vorurteile zur Zerstörung der Tír-Nationen führen werden. In Wahrheit bleibt ihr Standort ein Geheimnis, weil die Fae weitaus größere Gefahren als die Ignoranz von ein paar Fanatikern fürchten müssen: gierige Megakonzerne, die fest entschlossen sind, jeden Zentimeter ihres mystischen Reiches zu sezieren und zu akquirieren; riesige Drachen, die nichts mehr wollen, als sie im Ganzen zu verschlingen; und die größte Gefahr von allen, die Unseelie, denen nach nichts mehr verlangt, als die Fae und die Metaebene, die ihr Zuhause ist, zu zerstören. Würden ihre Grenzen für alle offen stehen, so behaupten die Seelie-Höflinge, würde es unter den Unseelie nicht mehr nur von Spionen und Dieben wimmeln – ihre Ränge würden sich auch mit Rassisten füllen.

Während sie sich also in alle Richtungen verteidigen, kämpfen Lady Brane Deigh und die Mitglieder des Seelie-Hofes darum, die Bedürfnisse des Hofes und ihres Reiches gegen die vielen Kräfte abzuwägen, die nach ihrem Ende oder ihrer Veränderung streben.

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Der Fluss der Zeit

Viele Menschen sind mit Märchen aufgewachsen und glauben, die Fae seien unsterblich. Das ist jedoch nur die halbe Wahrheit, eingehüllt in eine Legende und eine Lüge. Der Fluss der Zeit durchfließt die Metaebene der Feen in einer anderen Geschwindigkeit, was der Grund für die fälschliche Annahme ist, sie würden ewig leben. Die Túatha Dé Danann können verletzt und getötet werden, genau wie ihre metamenschlichen Verwandten auf der irdischen Ebene. Sie altern aber deutlich langsamer, solange sie sich nahe am Herzen Tír na nÓgs aufhalten. Die Launen des Flusses der Zeit sind unergründlich. Manchmal verstreicht die Zeit am Hof langsam, ein andermal vergeht sie schnell.

Obwohl es niemand mit Sicherheit sagen kann, glauben viele Fae, dass „falsch vergangene Zeit“ kein natürliches oder zufälliges Phänomen ist. Stattdessen sei es der Welleneffekt eines Schutzzaubers, der nicht mehr richtig wirkt, oder eine Sicherheitsmaßnahme, um seltene und mächtige Artefakte mit unterschiedlichen magischen Fähigkeiten zu schützen. Einige Höflinge erzählen sich, dass die Veränderung des Flusses der Zeit etwas sei, das von den Túatha Dé Danann verursacht würde. Wahrscheinlicher ist jedoch, dass das Mana einfach nicht konstant agiert und das Reich nicht gleichmäßig durchdringt. Daher könnte es sein, dass sich Mana aus irgendeinem Grund am Seelie-Hof selbst sammelt und dort ein Reservoir aus purer Magie bildet.

Reisende seien darauf hingewiesen, dass sich die Zeit im Feenreich durchaus messen lässt. Uhren und andere Chronometer zeigen akkurat, wie schnell (oder langsam) die Zeit vergeht. Die Auswirkungen der Zeit sind für den Besucher nicht notwendigerweise spürbar, denn genau wie der Glaube an die Unsterblichkeit der Fae liegt auch ein Körnchen Wahrheit in den Märchen. Meist vergeht die Zeit am Hof langsamer als in der Sechsten Welt. Im Regelfall entspricht ein Monat am Hof einem Tag in der Sechsten Welt. Zu beachten ist jedoch der mysteriöse Effekt von Feenspeisen und -getränken. Obgleich nicht alles, was am Hof zubereitet wurde, diesen Effekt hat, lassen die Spezialitäten aus der Küche der Königin – Honigkuchen und Leann Daerg (rotes Ale) – die Zeit dort schneller vergehen, sodass der Effekt sich umkehrt: ein Tag am Hof vergeht für jeden Monat auf der irdischen Ebene. Besucher sollten daher aufpassen, was sie zu sich nehmen.

Besucher werden sich selbstredend fragen, wie Individuen, die die Zeit unterschiedlich erleben, am selben Hof nebeneinander existieren können. Die Antwort darauf reiht sich einfach in die Mysterien des Hofes und dessen Fähigkeit ein, scheinbar unveränderbare Gesetze von Zeit und Raum zu seinem Spielzeug zu machen.



Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

FLÜGEL, FABELN UND POLITIK

Die Widerlegung der „arroganten“ Fae der Sechsten Welt

von Professor Allyson Stern

Zarte Flügelchen, winzige Körper und pastellfarbenes Haar mögen vielleicht die Feen der Folklore beschreiben, aber diese Schlitzohren und Schutzgeister aus den Fabeln sind weitaus komplexer, als die Kindermärchen vermuten lassen. Trotz gegenteiliger Behauptungen von Gelehrten sind sie auch keine arroganten Elfen, die sich für „besser“ als wir halten. In jeder Geschichte, ob nun „Rumpelstilzchen“, „Bunbuku Chagama“ oder „Die Feenbraut“, sind die heroischen Taten des menschlichen Hauptcharakters so ikonisch, dass sie sich seit den langen Tagen der Fünften Welt dauerhaft in unserer menschlichen Psyche eingeprägt haben. Die Annahme, dass die Fae den Menschen dienen sollten, hat leider die Beziehungen mit den Tír-Nationen und den Túatha Dé Danann erschwert, was auf einen Mangel an Feenhelden und -heldinnen in unserem sozialen Bewusstsein zurückzuführen ist. Selbst in moralischen Lehrstücken wie „Frau Holle“ existieren die Fae einzig, um das Schicksal der Menschen in emotionaler, psychologischer oder physischer Hinsicht zu verbessern. Wundert es da, wenn einige feenverrückte Menschen verzweifelt nach den mythischen Fae suchen? Oder dass die Túatha Dé Danann sich von den meisten Menschen abgeschottet haben?

Um mehr über die Wahren Fae zu lernen und sie zu verstehen, dürfen wir sie nicht einfach als magische Wesen betrachten, sondern als eine Gesellschaft voller denkender, atmender, lebender Metamenschen, die die gleichen Wünsche und Bedürfnisse haben wie wir auch. Sie mögen vielleicht niemals Megakonzerne gründen, an menschlichen Universitäten lehren oder Urlaub machen wie wir Menschen. Aber die Feen haben ihre eigenen Sitten, Bräuche und Gewohnheiten, die mindestens ebenso vielfältig und zahlreich sind wie jede Kultur der irdischen Ebene. Der Seelie-Hof zum Beispiel wurde schon immer als ein Ort der Macht angesehen, aber selbst dieser königliche Feenhof ist der Mittelpunkt von etwas zu fantastischen Geschichten und unverhohlenen Lügen. Menschliche Botschafter sind daher gut beraten, nie zu vergessen, dass jeder Hof – und insbesondere jene, in denen Fae zu finden sind – mehr als nur ein hübscher Saal mit einer Tafel und einer Tanzfläche ist.

Rein politisch ist der Schaden aber vermutlich schon angerichtet, denn der Konflikt zwischen Menschen und Metamenschen ist den Fae sicher nicht entgangen. Können wir ihnen denn vorwerfen, sich da defensiv zu verhalten? Man stelle sich ihre Überraschung und den Schock über die Behandlung vor, die die Metamenschen über sich ergehen lassen mussten, nur weil sie so sind, wie sie eben sind. Wenn die Gerüchte stimmen und die Túatha Dé Danann die ursprünglichen *Homo sapiens nobilis* sind und ihr Volk wirklich seit Anbeginn der Zeit existiert hat, wird es deutlich mehr als nur Geduld brauchen, ihr Vertrauen zurückzugewinnen.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof
Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Gesandten des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Ausblick vom Wolkenkratzer

Obwohl es in jedem Megakonzern einiges an Verschwendung und Ineffizienz gibt – versucht ihr doch mal, etwas so Gewaltiges ohne ein bisschen Schwund zu organisieren –, ist die Haupteigenschaft der Megas ihre rücksichtslose Sachlichkeit. Jede Ressource, die irgendwo auftaucht – unterirdisches Erz, Mana oder Resonanzvorräte, seltene Paracritter, was auch immer –, wird aus einer einzigen Perspektive betrachtet, die von einer einfachen Frage motiviert ist: Wie kann ich mir das zunutze machen? Oder weniger freundlich formuliert: Wie beutet man das am besten aus? Der Seelie-Hof und die umliegenden Reiche bilden da keine Ausnahme, und mit dem neu verfügbaren Zugang stehen die Megas schon Schlange, um zu sehen, wie sie am besten ihren Vorteil daraus schlagen können. Daher ergibt es Sinn, sich einen Eindruck davon zu verschaffen, wie sie diese neue Ressource betrachten.

Das Herz der Tír-Nationen ist ein attraktives Ziel für jeden, der Interesse an Feen hat. Es ist reich an Mana, wertvollen Ressourcen wie Orichalkum, magischen Artefakten, verlockenden Geheimnissen und, natürlich, den Fae selbst. Die Megakonzerne der Sechsten Welt sind daher durchaus gewillt, exorbitante Summen für den richtigen Job und das perfekte Team zu bezahlen. Natürlich kann ein Shadowrunner da einen riesigen Gewinn machen – aber wenn die Fae des Seelie-Hofs auch nur den leisesten Hauch einer Ahnung haben, dass eine Missetat begangen wird, wird das Konsequenzen für die Runner haben. Trotzdem gibt es eine Menge Gründe, Mr Johnsons Angebot anzunehmen.

Ares Macrotechnology

Unter den Shadowrunnern spekuliert man, welches Interesse der Konzern aus Detroit wohl an den Fae haben könne. Einige von ihnen können gar nicht glauben, dass Damien Knight Interesse daran hat, sie anzuheuern. Das hat er allerdings, jedoch aus den absolut falschen Gründen. Damien ist überzeugt, dass der Seelie-Hof ein nicht zu unterschätzender Machtfaktor ist, und daher zahlt er gern gutes Geld dafür, die Schwachstellen des Hofs in Erfahrung zu bringen. Sollte der Seelie-Hof fallen, so bildet er sich ein, befindet sich Ares in einer exzellenten Position, um als militärischer Zulieferer für die Tír-Nationen zu fungieren. Natürlich kann es passieren, dass Knights Ego ihm vorher seine Pläne durchkreuzt – denn tief in seinem Herzen würde der extravagante Playboy seine Waffensammlung dafür geben, den Seelie-Hof besuchen zu dürfen und am Arm einer Hofdame gesehen zu werden. Obwohl die Anliegen von Ares recht simpler Natur sind, verweigern die Fae ein Treffen mit offiziellen Vertretern des Konzerns – zumindest, bis Waffen gebraucht werden. Aktuell jedoch betrachtet der Seelie-Hof den Ares-Konzern als eine Bande blutgieriger

Kriegstreiber, denen es an der Fähigkeit mangelt, sowohl Geschäfte als auch Waffenstillstände zu verhandeln. Auch die Verzweiflung in Ares' Anfragen entgeht ihnen nicht, und für so etwas haben sie keinen Respekt.

Die vielen Gesichter von Mr Johnson

Gepostet von: Haze

„Mr Johnson ist nicht zum Spaß anonym.“ Zumindest ist das das, was euer Schieber euch erzählt. Hier ist der Teil, den ihr noch nicht wisst. Euer toller Mr Johnson, der will, dass ihr die legendäre Metaebene von Tír besucht? Der ist eventuell selbst eine verdamnte Fee. Und außerdem eventuell auch noch euer Gönner. Klar, euer Schieber wird euch erzählen, dass es so was wie Feen nicht gibt, dass die spitzzehrigen Seelie einfach nur Elfen mit Attitüde sind. Aber es gibt sie, und sie sind nicht dumm. Die Sache ist die, dass die Túatha Dé Danann Feen mit einem ziemlich guten Gedächtnis sind, und sie kümmern sich einen Scheiß um jeden, der keiner von ihnen ist. Kommt ihnen in die Quere und ihr findet euch vielleicht in einem Baum festgewachsen wieder. Macht es ihnen recht und sie belohnen euch vielleicht mit Artefakten oder Zaubern. Wenn ihr also das nächste Mal einen Job annimmt, der euch hautnah an die Fae bringt, denkt daran: Mr Johnson könnte direkt neben euch stehen, also verkackt es nicht. So ka?

Aztechnology

Oberflächlich will Aztechnology das, was auch jeder andere Hersteller will: ein offizieller Zulieferer für den Seelie-Hof werden. Blickt man ein paar Schichten tiefer, erscheinen die Absichten des Kons allerdings mindestens opportunistisch, wenn nicht gar zwielichtig. Aztechnology möchte nicht nur „ein“ Zulieferer werden, sondern „der einzige“ zulässige Händler für den Seelie-Hof, und es ist sich nicht zu fein, die Konkurrenz wortwörtlich zurechtzustutzen, um dieses Ziel zu erreichen. Shadowrunner könnten angeheuert werden, um Aztechnologys Rivalen zu sabotieren, könnten aber auch vor den Seelie-Hof gebracht werden, um gegen Aztechnology auszusagen. Wenn Aztechs Verschwörungen aufgedeckt würde, würde die Vergeltung des Seelie-Hofs schnell und gnadenlos erfolgen.

Jenseits von simplen Söldneraufgaben hegt Aztechnology aber auch ein tiefgehendes Interesse an der Erforschung magischer Bereiche, die andere Leute meiden würden. Inwiefern dieses Interesse an magischen Fähigkeiten die Interaktionen des Kons mit dem Hof beeinflussen wird, ist ein Thema, das viele Beobachter recht nervös stimmt.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofs

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofs

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Evo Corporation

Die Evo Corporation will sich öffentlich von jeglichem Interesse an den Fae distanzieren, denn ihre tatsächlichen Ziele sind mehr als unethisch – selbst für sie. Die Mitglieder der Evo Corporation versuchen krampfhaft, eine der Túatha Dé Danann in die Finger zu bekommen, um an ihr Experimente durchzuführen und die Ergebnisse in ihre Forschungen zu integrieren (anscheinend haben sie aus ihren grausamen KI-Experimenten nichts Wichtiges gelernt). Natürlich würde das alles im Namen der Wissenschaft stattfinden. Um sicherzustellen, dass die Feen keine weiteren Nachforschungen über sie anstellen, würden sie dem Seelie-Hof gern die zentralen Forschungsergebnisse präsentieren, um „den Geist der Kameradschaft zwischen allen Metamenschen zu fördern“, wie es in einem internen Dokument heißt. Bisher wurde der Evo Corporation noch keine offizielle Einladung gewährt, und einige Runner fragen sich, ob etwas dran ist an den Gerüchten, dass dieser Megakonzern eine frühe (und mittlerweile verschollene) Expedition an den Hof finanziert hat.

Horizon Group

Der anthropozentrische Megakonzern ist laut den Fae erfrischend direkt, was seine Ziele angeht. Der gute alte Gary Cline möchte eine Reiseagentur betreiben, die sich thematisch auf Fantasy-Touren zum Seelie-Hof und zurück spezialisiert, und hat diese ambitionierte Idee auch schon den Túatha Dé Danann präsentiert. Einige der Fae finden ihn charmant, wenn auch etwas vulgär, und mit den richtigen Sicherheitsvorkehrungen würden sie seinen Plänen vielleicht zustimmen – wenn sie Lady Brane Deigh davon überzeugen können, dass menschliche Neugier keine sinistre Sache ist. Die Höflinge, die

ihr nahestehen, wissen jedoch, was sie beunruhigt – und es ist nicht Gary. Die Lady fürchtet sich eher davor, dass ihre Metaebene ausgebeutet wird. Und davor, was passieren würde, wenn die Matrix, die sie kaum versteht, Beweise der vielen Schätze aufzeichnen würde, die zu beschützen sie geschworen hat. Wenn sich plötzlich Berühmtheiten des Seelie-Hofs in die aktuelle Schlange der Simstars einreihen würden, wäre kaum vorherzusagen, welche Regeln besessene Fans brechen würden, nur um ihre Stars zu treffen.

Mitsuhamas Computer Technologies

Ähnlich wie auch Aztechnology hat Mitsuhamas ein eigennütziges Interesse an einer Zusammenarbeit mit dem Seelie-Hof, um magische Güter zu liefern, zu erwerben, zu entwickeln und zu reparieren. Im Gegensatz zu den anderen Megakonzernen ist Mitsuhamas jedoch nicht gewillt, seine brutalen Taktiken und Strafmaßnahmen zu ändern, nur um mit den Fae zusammenarbeiten zu können. Daher würde es auch keinen Auftrag ablehnen, der den Seelie-Hof schwächen könnte. Für viele Politiker stellt Mitsuhamas eine ernsthafte Bedrohung für die Tir-Nationen und die Metaebene der Feen dar, da der Konzern über die Fähigkeit verfügt, sein technologisches Fachwissen (das dem Seelie-Hof fehlt) in die Produktion magischer Güter einzubringen. Dass Mitsuhamas für seine Ergebnisse auf beiden Gebieten gelobt wird, ist für die Túatha Dé Danann einschüchternd. Viele Höflinge würden eine beachtliche Summe zahlen, um mehr über Mitsuhamas herauszufinden und sich so besser gegen einen potenziellen Gegner verteidigen zu können. Gerisseneren Feen glauben, dass es ein kluger Schachzug wäre, Mitsuhamas an den Hof einzuladen, um festzustellen, wie mächtig der Konzern tatsächlich ist.



NeoNET

Die Macht hinter der Matrix hat bisher noch keinen Kontakt mit dem Seelie-Hof aufgenommen, und ihre Absichten sind größtenteils unbekannt. Natürlich wurde das Schweigen des Tech-Giganten von vielen als klares Zeichen dafür interpretiert, dass er durchaus etwas will – auch wenn manche glauben, dass der Konzern genug mit den Krisen auf seiner Heimatebene zu tun hat und daher noch keine Kapazitäten hat, um sich über ein anderes Reich Gedanken zu machen. Durch den Mangel an Informationen entstehen Gerüchte, wann immer „Tír“ und „NeoNET“ im selben Artikel erwähnt werden. Einige Runner glauben, dass NeoNET eine Methode entwickelt, die es der Matrix ermöglichen wird, in einem geschlossenen Netzwerkkreislauf auf Metaebenen zu laufen, die reich an Mana sind. Andere vermuten, dass NeoNET längst von den Fae angeworben wurde, um ihnen im Geheimen dabei zu helfen, in der Sechsten Welt zu leben, zu arbeiten und mitzuspielen. Was auch immer die Wahrheit ist, weder NeoNET noch der Seelie-Hof haben sich dazu geäußert, wie oder auch nur ob sie Verbindungen zueinander haben.

Renraku Computer Systems

Als der weltgrößte Datenspezialist brüstet sich Renraku damit, alles Wissenswerte über alles und jeden zu wissen. Dank seinem Respekt für Traditionen war Renraku der erste Megakonzern, der erfolgreich einen Vertrag mit dem Seelie-Hof ausgehandelt hat. Oberflächlich betrachtet wirkt der Vertrag banal: Es handelt sich um eine Vereinbarung zur Erfassung der Einwohner der Feenwelt, die Lady Brane Deigh mit einer Liste ihrer Höflinge, Dienerschaft, königlichen Verwandten und Botschaftern im Ausland versorgen würde. In den Händen der richtigen Runner könnte diese Liste, die von Renraku unter Verschluss gehalten wird, jedoch dabei behilflich sein, eine Identität zu fälschen oder einen Fae-Patron zu finden. Renraku betrachtet seine Zusammenarbeit mit den Fae jedoch als extrem wichtig und hat besondere Maßnahmen ergriffen, um die Daten sowie alle Informationen, die zukünftige Verträge betreffen, zu schützen. Es halten sich allerdings Gerüchte, dass ein geheimes Netzwerk der Feendienerschaft (der Coimeádaí) einen Teil der Daten am Hof aufbewahrt. Jene, die an seine Existenz glauben, haben ein starkes Interesse daran, dieses Netzwerk ausfindig zu machen.

Saeder-Krupp

Um zu verstehen, was dieser Megakonzern von den Fae haben will, muss man einen Blick in den Verstand eines Drachen erhaschen. Der Große Drache Lofwyr will tatsächlich etwas vom Seelie-Hof und hat vielfach versucht, die Grenze nach Tír na nÓg zu überschreiten. Bisher war er erfolglos, und Gerüchte besagen, dass es einen Dauerbefehl gäbe, ihm den Zugang zu den Tír-Nationen zu verwehren. Die Fae – und die Elfen sowieso – wechseln das Thema, wenn man sie dazu nä-

her befragt. Runner, die gern gefährlich leben, könnten ihren Schieber bitten, eine Suche nach dem mystischen Ursprung des Juwels der Erinnerung durchzuführen und zu gucken, welche Jobs da auftauchen.

Auf der Suche nach Schatten und Fragmenten

Der Seelie-Hof und seine Bewohner haben in Gedanken, Erinnerungen und Legenden immer schon in unterschiedlichem Maße existiert. Aber erst seit 2021, mit Beginn der Goblinisierung, begannen Shadowrunner, Trickbetrüger, Ermittler und besorgte Bürger, im Namen aller besorgten Bürger der Welt aktiv nach dem Hof zu suchen. Was als normaler, gesunder Ork oder Troll-Teenager durchging, machte in den frühen Tagen plötzlich einer Menge ahnungslosen Eltern Angst und drängte sie zum Handeln. Als die Regierung keine Antworten hatte, nahmen viele Eltern die Sache selbst in die Hand.

Zu Beginn wurde die Goblinisierung von vielen Menschen als Fluch betrachtet, und es bildeten sich im Geheimen Vorurteile, dass jene, die sich veränderten, verdorben und schmutzig, ja sogar böse seien. Für die Menschen war es einfacher zu glauben, dass ein Erwachsener sich aufgrund von übernatürlichen Ursachen „verwandelte“, als einfach zu erkennen, dass deren Familien Träger latenter Gene waren. Die Goblinisierung war ein normaler, schmerzhafter, wenn nicht sogar grauenhafter Teil der metamenschlichen Evolution in der Sechsten Welt, und viele Fae haben Mitgefühl für das Elend der Betroffenen, im Speziellen für Elfen und Zwerge. Der Seelie-Hof hätte sich nie träumen lassen, dass die Wiedergeburt der Metamenschen so schmerzhaft sein würde. Aus diesem Grund bezeichnen die Fae das aktuelle Zeitalter als die Ära der Blutblume.

Auf der verzweifelten Suche nach Antworten auf jene Veränderungen, die sie unmöglich verstehen konnten, gaben sich viele Menschen ihrem Aberglauben hin, wenn Logik und Verstand nicht weiterhalfen. Sie strebten danach, gegenüber den Feen aus den alten Mythen und Legenden Abbitte zu leisten im Austausch für ihre „Segnungen“. Andere verunsicherte Familien fielen Trickbetrügern zum Opfer, die ihre Verwirrung ausnutzten. Diese Ahnungslosen zahlten beachtliche Summen für Pseudoheilmittel, wirkungslose magische Relikte und Weissagungen, die ihre schlimmsten Befürchtungen bestätigten. Sobald ein vermeintliches Wundermittel entlarvt wurde, ließ ein dubioser Nachfolger nicht lange auf sich warten. Manche Gauner gingen sogar so weit, Familien davon zu überzeugen, dass ihre Teenager durch verwunschene „Wechselbälger“ ausgetauscht wurden. Diese Opportunisten würden den betrügerischen Nachwuchs dann gegen –

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

was auch sonst – eine nominale Gebühr zurück an den mythischen Seelie-Hof schicken im Austausch für ein einwandfreies Menschenkind. Wieder andere zahlten beachtliche Summen für Karten von Tír na nÓg oder den möglichen Standort des Seelie-Hofs, weil sie in ihrer Verzweiflung ihren Glauben und ihre Hoffnung auf die mysteriösen und stolzen Feen von einst setzten.

Weder Menschen noch Metamenschen hatten irgendeine Ahnung, ob die Túatha Dé Danann tatsächlich existierten. Sie nahmen einfach an, dass es sie geben musste, da sie all die Märchen und Geschichten seit viel zu langer Zeit verinnerlicht hatten. Neun- und neunzig Prozent der kartierten Routen, Heilmittel, Relikte und todsicheren Methoden, um mit den Fae in Kontakt zu treten, waren gefälscht – teils, weil panische Eltern einfach leichte Opfer waren. Es gab jedoch ein paar Karten, die aus Erinnerungen und Mythen zusammengeschnitten waren. Diese handgezeichneten Karten waren der Schlüssel zu den Türen des Seelie-Hofs, ob das den Túatha Dé Danann nun passte oder nicht, und ihre Beschreibungen waren gespenstisch präzise.

Ungeachtet all des Betrugs und Schwindels glaubte man gemeinhin, dass 2035 eine ernsthafte Suche nach dem Seelie-Hof begann, nachdem Liam O'Connor Präsident von Tír na nÓg wurde. Die erste Expedition wurde von einer Gruppe von Forschern geleitet, die aus einem unbekannten Grund einen Schlüssel mit sich führten, der jede Tür in jedem Reich öffnen konnte. Trotz all der Warnungen, die sie erhielten, führten die Abenteurer eine Prozession eigensinniger Köpfe direkt in den Seelie-Hof – und wurden nie wieder gesehen. Die zweite Expedition folgte kurz darauf und sollte den Verbleib der verschwundenen Forscher klären. Als Zeichen der Unterstützung, so schien es zumindest, begleitete Liam O'Connor ein kleines Konsortium ausländischer Würdenträger, um sich mit Mitgliedern des Seelie-Hofs zu treffen.

Nach der Rückkehr der Würdenträger hielt Liams damalige Vizepräsidentin Maureen O'Dowd ein Staatsbegräbnis für die Mitglieder der ersten Expedition ab, zahlte ihren Familien Bezüge und warnte die trauernde Bevölkerung davor, ohne angemessene Ausbildung und Ausrüstung solche Reisen zu unternehmen. Für die Menschen des Tírs war diese erste Expedition naiv und nicht auf die Schwierigkeiten vorbereitet gewesen, die eine Reise zum Seelie-Hof mit sich brachte. Und in Wirklichkeit? Niemand weiß, was mit der ersten Expedition geschehen ist, nicht einmal die Fae selbst.

Während auf der irdischen Ebene Menschen zu Orks und Trollen wurden, fand auf der Metaebene des Seelie-Hofs eine andere Art von Erwachen statt – eines, das das magische, schimmernde Gewebe ihrer fragilen Existenz beeinträchtigte, die bis etwa 2043 nicht durch Magie oder Technologie aufgespürt werden konnte.

Verschollen

Die erste Expedition zum Seelie-Hof ist so schlecht dokumentiert, dass nach wie vor konspirative Gerüchte brodeln, wann immer die Forscher in Tír erwähnt werden. Man sagt, dass Jasper de Howlie – ein Lebemann, der für seine liebliche Singstimme bekannt ist – die einzige Fee ist, die der Gruppe neugieriger Menschen begegnete, die die Fae so dringend finden wollte. Jasper war nie ein Verdächtiger im Fall der verschwundenen Forscher, und Besuchern steht es frei, ihn danach zu fragen. Wenn man ihn zu einer Antwort drängt, nimmt sein Gesicht einen gequälten Ausdruck an, und er flüstert kryptisch: „Mit Blut ward es vollbracht. Mit Mana ward es ungeschehen. Mit Tränen ward es neu gemacht.“ Lady Brane Deigh hat den Mitgliedern des Seelie-Hofs intern verboten, ihre Zeit mit etwas zu verschwenden, was sie als ferne Vergangenheit ansieht. Falls es eine Verschwörung gibt, die es aufzudecken gilt, werden die Fae anscheinend nicht offen darüber diskutieren.

Unter den Fae glaubt man, dass die Entdeckung des Verbleibs der ersten Expedition großzügig belohnt werden würde, und zwar von anthropozentrischen Eliten, die den Mothers of Metahumans im Rahmen ihrer generellen Bemühungen, die Rechte von Metamenschen zu unterdrücken, die Finanzierung entziehen wollen.

Höfe und Mana

Es heißt, als das Mana auf die irdische Ebene zurückkehrte und die Tír-Nationen sich vollständig dort manifestierten, hielt der Seelie-Hof ein großes Fest, um den Beginn der Sechsten Welt zu feiern. Allerdings waren nicht alle Fae glücklich darüber, und schon bald machte sich Sorge darüber breit, wie tiefgreifend die Veränderungen durch das Erwachen sein würden – und wie dauerhaft. Ebenso steht zur Debatte, wie viel Kontrolle der Hof über diese Veränderungen hat.

Die Túatha Dé Danann haben schon immer gewusst, dass Mana unberechenbar ist und nicht kontrolliert werden kann, aber es konnte genutzt, geerntet und gelenkt werden. Die langen Jahre der Fünften Welt verbrachte die Metaebene, auf der sich das Herz von Faerie befand, in einem pseudorealistischen Zustand, und alle Lebewesen des Reiches sparten ihr Mana auf und behandelten es wie eine kostbare Ressource.

Die Philosophien der drei ursprünglichen Fraktionen – Seelie, Unseelie und Wilde Fae – blieben während der Ära der Aasblume größtenteils unverändert. Die Seelie, die das Feenreich wiederherstellen und beschützen

Das unmögliche Tír

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

wollten, waren Mana-Schützer, die der Ansicht waren, dass Mana nur dann genutzt werden sollte, wenn es absolut notwendig war. Die schrecklichen Verluste, die die Túatha Dé Danann im Krieg der Großen Leiden erlitten hatten, resultierten in Kombination mit den mühsamen, langen Jahren der Fünften Welt in einem apathischen Seelie-Hof, der auf Routine und veralteten Denkmustern fußte. Den Unseelie hingegen sagte man nach, das genaue Gegenteil des Seelie-Hofs zu sein. Da, wo die Seelie sich als Beschützer sahen und sparsam mit Mana umgingen, nutzten die Unseelie dieses angeblich freizügig, um ihre Ambitionen zu verwirklichen und die Prophezeiung des Zunichtemachers zu erfüllen. Man hat Teilstücke dieser Weissagung gefunden, und nach den Erkenntnissen einiger Feen bezieht sich die Prophezeiung entweder auf die Existenz von Meta- und Astralebenen und die Ursachen für die zyklische Erschöpfung und Wiederauffüllung von Mana, oder sie handelt von der Erschaffung und Zerstörung von Metamenschen und Artefakten. Falls der Unseelie-Hof noch existiert – was in der Ära der Blutblume erst noch bewiesen werden muss –, so wäre er besessen von der Zerstörung des Seelie-Hofs, um die Bedingungen der Prophezeiung zu erfüllen. Die Wilden Fae hingegen machten ihrem Namen alle Ehre: Sie verfolgten üblicherweise keine Agenda und hatten keinen speziellen Grund für die Nutzung von Mana. Sie handelten einfach, wann immer sie wollten und wie es ihnen passte – bis vor Kurzem. Viele der Wilden Fae haben sich dem Seelie-Hof angeschlossen, um für die Túatha Dé Danann als Leibwachen, Botschafter, Übersetzer und Wahrsager, Unterhalter und Gelehrte zu arbeiten.

Fraktionen in Fraktionen

Die Feen des Seelie-Hofs hatten schon immer ihren verdienten Anteil an temporären Loyalitäten, die aus dem einen oder anderen Grund bestanden und wieder zerbrachen. Oft waren diese kurzlebig, da ihre Ziele unbedeutend und belanglos waren. Das lag nicht zuletzt daran, dass festgefahrene Rivalitäten auf viele Jahre die Gedanken jener bestimmten, die aktiv blieben. Das Erwachen, die „Wiedergeburt“ der Metamenschen und die Rückkehr des Manas beendeten den Stillstand, den im Feenreich alle spürten. Aber die bedeutenden physischen Veränderungen im Herzen von Faerie und in den Tír-Ländereien hatten auf jedes Mitglied der Höfe eine andere Wirkung.

Manche Feen sahen die Menschen als Bedrohung an, während sich andere Sorgen machten, das Auftauchen der neuen Metamenschen würde einen bevorstehenden Angriff auf den Seelie-Hof bedeuten. Viele glaubten, dass der Prozess unvollständig sei und sie allein den Frieden zwischen Metamenschen und Menschen wiederherstellen könnten. Aus welchen Gründen auch immer, für alle Feen galt, dass festgefahrene Vorstellungen und lethargische Beziehungen in den Jahren nach 2011 erschüttert wurden. Die Angelegenheiten des Hofes verschoben sich von den neuesten Trends hin zu

einem Kampf um Macht, sowohl im übertragenen als auch im wörtlichen Sinne.

Oberflächlich macht es – selbst für Außenstehende – den Anschein, dass der Seelie-Hof seit der Krönung von Lady Brane Deigh in Aufruhr ist. Das entspricht jedoch nicht gänzlich der Wahrheit, denn die Probleme des Hofes haben nur wenig mit Politik zu tun. Die meisten Mitglieder des Seelie-Hofs sind fasziniert vom Sammeln und Erschaffen magischer Artefakte, die vielseitig verwendet werden können. Es gibt ein spezielles Artefakt, das von ganz besonderem Interesse ist: das Tarot der Sechsten Welt. Ob nun Absicht oder Schicksal, es ertönt ein Flüstern aus dem Hof, dass die alten Regeln nicht länger gelten. Neue Allianzen haben sich gebildet um jene Fragen herum, auf die die Feen Antworten suchen, um tiefsitzende Befürchtungen, die sich hoffentlich nie bewahrheiten werden, und um Bedürfnisse, die sie verzweifelt zu erfüllen versuchen. Im Gegensatz zu den Fraktionen der Vergangenheit sind die neuen Fraktionen, die sich um das Tarot herum gebildet haben, deutlich eindrucksvoller und mächtiger als die vergangenen Allianzen. Bisher wurden zehn Fraktionen identifiziert, aber wahrscheinlich gibt es noch viele mehr. Für viele ist die zänkische Natur des Hofes auch eine mögliche Erklärung für seine kryptischen Kommunikationswege und die verstohlenen Blicke. Aber für Besucher, die mit den Feen verhandeln, gibt es eine einfachere Erklärung. Unter der dünnen Fassade aus Höflichkeit reißt sich der Seelie-Hof von innen heraus selbst auseinander. Ob dies nun das Werk des Unseelie-Hofs ist oder nicht, die Túatha Dé Danann sind gefangen in einem Kampf um Kontrolle, um die Macht, die nach Liam O'Connors Weggang verloren ging, und sie ringen mit dem ständigen Verlust von Mana in ihrem Reich.

Der Weg nach Faerie

Ohne eine Möglichkeit, den Ursprung des Seelie-Hofs und seiner Bewohner zu ergründen, sind die Menschen und Metamenschen zurecht skeptisch, ob die sogenannten mysteriösen Túatha Dé Danann tatsächlich die Wahren Fae sind, die die Vierte, Fünfte und Sechste Welt überlebt haben. Bekannt ist aber, dass das Herz Tír na nÓgs auf einer bestimmten Metaebene existiert, die sowohl über profane als auch magische Methoden betreten werden kann. Allerdings ist das Erreichen des Hofes gar nicht das eigentliche Problem, sondern ihn zu verlassen. Die Feen sind nicht an Außenseiter gewöhnt und betrachten ungeladene Gäste mit Skepsis. Andere Reisende haben das Reich auf folgende Arten besucht:

- Sie haben ein magisches Artefakt benutzt.
- Sie haben ein arkanes Ritual abgehalten.
- Sie haben einen willigen Führer gefunden.
- Sie haben mit einem Adepten zusammengearbeitet.
- Sie haben eine der echten Karten nach Faerie gefunden.
- Sie sind durch Zufall auf der Ebene gelandet.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Für jene, die wissen, wonach sie suchen müssen, ist der Weg zum Herzen der Fae sichtbar. In den letzten Jahren hat das Mana begonnen, aus dem Seelie-Hof zu entweichen, und hat die Tír-Nationen wie eine Blase eingehüllt. Laut manchen Beschreibungen stört es den Schleier rund um das Land, laut anderen stärkt es ihn. Einige Manasammler glauben, dass man einsammeln kann, was aus dieser undichten Stelle heraustropft. Auch wenn es sich vielleicht als unmögliches Unterfangen herausstellt, kann dieser Nebel aus Mana wie eine Spur von Brotkrumen aufmerksame Beobachter zurück zur Metaebene der Feen mit ihrer dünner werdenden Manabarriere führen. Viele dachten, dass dies der Schlüssel dazu wäre, einen verlässlichen Weg zum Seelie-Hof zu finden – bis zum Yellowstone-Vorfall.

Nur geladene Gäste

Feen misstrauen Menschen und Metamenschen, die nach ihrer Metaebene suchen, aus vielerlei Gründen. Viele, wenn auch nicht alle, verstehen, dass jeder, der sie besuchen möchte, eine Agenda im Kopf hat. Auch wenn die Fraktionen auf politische Opportunisten, Spione und Intriganten vorbereitet sind, sind sie unzureichend gerüstet, um mit der kriminellen Unterwelt fertig zu werden. Die Manieren des Hofes reflektieren eine soziale Hierarchie sowie etablierte Kleidungsvorschriften, Kultur und Umgangsformen, die sich nur langsam verändern. Außenseiter fallen da auf – besonders, wenn sie sich ordinärer Sprache bedienen oder Informationen aus Informanten rausprügeln. Ganz besonders am Seelie-Hof wird Gewalt als barbarisch angesehen. Einen Schlag auszuführen gilt als letzter Ausweg, und Worte haben eine große Bedeutung für die Feen.

Um am Hof als Gast willkommen geheißen zu werden, brauchen die Besucher einen Patron, der willens ist, die Verantwortung für ihre Fehlritte zu übernehmen, sollten sie mit dem Königshaus in Konflikt geraten. Je nach Anzahl der Besucher in einer Gruppe kann es mehrere Patrone geben. Die Entscheidung, für einen Gast zu bürgen, wird jedoch meist von einer Fraktion des Hofes getroffen.

Die Einladung ist mit einem Siegel der entsprechenden Fraktion versehen und ein von den Feen erschaffenes magisches Artefakt zur einmaligen, befristeten Nutzung. Die Einladung wurde aus den schützenden, magischen Ranken gewoben, die die Tore zum Seelie-Hof bedecken. Sie gewährt Einlass zu den königlichen Gefilden, sofern der Besitzer der Einladung von einem Mitglied der entsprechenden Fraktion begleitet wird. Sobald sie drinnen sind, müssen die Besucher nicht an der Seite ihres Patrons bleiben, aber um hineinzukommen, benötigen sie eine Einladung und einen Zeugen. Im Allgemeinen werden Einladungen aus verschiedenen Gründen ausgestellt.

Diese könnten zum Beispiel sein:

- Teilnahme an einer Zeremonie (Amtseinführung, Segnung des Hofes, Festivitäten zu einem Feiertag, Hochzeit)
- Bezeugung einer Proklamation des Hofes (Verkündung eines Titels oder einer Landvergabe, Urteils- und Strafverkündung, Annahme eines Geschenks)
- Aushandlung eines Kontrakts, Friedensvertrags oder Geschäfts
- eine Aussage vor dem Hof während eines Prozesses
- Handel mit dem Hof als Kaufmann oder Unternehmenskäufer
- Vorbringen von Beweisen oder Forschungsarbeiten wissenschaftlicher, technologischer oder magischer Natur
- Funktion als persönlicher Leibwächter
- Arbeit für eine der Fraktionen in öffentlicher Funktion
- Darbringung eines Geschenks, Segens oder Heiratsantrags
- Auftritt als Vertreter oder Bevollmächtigter einer Fee in einem Scheingefecht oder einer Willensprobe als Ehrengast
- als Unterhalter für den Hof bei einer künstlerischen Darbietung
- zur Zubereitung von Gerichten für die Festtafel
- Einberufung in die Armee einer Fraktion
- um mit militärischer Kompetenz und Strategien zu dienen

Ein Gast am Hof zu sein ist eine Ehre, von der die meisten Menschen nicht mal träumen können, denn Besuchern wird das Privileg zuteil, die höchsten Autoritäten des Tírs zu treffen.

Die Rolle des Patrons ist für manche mehr als nur eine zeremonielle Geste, denn sie zeigt den Willen, Außenseitern zu vertrauen, den die Túatha Dé Danann üblicherweise nicht teilen. Trotzdem werden Reisende oft aufgefordert, den Zweck ihres Besuchs zu erklären, wenn sie am Hof ankommen. Wer bezüglich seiner Absichten nicht so mitteilssam ist, könnte eingehender Prüfung unterzogen werden, was viele Fraktionen gern vermeiden würden. Lady Brane Deigh könnte die richtigen Gäste für mehr Informationen über ihren Patron großzügig entlohnen, besonders, da Patrone sich bereit erklären, die Hauptlast einer Strafe auf sich zu laden, sollte ein Vergehen entdeckt werden. Für jemanden, der unvorbereitet ist, könnte schon eine einfache Vorstellung vor dem Seelie-Hof in einem Desaster für alle Beteiligten enden.

Das also könnte der katastrophalste Effekt des Yellowstone-Vorfalles sein – dass ungeladene, unvorbereitete Gäste ihren Weg an den Hof finden und in der Luft zerrissen werden könnten. Womöglich im übertragenden Sinne, womöglich aber auch im wörtlichen.

Die Yellowstone-Katastrophe

Als die Erde am 27. Juli 2078 bebte, dachten einige Geologen, es wäre der Anfang vom Ende Nordamerikas. Die zunehmend stärkeren seismischen Messungen des Kraters deuteten darauf hin, dass die bevorstehende Eruption die Erdkruste auf einem Gebiet von mehreren Zehntausend Kilometern wegsprengen würde. Gewaltige Mengen Asche würden in die Luft ausgestoßen, die das Klima und die Landwirtschaft einer der fruchtbarsten Regionen der Erde verändern würden. Der Druck nahm dermaßen schnell zu, dass die Geologen wussten, dass sie keine sinnvolle Warnung mehr herausgeben konnten. Vermutlich konnten sie nicht mal mehr sich selbst retten. Sie konnten größtenteils einfach nur dasitzen und die Zackenlinien des Desasters auf dem Seismografen höher und höher ausschlagen sehen. Die, die dem Yellowstone am nächsten waren, konnten die Erde beben spüren.

Und dann – was? Dann passierte das Mysterium, für dessen Ergründung sehr viele Leute noch eine Menge Geld ausgeben werden. Die Eruption und das dazugehörige Erdbeben haben sich auf irgendeine Weise selbst geschluckt, als hätte die Erde eine furchtbare Gastritis gehabt, die sich dann aber mit einem einfachen Aufstoßen erledigte. Es gab ein Erdbeben, das man bis nach Cheyenne spüren konnte, aber nicht viel mehr. Ein Desaster, das jene wenigen, die sich noch an ihn erinnern konnten, an den Großen Geistertanz erinnert hätte, löste sich quasi in nichts auf.

Zumindest physisch. In der Manasphäre manifestierte es sich anders, aber das zu beobachten ist deutlich schwieriger, als einfach zu schauen, wie sich der Boden bewegt. Meist gibt es darüber nur Anekdoten – Geschichten von einer kleinen Gruppe Schamanen in der Teton Range, die alle auf einmal ausbrannten, gleißende Kopfschmerzen, die jede Erwachte Person in Laramie trafen, oder astrale Funkten und Wirbel, sie selbst

Mundane sehen konnten. Ähnlich wie beim physischen Beben dachten einige Beobachter, dass dieser Vorfall zu einem beachtlichen Rückgang der Magie in Nordamerika führen würde, oder gar zum Ende des Erwachens. Aber in den Wochen, die seit der Katastrophe vergangen sind, schien die Manasphäre größtenteils genau wie früher zu sein, soweit wir das beurteilen können.

Nach der ersten Panik gab es im Endeffekt also eine Eruption, die den Yellowstone beschädigte, aber dicht bevölkerte Gebiete nicht allzu hart traf, sowie eine Beeinträchtigung der Manasphäre, was eventuell ein paar persönliche Tragödien nach sich zog, aber keinen großflächigen Schaden anrichtete. Warum beginnt man also so langsam, den Vorfall als Katastrophe zu bezeichnen?

Erstens ist er im Old-West-Territorium passiert, und das Wort scheint passend für dieses Gebiet. Zweitens hat er einen ganz bestimmten, dauerhaften Schaden angerichtet: Er hinterließ ein Loch.

Die Explosion des Yellowstone, wie auch immer sie ablief, hat einen neuen Durchgang zum Seelie-Hof geöffnet. Er ist nicht einfach zu finden, aber wenn man es schafft, kann man ohne Hilfe oder Einladung zum Seelie-Hof reisen. Aufgrund des Standorts der Eruption beginnt die Öffnung in der Sioux-Nation, aber Berichten zufolge treibt sie gen Osten. Man sagt auch, dass sie gelegentlich verschwindet und dann für kurze Zeit an einem weit entfernten Ort auftaucht. Danach kehrt sie wieder an ihren vorherigen Platz zurück.

Sie ist instabil. Sie führt zu einem unsicheren und unfreundlichen Ort. Ihre Zukunft ist ungewiss. Und ein großer Teil der Sechsten Welt eilt sich, sie zu finden, zu kontrollieren und sich womöglich die unglaublichen Schätze und Kräfte auf der anderen Seite zu sichern.

Dieses Tor verändert die Welt – sowohl unsere als auch die, in die es führt. Und es ist schwer vorstellbar, dass diese Verbindung auch nur eine der beiden zu einem besseren Ort machen wird.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen



Der Seelie-Hof

von Purlie Tallow

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Praktiken
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Du hast es also an einen Ort geschafft, zu dem die Ungeladenen nie reisen. Du bist mit dem Kopf voran in eine Flüssigkeit gesprungen, ohne zu wissen, ob sie wohligh warm, eiskalt oder säurehaltig ist. Du spielst mit Kräften, die du nicht verstehst, bei dem Versuch, Dinge zu erhalten, von denen du dir nicht einmal erträumt hättest, dass sie je dein sein könnten. Du kannst kein Land sehen, aber du hast ein paar kurze Momente, um schwimmen zu lernen. Hier also, aus purer Güte unsererseits, sind ein paar Richtlinien und Anweisungen hinsichtlich dessen, wie der Hof funktioniert, und hinsichtlich jener, die dafür sorgen, dass er funktioniert – entscheidende Elemente für deinen Versuch, dich über Wasser zu halten.

Die Gebote des Hofes

Die Morgenanhörungen

Während der Morgenanhörungen zeigt sich der Hof von seiner förmlichsten Seite. Prunk und Zeremonie, Pracht und Herrlichkeit. Es gibt Momente, um zu sprechen, und Momente, um zu schweigen – und extreme Missbilligung für jene, die sich der Regeln nicht bewusst sind. Zu diesen Gelegenheiten lässt sich die Königin des Hofes herab, sich mit dem „einfachen Volk“ zu treffen, sofern diese Bezeichnung in Hinsicht auf die Bewohner des Hofes überhaupt eine Bedeutung hat. An einem normalen königlichen Hof ist dies der Zeitpunkt, zu dem sich der Herrscher die Zwistigkeiten zwischen Landbesitzern anhört, zum Beispiel Angelegenheiten wie die exakte Platzierung von Umzäunungen oder die Verfügung über Vieh, das von seinen festgelegten Weiden entlaufen ist. Der Seelie-Hof ist da ganz anders, und die Angelegenheiten, die während der Morgenanhörungen vorgetragen werden, decken ein weites Feld an Themen ab. Hier sind einige Beispiele der Dinge, die kürzlich in solchen Anhörungen Erwähnung fanden:

- Eine Beschwerde des Wächters Banleigh Swale über freie Geister des Tieres, die „übermäßig aggressiv mit der lokalen Flora und Fauna“ umgehen.
- Ein Streit zwischen zwei identischen Frauen, die sich beide „Stacia“ nennen und verlangen, dass die jeweils andere der übermäßigen Nachahmung für schuldig befunden sowie gewaltsam und dauerhaft polymorphiert wird.

- Ein langer Blick eines Morbi, der (indem er wiederholt am Ärmel der Truchsess Fiona Saito zog) darauf beharrte, einen Platz bei der Anhörung zu bekommen, aber während seiner Redezeit nichts sagte. Er starrte einfach nur aus leeren, weit aufgerissenen Augen in die Gegend und entnervte damit jeden der Anwesenden.
- Zwanzig Minuten unverständlichen Krächzens eines vogelartigen Leshii, dem die Königin aufmerksam lauschte.
- Die dramatische Präsentation von drei Karten des Tarots der Sechsten Welt, die anschließend in den Taschen von gut einem halben Dutzend Höflinge auftauchten und dann verschwanden.
- Eine ausgefallene Theorie darüber, was den Tod von Gristle Teres verursacht haben könnte, die ein Drittel der Zuhörerschaft verwirrte, ein weiteres Drittel verärgerte und das letzte Drittel zu stehenden Ovationen veranlasste.

All das soll zeigen, dass es eine Atmosphäre der Unvorhersehbarkeit bei den Morgenanhörungen gibt. Das zieht ein Publikum aus Höflingen an, die sehen wollen, was wohl passieren wird. Und wo die Königin und zahlreiche Höflinge sind, da versammeln sich auch große Gruppen von Leuten, die mit den Mächtigen verkehren oder zumindest in ihrer Nähe gesehen werden wollen.

Den Morgenanhörungen beizuwohnen ist einfach, dafür muss man lediglich dort auftauchen. Die Königin legt Wert darauf zu demonstrieren, dass sie den Leuten vertraut, die sie beschützen (das schließt sie selbst ein). Daher gibt es keine Sicherheitsüberprüfungen oder Wachen, die die Teilnahme beschränken. Die allgegenwärtigen Geister, die die Vorgänge am Hof beobachten, sehen natürlich auch zu, neigen aber eher dazu, den Amtsträgern Warnungen zu geben, als den Zugang zu beschränken. Einfach ausgedrückt: Wenn man den Weg zum Hof findet, kann man auch an den Morgenanhörungen teilnehmen.

Sich dort Gehör zu verschaffen, ist allerdings etwas komplizierter. Die Truchsess akzeptiert Gesuche, sich zu Wort zu melden. Dies bringt allerdings für gewöhnlich einige Befragungen hinsichtlich der Absichten und Ziele des Sprechers mit sich, oft begleitet von diversen Wahrnehmungszaubern und askennenden Maßnahmen. Man beachte, dass die bloße Existenz versteckter Motive noch kein zwingender Grund ist, für ein Vor-

sprechen disqualifiziert zu werden. Solche Motive sind im normalen Alltag des Hofes nichts Ungewöhnliches.

Sollte dir die Erlaubnis zu sprechen gewährt werden, sprich die Königin in jedem Fall als ‚Eure Königliche Hoheit‘ an. Abweichungen von dieser Form, selbst wenn es Versuche sind, ihr noch mehr zu huldigen, werden nicht gern gesehen. Sollte die Königin nicht anwesend sein, sollten ihre Repräsentanten mit Eure Exzellenz angesprochen werden. Sobald du erst einmal die Erlaubnis zu sprechen hast, werden dir einige Freiheiten gewährt bezüglich dessen, was du sagst und wie du es sagst. Sogar Abweichungen vom angekündigten Thema könnten toleriert werden, wenn sie interessant genug scheinen. Sobald aber die Truchsess mit ihrem Stab auf den Boden stampft, bist du fertig. Nach diesem Punkt weiterzusprechen, wird mit einem Stille-Zauber beantwortet – und das auch nur dann, wenn die Königin und ihr Volk in gnädiger Stimmung sind. Es sind auch deutlich schlimmere Strafen möglich.

Beachte auch, dass die Königin sich nicht bemüßigt fühlen muss, jeden anzuhören, dem die Erlaubnis zu sprechen gewährt wurde. Die Morgenanhörungen finden am Morgen statt und enden dementsprechend spätestens zur Mittagsstunde. Durch die Flexibilität der Zeit am Hof kann es durchaus passieren, dass es Stunde um Stunde dauert, bis der Mittag endlich erreicht ist, oder dass er sich innerhalb weniger Minuten heranschleicht. Behalte die Uhr hinter der Königin im Auge, die aus Bronze mit den pfeilförmigen Zeigern. Die und nur die misst die offizielle Zeit am Hof. Sollten Sprecher noch verweilen, wenn die Königin und ihre Repräsentanten verkünden, dass die Zeit um ist, dann war es das. Die Sprecher dürfen nicht reden, und sie können ihre Erlaubnis zu sprechen nicht auf die nächste Versammlung übertragen. Wenn es wirklich dringend ist, dass du zu Wort kommst, dann Sorge dafür, dass du weit vorn in der Reihenfolge platziert wirst. Bestechung funktioniert selten, aber mit Gefallen könnte es klappen.

Da während der Morgenanhörungen die Regierungsfunktionen des Hofes ihren Höhepunkt in Sachen Repräsentation erreichen, ist dies kein guter Zeitpunkt für Experimente mit Gebräuchen oder für einen ersten Auftritt vor den anderen Höflingen. Du bist deutlich besser beraten, einfach zuzusehen und zuzuhören statt vorzupreschen.

Der Mittag

Sobald die Morgenanhörungen beendet sind, beginnt am Hof die am wenigsten geregelte Zeit. Die Höflinge essen zu Mittag, unterhalten sich über die Ereignisse der Anhörungen und rangeln um die Bankettplätze. Die meisten der Fraktionshallen sind zu diesem Zeitpunkt besetzt, daher ist jetzt vermutlich die beste Zeit, um zu Repräsentanten der Fraktionen Kontakt aufzunehmen. Es ist auch ein guter Zeitpunkt, um den Hof zu erkunden, da die Leute unterwegs und daher viele Räume

besetzt sind. Das Risiko ist geringer, in irgendeine Gefahr zu geraten, ohne dass jemand in der Nähe ist, der einem dabei helfen kann, sie zu umgehen.

Viele erfahrene Höflinge lassen es zur Mittagszeit ruhig angehen und nutzen die Zeit, um zwischen den morgendlichen und abendlichen Veranstaltungen wieder etwas Energie zu tanken. Neulinge am Hof sollten diesen Fehler nicht machen. Man kann zu dieser Tageszeit Unmengen an Informationen erhalten. Wer spricht mit wem? Welche Fraktionen senden Botschafter zwischen ihren Hallen hin und her? Wer verkehrt mit den Hofschneidern, um in letzter Minute ein paar verzweifelte Änderungen an einem Kleidungsstück vornehmen zu lassen, weil es unbedingt beeindrucken muss? Wer vertieft sich auf der Suche nach außergewöhnlichen Dokumenten in die Archive? Wer stellt eine Expedition zusammen, um unbekannte Gebiete des Schlosses zu erkunden? All das können wertvolle Informationen sein. Es kann also extrem profitabel sein, sie unauffällig während der Mittagsstunden zu sammeln.

Am Mittag sichert man sich außerdem die Einladungen zu den Abendbanketten. Viele Leute haben dauerhafte Einladungen oder solche, die sie an Vortagen erhalten haben. Aber jedes Bankett gibt auch mindestens ein paar Einladungen erst kurz vor Beginn der Mahlzeit heraus, sodass es einen harten Wettbewerb darum geben kann, die richtigen Leute zu beeindrucken.

Die Bankette

Während das Regieren am Morgen erledigt wird, findet die tatsächliche Arbeit des Hofes während der Abendbankette statt. Es wird Eindruck gemacht, Allianzen werden geschmiedet, Verrat wird aufgedeckt, und irgendeine Art von Drama findet immer statt. Einfach nur zu beobachten, wer welchen Ball besucht, kann einem wertvolle Informationen liefern. Daher maskieren viele Höflinge ihre Erscheinung, bis sie am entsprechenden Zielort sind.

Die Bankette sind abgestuft – ein System, das jeder Stufe eine eindeutige Funktion zuordnet. Das heißt auch, dass es nicht immer wünschenswert ist, ein höherstufiges Bankett zu besuchen. Es kommt oft darauf an, was man sich von einem Bankett erhofft. Die Stufen sind wie folgt:

Das Bankett der Königin: Dies ist natürlich die höchste Stufe, da hier die Königin ihr allabendliches Mahl zu sich nimmt. Es passiert äußerst selten, dass sie mal nicht anwesend ist. Selbst wenn sie die Morgenanhörungen nicht besucht, kann man sie doch generell hier finden, sofern nicht gerade wirklich außergewöhnliche Umstände auftreten. Ihre Anwesenheit und das exquisite Essen machen die Einladung zum Bankett der Königin zu einer der begehrtesten. Im Vergleich zu anderen Banketten ist das Bankett der Königin allerdings tendenziell eine eher formale und ernste Angelegenheit und von einer weniger wilden und unvorherseh-

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

baren Atmosphäre geprägt. Es ist durchaus von Wert, auf der Einladungsliste der Königin zu stehen (denn sie genehmigt alle Einladungen persönlich), aber auf ihrem Bankett laufen vermutlich weniger Geschäfte ab als anderswo. Trotzdem, um den wichtigen Punkt noch mal hervorzuheben: Die Königin selbst ist dort. Für viele Leute ist es eine absolut einmalige Gelegenheit, mit ihr wegen einer wichtigen Sache ins Gespräch zu kommen. Das macht für viele jeden Aufwand wert, an eine Einladung zu kommen. Mit nur vierzig Plätzen am Tisch (von denen zehn üblicherweise von der Königin und jenen, die ihr am nächsten stehen, eingenommen werden) gibt es wenig freie Plätze für dieses Festmahl.

Das Regentenbankett: Dieses Bankett steht direkt unter dem Bankett der Königin und wird als solches üblicherweise von einem wichtigen Mitglied des Hofes besucht, zum Beispiel von der Truchsess oder dem Obersten Berater. Pracht und Herrlichkeit stehen dem Bankett der König dort nur in wenig nach, daher wird es als wichtiges Sprungbrett auf dem Weg zur wichtigsten Veranstaltung angesehen. Auch für sich genommen hat es aber seinen Wert. Es gibt exzellentes Essen und hochrangige Gäste, was meistens mindestens einen der Fraktionsführer einschließt. Dieser Anlass ist deutlich gesprächiger als das Bankett der Königin, da nicht dauernd alle still sind, um zu sehen, ob die Königin etwas sagen wird. Die hier versammelten Köpfe gehören zur Crème de la Crème bei Hofe, und die Analysen der Geschehnisse am Hof, die während der Veranstaltung geboten werden, sind unübertroffen. Für jeden, der die Atmosphäre des Hofes wirklich verstehen möchte, ist dieses Bankett ein absolutes Muss. Wie auch beim Bankett der Königin gibt es hier vierzig Plätze, aber da die Königin und ihr Gefolge nicht anwesend sind, gibt es mehr Plätze für Außenseiter.

Das Zyprische Bankett: Das letzte der drei obersten, einzigartigen Bankette bietet sich als ausgezeichnete Übungsstätte für die zwei wichtigsten Bankette an. Hier zeigen sich aufkommende Modetrends ebenso wie gescheiterte, die ihre Designer in Unnade fallen lassen. Der Gerüchtepegel um diese Veranstaltung ist hoch – mit sechzig Plätzen ist es größer als die zwei obersten Bankette, und breiter gefächerte Einladungen bedeuten auch einen breiteren Querschnitt an Gästen. Die Fraktionen orientieren sich regelmäßig an den Informationen darüber, wer bei diesen Banketten gut abgeschnitten und wer sich blamiert hat. Daher sind die Geschehnisse beim die Zyprischen Bankett zu einem praktischen Orientierungsmaß dafür geworden, welche Fraktion gerade im Aufstieg und welche im Fall begriffen ist.

Die mittleren Bankette: Nicht jeder schafft es zu den höchstrangigen Banketten, aber die meisten Leute müssen trotzdem etwas essen (oder zumindest das physische Vergnügen des Aktes genießen, ohne die Notwendigkeit zu verspüren), und viele dieser Leute haben einen gewissen Status am Hof. Für sie existie-

ren die mittleren Bankette. Es ist einfacher, Einladungen für diese zu erhalten – sie haben sich lose um Interessengebiete organisiert. Sofern man also eines dieser Interessen teilt und nachweisen kann, dass man etwas Nützliches beizutragen hat, kann man sich eine Einladung verschaffen. Üblicherweise bieten diese Bankette Platz für je zwanzig bis achtzig Personen. Einige der namhaften Bankette sind unter anderem die *Gelage der Gefallenen*, die einen Blick auf die Geschichte des Hofes werfen und dazu neigen, die ungeklärten Mysterien der Vergangenheit zu besprechen; die *Schwindlerbuffets*, die wilde und undisziplinierte Angelegenheiten sind, zu denen sich eine Legion von Schwindler-Geistern des Hofes gegenseitig mit Streichen zu übertreffen versucht; die *Seidentrüffel*, bei denen ein Großteil der topaktuellen Mode des Hofes erdacht wird; und die *Rückkehr der Verbannten*, die meist von den Fraktionsmitgliedern der Sonnenfinsternis abgehalten wird und wo Außenseiter des Hofes eine Chance erhalten, mehr über dessen alltägliche Abläufe zu erfahren. Die Anzahl dieser Bankette ist nicht festgelegt, und es bilden sich regelmäßig neue, während spärlich besuchte Veranstaltungen abgesetzt werden.

Die Bankette der Toten Asche: Die meisten Individuen von respektablem Ruf oder Neuankömmlinge am Hof können einen Platz bei einem der vielen mittleren Bankette finden. Natürlich trifft diese Beschreibung nicht auf alle Mitglieder des Hofes zu, und jene haben trotzdem Interesse daran, sich abends zusammenzufinden und vielleicht ein, zwei Bissen zu vertilgen. Für diese Individuen gibt es die Bankette der Toten Asche. Auf diesen Zusammenkünften kann man die in Unnade Gefallenen, die Geächteten und die Ausrangierten finden. Das sind jene, die zumindest ein kleines bisschen der Glorie des Hofes gekostet und sie dann verloren haben, jene, die rausgeworfen, aufs Abstellgleis geschoben oder vergessen wurden.

Oft genug haben sie ihr Schicksal nur allzu sehr durch Missetaten und Verrat verdient. Aber auch ein paar Opfer von unglücklichen Umständen finden sich bei diesen Banketten, verdattert von ihrem Ansehensverlust und entschlossen, ihre vergangenen Verheißungen zurückzuerobieren.

Die Bankette der Toten Asche sind nicht zwingend eine letzte Ruhestätte. Auf vielen der höheren Bankette findet man Leute, die dort unten einige Zeit verbracht haben: Personen, die eventuell eine kurze, aber bittere Strafe von einer Fraktion erduldeten, oder jene, die sich dort für viele Zyklen in Vergessenheit quälten, bis sie endlich eine Gelegenheit zur Wiedergutmachung erhielten. Das bedeutet also auch, dass es einige gute Gründe gibt, Zeit mit jenen zu verbringen, die auf diese Stufe verbannt wurden. Sie können Geschichten erzählen, schmutzige Wäsche waschen und von den Leichen erzählen, die andere, wichtigere Personen in ihrem Keller haben. Sie könnten auch die richtige Mischung aus ungenutztem Potenzial und schwelenden

Rachedgedanken in sich tragen, um als nützliche Waffe zu dienen, wenn man sie in die richtige Richtung lenkt. Bei diesen abgelegenen und mageren Mahlen lassen sich Informationen, abschreckende Beispiele und potenzielle Verbündete finden. Deshalb sollte man sie nicht ignorieren.

Die Bälle

Obwohl die Bankette die sozialen Höhepunkte eines jeden Tages sind, sind sie doch eher unbedeutend im Vergleich zu den wichtigsten Ereignissen, die jeden Monat stattfinden, die leuchtenden Mittelpunkte des sozialen Hofkalenders: die monatlichen Bälle, wo Anmut, Esprit, Diplomatie und Verrat des Hofes für jedermann sichtbar sind. Wenn bei Hofe die Schlachtpläne geschmiedet werden, sind dies die Schlachtfelder, auf denen sie umgesetzt werden. Hier werden die Kriege des Hofes ausgefochten und gewonnen – oder verloren. Die hochwertigste Mode, die besten Manieren, das niederträchtigste doppelte Spiel, sie alle sind hier versammelt. Fraktionen können auf einem einzigen Ball dramatische Sprünge in der Rangfolge machen oder der Schmach preisgegeben werden. Sollte es irgendwelche geheimen Fraktionen geben, so glaubt man gemeinhin, dass sie einen solchen Ball als Anlass wählen würden, sich zu offenbaren. Das alles macht die Bedeutsamkeit dieser Veranstaltungen aus – und das Prestige dessen, was dort getan wird.

Die Anzahl und Mottos der Bälle stimmen im Allgemeinen mit den Kalendermonaten der materiellen Ebene überein, aber lass dich nicht täuschen – die biegsame Zeitrechnung des Hofes kann bedeuten, dass ein Besucher die materielle Ebene im tiefsten Winter verlässt und den Hof mitten während der Vorbereitungen für die Lange Hitze betritt. Oder ein Sommerbesucher könnte mitten in den Totenwinter-Ball platzen. Die Nationen der Erde erleben nicht alle zur selben Zeit das gleiche Wetter, daher gibt es keinen Grund, weshalb die Bälle mit dem Wetter eines bestimmten Ortes übereinstimmen sollten – zumal es trotz einer generellen Reihenfolge der Bälle keine strikten Regeln diesbezüglich gibt. Einige Ereignisse können aus der Reihe tanzen, oder die Zeit zwischen zwei Bällen kann länger scheinen als ein Monat auf der materiellen Ebene, kürzer als eine Woche (aber niemals kürzer als zwei Tage – es wäre ja undenkbar, einen Ball so schnell zu organisieren, selbst mithilfe der recht beliebigen Zeit). Wie bei den meisten Dingen am Hof sollte man auch hier seine Erwartungen in Zaum halten, welche Art von Logik man antreffen wird. Die Regeln, die Anwendung finden, könnten eventuell nicht gerade solche sein, die man selbst für wichtig hält. Dennoch sind diese Veranstaltungen trotz des Durcheinanders die Ereignisse, die die Zeit am Hof strukturieren. Schließlich bezieht sich der Begriff „Zyklus“ am Hofe in zeitlicher Hinsicht genau darauf – die komplette Abfolge aller großen Bälle.

Die folgenden Bälle sind die regelmäßigen großen Bälle des Zyklus in der Reihenfolge der Jahreszeiten auf der materiellen Ebene.

Der *Totenwinter-Ball* präsentiert sich in reiner Schönheit, Schwarz und Weiß mit Akzenten aus blutroten Beeren. Als traditionelle Auftaktveranstaltung des Zyklus wird er gern als Gelegenheit gesehen, Eindruck ohne viel Prunk und Prahlerei zu machen. Die *Graulich-Zusammenkunft* bringt etwas wärmere Töne und eine mildere Atmosphäre mit sich. Die Milde verschwindet allerdings mit dem *Fest der Hekate*, einer wilden Tollerei in der Tradition alter Fruchtbarkeitsfestivitäten. Die Natur selbst wird mit etwas mehr Eleganz auf dem *Rotkehlchenwalzer* gefeiert, der sich durch Obstgerichte und einfache Tänze auszeichnet. Die *Goldene Lilie* bietet den Höflingen die Gelegenheit, richtig dick aufzutragen – mit Mode und Dekoration, die wild darum kämpfen, die Spektakulärsten zu sein. Die *Mittsommernacht* ist eine etwas geselligere Veranstaltung, deren traditionell romantische Stürme für ereignisreiche Abende sorgen. Auf der *Zusammenkunft der Rosen* erreicht die Eleganz des Hofes ihren Höhepunkt. Jedes Element zielt darauf ab, die anmutigen Linien geschmeidiger Tänze zu ergänzen. Die *Lange Hitze* lässt das Pendel in die andere Richtung schlagen, wenn sich all die Leidenschaften der Höflinge, die in ihnen brodelten, in einer einzigen wilden Nacht entladen. Mehr als in jeder anderen Nacht geht der Hof dann in offener Gewalt auf. Der *Erntemondspaziergang* widmet sich der Völlerei, denn es scheint, als müssten alle Kulturen mindestens einen Tag haben, an dem dies das primäre Ziel ist. Der *Ball der Roten Sonne* hat eine Aura der Verzweiflung, fast, als wäre er eine Gedenkfeier für eine sich anbahnende Apokalypse, die aber nie wirklich eintritt. Das *Fest der Beschwörung* ist die magischste Angelegenheit des Zyklus, zu der ein ganzes Aufgebot an Geistern herbeigerufen wird, um eine einzigartige Atmosphäre zu schaffen. Das große Finale des Zyklus ist das *Fest der Lichter*, das je nachdem, wie es den Fraktionen im Jahr ergangen ist, eine Feier, eine Beerdigung, ein Bruch, eine Revolution oder alles auf einmal sein kann.

Wenn man keine Möglichkeit gefunden hat, eine dieser Veranstaltungen zu besuchen, dann hat man auch den Hof nicht wahrhaft besucht. Viele Einladungen werden verschickt – die meisten für einen allgemeinen Eintritt, aber manche auch als besondere Einladungen zu reservierten Bereichen. Letztere verleihen den so Bevorzugten Zugang zu Personen und Mächten, was ihnen den Neid des Hofes einbringt. Ein Großteil des Zyklus ist dem Erlangen der richtigen Einladungen gewidmet, und die Resultate eines erfolgreichen Balls haben schon oft demonstriert, warum das so ist.

Das unmögliche Tor

Der Hof Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Seelie sprechen lernen

Hehre Weisheit von Porl Sandstorm

Gib Acht und lerne aus meinen Worten, denn ich finde Gefallen am Lehren, und in diesen Lehren werde ich dich lehren, was du wissen musst. Ich bin jemand, der lange gelebt hat, und du bist jemand, dessen Zeit hier kurz ist. Lerne von mir, und deine Zeit hier wird in der Vergangenheit kurz sein. Wenn du nicht von mir lernst, wird deine Zeit hier vielleicht in der Zukunft kurz sein, wer weiß?

Aber ich wiederhole mich, jetzt oder später.

Der erste Schritt, um Seelie zu sprechen, ist zu sprechen. Aber du sprichst unsere Sprache nicht. Du sprichst aber eine andere Sprache, ansonsten würdest du diese Worte nicht lesen, sondern stattdessen benutzen, worauf auch immer diese Worte letztendlich landen werden, um die Holzäpfel von gestern von deinem Hinterteil zu wischen. Es sei denn, du nutzt die Elektronik deiner Heimatebene, aber wenn du das hier nicht liest, kannst du ebenso gut deine Bildschirme und deine Trugbilder benutzen, um dir den Hintern abzuwischen. Ich sage das, weil es dir helfen wird.

Du kannst Sperethiel sprechen, wenn du willst. Du kannst Englisch sprechen, wenn du das vorziehst. Du könntest sogar das spezielle *Béarlagair* des Hofes erlernen. Aber auf Unserer Ebene kannst du sprechen, was immer du möchtest, sogar deine Stadtsprache, und man wird dich verstehen. Und du kannst verstehen. Alles ist magisch, besonders Worte. Und Holzäpfel. Diese Worte, die ich schreibe und die du liest, sind magisch, denn sie machen meine Gedanken zu deinen. Erwinnere dich wenigstens daran, wenn schon an nichts anderes.

Du weißt, dass mein Volk stolz ist, und sie haben ihren Stolz seit Jahrhunderten mit sich herumgetragen. Das weißt du, weil ich es dir erzählt habe, oder noch erzählen werde, und dann wirst du es wissen. Auf deiner Ebene heißt es, Stolz wäre eine Sünde, aber hier ist er heilig. Sieh dir die Geschichte von Cáis Gruth an, der Geehrten Gehilfin des Königlichen Scharfrichters. Sie beleidigte den Stolz eines mittlerweile vergessenen Adligen, und so mussten sie sich duellieren. Doch ihn zu töten, focht das Ansehen seines Hauses an. Das Resultat war, dass sie ihr Gesicht verlor, das man dann an einen Holzapfelbaum schlug. Diese Kränkung, die man ihr angetan hat, war so groß, dass sie vergolten werden musste. Wie bei einem schnellen Tritt gegen eine volle Bettpfanne schwappte die Scheiße hin und her und schwappte schließlich über. Zum Glück dauerte es nicht lange – lediglich ein paar Jahrhunderte –, um den Streit beizulegen. Jeder von uns trägt in seinem Blut und seinen Knochen die Lektion, die du gerade erst gelernt hast, indem du diese Geschichte gelesen hast.

Ich sage zum ersten Mal, dass ich nicht sagen will, dass du uns nicht beleidigen solltest. Wahre Kreaturen des Stolzes begegnen dem Stolz anderer mit Herablassung. In einem selbst ist er Ansehen, in anderen eitle Pracht. Wenn in deinen Worten nie Herablassung für irgendwen mitschwingt, wirst du am Hof niemals ernst genommen werden.

Ich erzähle dir diese Dinge, um dir zu helfen. Denn wenn du mit den Fae sprechen willst, musst du zuerst ihre Aufmerksamkeit erregen. Für manche ist es schon genug, dass du bist, was du bist, eine mundane Kreatur aus einem mundanen Reich. Einige von uns werden dich faszinierend finden und wissen wollen, wer du bist oder was du denkst oder woher du kommst oder wie du schmeckst, und mit denen wirst du in Ruhe sprechen können. Oft. Einige werden dich ignorieren für das, was du bist, eine mundane Kreatur aus einem mundanen Reich. Sie werden sich nicht mit dir befassen und ziehen es vor, dich zu behandeln, als wärst du jemandes Haustier. Und jenen (solltest du dich entschließen, mit ihnen zu sprechen) muss verdeutlicht werden, dass du ihrer Aufmerksamkeit würdig bist. Manche von uns werden völlig vernarrt in dich sein, oder in die Vorstellung von dir, und werden versuchen, dich zu verführen, oder dich bitten, sie mit in dein mysteriöses Zuhause zu nehmen, wo sie für die Ewigkeit mit dir zusammen sein können, und diese sind am gefährlichsten für dich. Manche werden dich als Werkzeug betrachten, das man nach Bedarf benutzen oder aufbrauchen kann, und diese sind für dich am nützlichsten. Lerne diese Dinge.

Ich sage noch einmal, dass ich nicht sagen will, dass du uns nicht beleidigen solltest. Ganz im Gegenteil, denn das ist der beste Weg, unsere Aufmerksamkeit zu erlangen. Tatsächlich musst du uns sogar beleidigen, wenn du dir unser Wohlwollen verdienen willst. Du musst uns kränken, oder du wirst als lächerlicher Einfaltspinsel betrachtet werden. In deiner Welt muss man sich Respekt verdienen und Höflichkeit wird vorausgesetzt, in unserer Welt ist es andersherum. Begegne jedem mit Respekt und spare dir Höflichkeit für jene Freunde auf, die du finden kannst. Es sei denn, du bist ein lächerlicher Einfaltspinsel – dann kannst du jedem gegenüber freundlich sein.

Spinne deine Beleidigungen in nette Worte ein. Mein Herr, Eure Stärke ist unerreicht in dieser kleinen Kammer. Ich konnte hören, dass Ihr an diesem Lied hart gearbeitet habt, meine Dame. Eure Exzellenz, ich freue mich darauf, Eure Talente eines Tages in Aktion zu erleben. Ich liebe es, dass Ihr wirklich fast alles tragen könnt.

So wird man dich beleidigen. Dauernd. Jeden Tag. Mit jedem Wort. Wenn du mir zuhörst, wirst du lernen. Meine Worte, diese Worte, die ich dir schreibe, sind beleidigend, aber du erkennst die Beleidigung nicht. Ich spreche geradeheraus, wie das vielleicht ein Firmenangestellter von deiner Ebene tun würde, aber du erkennst die Verleumdung nicht, die ich einflechte, während ich dich lehre, was du wissen musst. Oder vielleicht tust

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Praktiken
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

du das doch und hast in deiner Weisheit beschlossen, meine Kränkung zu übergehen. Ich beweise meinen schlaun Geist, indem ich die giftige Pille in Bonbons hülle, und du beweist deine, indem du nur die Süßigkeiten isst und das Gift diskret in deiner Serviette entsorgst. Oder du bist ein lächerlicher Einfaltspinsel, was ich sage, um dich zu beschreiben, und nicht, um dich zu beleidigen. So ist es unsere Art. Aber deine Beleidigungen werden nicht immer am Hof stattfinden. Euer eins trifft gerne Abmachungen und feilscht mit euren Mister Johnsons und überredet Bauerntempel, euch zu helfen. Mein Lord, ich bin geehrt, dass Ihr glaubt, wir könnten unseren Lebensunterhalt mit solch niedriger Bezahlung zusammenkratzen. Es war dumm von mir zu glauben, dass ich Euch um etwas so Schwieriges bitten kann. Euer Ehren ist weise, selbst angesichts der Gerüchte und Klatschmäuler so bescheiden mit seiner Großzügigkeit zu verfahren.

Ich erzähle dir diese Dinge, um dir zu helfen, aber es reicht noch nicht. Für dich sind wir mysteriös. Für uns bist du faszinierend. Und nahrhaft. Für uns sind auch wir mysteriös.

Wir sind ein Volk, das aus Geheimnissen und Intrigen gesponnen wurde. Unsere List wurde aus Rätseln gemacht, und unsere Rätsel wurden aus Intrigen geformt. All das sind Dinge, die du nicht bist. Uns gefällt das so, und bis ich dich getroffen habe, habe ich nie darüber nachgedacht, warum es so ist.

Wir bewahren unsere Absichten am selben Ort wie unsere Nieren auf - tief in uns und eher im Hintergrund. Wir tun das, weil wir unseren Stolz lieben, und Stolz ist das Kind von Vater Würde und Mutter Prestige. Wir müssen uns am Hof und in den Augen aller hervortun. Wir müssen unsere Feinde niederstrecken oder sie stärken, um das Niederstrecken umso süßer zu machen. Wir müssen von denen über uns bewundert und von denen unter uns gefürchtet werden.

Um all das zu sein, erdenken wir Listen und führen sie aus, was entweder im Geheimen oder gar nicht passieren muss. Aufgedeckte Pläne verderben so schnell wie Quark im Sommer. Ich denke mal nicht, dass du deinen Feinden deine Pläne zuschickst, bevor du sie exekutierst, oder? Also, bevor du deine Pläne exekutierst, meine ich, nicht deine Feinde. Oder vielleicht meine ich im Grunde meines Herzens auch beides.

Und da sehen wir es, lass dir nicht in die Karten gucken, wenn du über deine Sehnsüchte sprichst. Wenn wir deine Sehnsüchte kennen, könnten wir sie dir aus reiner Boshaftigkeit heraus verbauen, oder aus einer Laune heraus oder um unsere Intrigen weiterzuspinnen. Oder schlimmer noch, wir könnten es auf uns nehmen, dir zu helfen. Du musst deine Absichten verschleiern, besonders, wenn du mit uns zu handeln suchst.

In deinem Reich macht ihr eure Geschäfte klar verständlich. Ihr haltet euren Austausch auf Papier oder einem Bildschirm fest, selbst in den Schatten, wo keine Aufzeichnungen gemacht werden. Hier wagen wir

es nicht, so offen zu sein. Daher ist es besser für dich, und essenziell für manche, dass du weißt, was dein zukünftiger Partner will, bevor du an ihn herantrittst. Wir haben keine Währung, daher ist deine Arbeit auf dich zugeschnitten.

Es ist unratsam, die Seelie einfach zu fragen, was sie möchten. Wenn du einen Moment darüber nachdenkst, wirst du verstehen, wieso. Du verlangst, dass ein Höfling sich dir offenbart, selbst wenn es nur um eine Kleinigkeit geht. Unhöflich. Darüber hinaus verkündest du deine eigenen Wünsche für jeden hörbar. Du wirst dich vielleicht fragen, welchen Schaden eine einzige kleine Frage anrichten kann. Vergiss nicht, dass du dich inmitten von uralten, raffinierten Geistern befindest, die deine Absichten weit jenseits deiner einfachen Frage erraten können. Ich kenne bereits viele deiner Absichten, einfach, weil du liest, was ich hier geschrieben habe, um dir zu helfen.

Womöglich wird dir das hier dabei helfen, unsere Art zu verstehen. Ich kenne einen unbedeutenden Adligen, den du nicht kennst, aber für unsere Zwecke werden wir ihn Níos clog Bó, den Zweiten Lehnsmann von Droustre, nennen. Er sprach mit einer Adligen, die du nicht kennst, und die wir Majestica nennen wollen.

„Welch liebreizenden Frühling wir haben, Majestica“, sagte Níos.

„Äußerst zauberhaft, wahrlich, mein Herr. Ich hörte, dass Eure Ländereien erblühen“, erwiderte sie.

„Durchaus, meine größte Weide überwuchert geradezu“, sagte er, „so sehr, dass ich es vorziehe, durch die nach Lavendel duftenden Kerker zu ziehen, anstatt über die Weiden zu reiten.“

„Lavendel ist ein erfreulicher Geruch. Vielleicht sollte ich meine eigenen Kerker mit diesem Duft schmücken.“

„Seine Süße würde euch gefallen. Womöglich könntet ihr ihn mit dem Geruch meiner frisch gemähten Felder vergleichen.“

„Ich freue mich darauf“, sagte Majestica.

Und so wurde sich auf einen Tausch geeinigt. Jeder würde später seine Bediensteten anweisen, die nötigen Dienste zu tätigen, und niemand wäre schlauer als zuvor. Fast niemand. Vielleicht wärst du ein wenig schlauer, wenn du ihren Dialog verstehen könntest. Lies das und lerne, denn ich bin hier, um dir zu helfen.

Scheue dich nicht, einen Handel mit den Seelie zu versuchen, wenn du nichts besitzt, das sie wollen - oder nichts, von dem du weißt, dass sie es wollen. Obwohl wir tauschen, haben wir keine Währung. Aber wir handeln in einer Währung, und diese Währung ist die Verpflichtung. Wir kodieren diese Verpflichtung in Munera. Diese sozialen Verpflichtungen sind das Kernstück der Währung. Untereinander tauscht der Seelie-Hof Gefallen mit Hingabe. Auch der Unseelie-Hof tauscht Gefallen, sofern er existiert. Sie tauschen untereinander und miteinander. Ein Markt aus Verpflichtungen, ein Wandteppich geknüpft aus den Beziehungen zwischen Adligen, aus sozialen Geflechten und Munera.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Wenn du glaubst, dass ein Gefallen einer mundanen Kreatur wie dir unliebsam sei, dann liegst du ziemlich falsch. Solche Gefallen sind entzückende Schmuckstücke, oder vielleicht hübsche Küchenutensilien. Ihr Besitz ist eine Freude und in den richtigen Kreisen sogar hochgeschätzt. Clevere Fae werden sie sehr effektiv einsetzen. Dumme Fae werden sich ihrer entledigen, wenn sie stumpf werden, rosten oder ihre Freude verlieren, also sei immer wachsam. Wie ich es dir beigebracht habe.

Möchtest du einem Seelie-Adeligen verpflichtet sein? Oh ja, das willst du. Sehr. Einem Höfling verpflichtet zu sein ist besser, als mit ihm verbündet zu sein. Die Dummen werden dich stolz vorzeigen. Die Cleveren werden dich benutzen, um an Einfluss zu gewinnen. Alle werden ihre Investition schützen. Aber sei vorsichtig, wem du Gefallen anbietest, oh du, der in den Schatten läuft. Erwähne dich, dass ich dir sagen werde oder bereits gesagt habe, dass nichts so ist, wie es scheint. Selbst wenn du diese seltsame mentale Anomalie finden solltest, der du vertrauen kannst, kannst du sie nicht davon abhalten, deinen Gefallen einem ihrer Verbündeten zu geben. Oder einem ihrer Feinde. Oder einem deiner Feinde.

Wenn du Gefallen tauschst, vergiss nicht, was du über das Handeln am Seelie-Hof gelernt hast. Wenn du offen über das Geben und Nehmen von Gefallen sprichst, werden andere davon wissen. Verwechsle Gefallen nicht mit Intrigen. Wenn du einen guten Stand am Hof hast oder von einer Fraktion angesehen bist, werden deine Gefallen jenen, die sie erhalten, Prestige bringen. Aber wenn der Fae, dem du dich verpflichtest, deinen Gefallen in einer seiner eigenen Machenschaften nutzen will, könntest du ihm schaden, wenn du offen über deine Händel sprichst. Wenn du den Stand der Dinge bezüglich deines Tauschpartners nicht kennst, ist es am besten, seinem Beispiel zu folgen.

Ich habe dir gesagt, dass du vorsichtig sein sollst, oder werde dir das später sagen. Die Seelie tun selten etwas aus purer Zuneigung oder Freundlichkeit. Von den Unmenschlichen solltest du keine Menschlichkeit erwarten. Oder keine Metamenschlichkeit. Sei vorsichtig in deinem Umgang mit den Fae, denn du könntest zustimmen, einem von ihnen einen Gefallen zu schulden, und es erst merken, wenn sie dich auffordern, deine Schuld einzulösen. Das kann in jeder Form passieren: kleine Aufmerksamkeiten, Geschenke, Informationen, Rat, eine Vorstellung bei mächtigen Personen, Hilfe, Reichtum, Vergebung. Natürlich unterrichte ich dich zu meinem eigenen Vergnügen, daher schuldest du mir keinen Gefallen dafür, das hier nun zu lesen.

Das erinnert mich ans Lügen. Lügen werden im Herzen unseres Reiches als Schwäche angesehen. Lügen werden von den Schwachen genutzt, um sich gegen die starken zu verteidigen. Lügen sind ungehobelt und unzivilisiert, und sie gehen allem zuwider, was uns teuer ist. Daher finden sie naturgemäß regelmäßige Verwendung. Aber bei einer Lüge erappt zu werden,

bedeutet, Schande über sich zu bringen. Der falsche, lügende Adelige wird von beiden Höfen und den anderen Adeligen verachtet. Er wird wegen seiner Lüge als schwach angesehen.

Überlege es dir ausgesprochen gut, bevor du in unserem Reich lügst, metamenschliches Kind. Gewiss denkst du nun, dass du in Ketten gelegt wirst, wenn du es doch tust, oder verbannt, oder exekutiert, oder zu Eigentum degradiert. Aber weil ich dein Lehrer bin, sage ich dir nun, dass dein Schicksal als all das zusammen sein wird. Sie werden deinen Fehltritt ignorieren.

Du bist überrascht. Vielleicht verwirrt. Vielleicht verärgert. Vielleicht amüsiert. Wenn du amüsiert bist, bist du ein guter Schüler.

Die Höflinge nehmen keine Notiz von den Schwächen anderer. Das solltest du ebenfalls nicht, wenn du in unserer Existenzebene sicher bleiben willst. Es wäre eine unverfrorene Beleidigung, auf eine Schwäche von jemandem hinzuweisen, der im Rang über dir steht. Diese Schwäche auf eine Weise zu bemerken, dass andere von deiner Regung Notiz nehmen, hat denselben Effekt, wie alle Anwesenden direkt auf die Schwäche hinzuweisen. Ebenso wäre es unter deiner Würde, die Schwächen deiner Feinde oder jener von niedrigerem Rang zu erwähnen. Auch das würde dein Ansehen senken. Bewahre deine Haltung, mein sterblicher Schüler, wenn du Schwäche bemerkst.

Selbstverständlich solltest du diese Schwächen unbedingt ausnutzen. Außer du möchtest, dass die entsprechenden Personen dir etwas schulden. Oder wenn du ihnen nicht länger etwas schulden möchtest. Aber dreh das Messer nicht öffentlich in der Wunde. Sei subtil. Sei respektvoll. Sei fae. Sei so fae, wie du nur kannst.

Was ich dir bisher erzählt habe, ist, was du tun musst. Aber du verstehst noch nicht, wie du es tun musst. Auch das werde ich dich lehren, denn ich bin weise, und du wirst ein guter Schüler sein.

Ich habe dir gesagt, dass du jedem, den du in meinem Reich triffst, mit Respekt begegnen sollst. Geh nicht davon aus, dass Respekt in deiner starren, stagnierenden Gesellschaft dasselbe ist wie am Seelie-Hof. Viele meiner Art schätzen Ehrerbietung, das ist wahr, aber manche verabscheuen sie. Baronin Brynwather wird wütend, wenn niemand über ihre Witze lacht. Der Marquis D'Aberjoine hingegen ist stolz auf seinen vollständigen Mangel an Komik und bekannt dafür, jene einzukerkern und zu häuten, die seinen Humor amüsant finden. Der komplette Balukinri-Clan ist unentwegt abgelenkt und fühlt sich beleidigt, wenn man sie nicht ständig daran erinnert, sich wieder auf das aktuelle Gespräch zu konzentrieren. Im Gegensatz dazu hat Erzgraf Eulenschirm einst den Kopf eines Dieners entfernen lassen, der sein Leben bei einem Attentat gerettet hatte. Er trug den Kopf für sieben Zyklen an seinem Gürtel als eine Warnung an alle, dass sie gefälligst höflich sein sollten, wenn sie den Erzgraf bitten, sich zu ducken.

Das sind Extreme; seltene Beispiele des Seelie-Hofs, die du vielleicht nie erleben wirst. Aber sie sollen dir Angst machen, da mir an meinen Schülern liegt. Viele meines Volkes werden deine Taktlosigkeit verzeihen, aber nie mehr als dreimal, und sie werden dir einen Gefallen dafür abringen.

Ich habe dir erzählt oder werde dir erzählen, dass Wissen Macht ist. Dass du mit dem Hof nicht handeln kannst, indem du einfach fragst, was sie denn gern hätten, sondern dass du das schon wissen musst, wenn du mit den Seelie handeln willst. Es gibt viele Wege zu den Informationen, die du benötigst, und ich werde dir beibringen, wie du einige davon benutzt.

Der erste Weg ist, die Ohren zu benutzen, die dir deine Eltern geschenkt haben. Oder die du mit deiner Seele gekauft hast. Hör dir das Getratsche am Hof an, die zwanglosen Unterhaltungen, die Dekrete, die erlassen werden. Sei vorsichtig, dass du keine direkten Fragen stellst, denn das wird deine Absichten offenbaren. Aber wenn du genau zuhörst und die Bedeutung der Unterhaltungen um dich herum erkennst, dann wirst du vielleicht lernen, dass ein Gefangener einmal gegen eine Herde Vieh getauscht wurde.

Wenn du gewisse Fähigkeiten hast oder die Gunst von jemandem erlangen kannst, der diese Fähigkeiten besitzt, kannst du die Informationen womöglich von den Coimeádaí jener erhalten, mit denen du zu handeln suchst. Die Bewahrer des Hofes sind manchen Sterblichen gegenüber wehrlos, aber sei wachsam, denn sie sind alles andere als schlecht geschützt. Geh sicher, dass du dich nicht dabei erwischen lässt, wie du dieses – wie nennst du das? – Schlitzen einsetzt. Nein, Hacken. Hacken ist ein ziemlicher Affront für dein Zielobjekt und wird es umso schwerer machen, mit ihm zu handeln. Es sei denn, es ist davon amüsiert oder beeindruckt.

Am einfachsten ist es, die Informationen von einem anderen Fae einzutauschen, der weiß, was dein gewünschter Tauschpartner will. Natürlich wird auch diese Information nicht kostenlos sein, daher wirst du wissen müssen, was der andere Fae im Gegenzug dafür möchte. Schon bald wirst du vielleicht entdecken, dass du auf dieselbe Weise gehandelt hast wie ich einst, als ich sehr jung war: eine Tunika gegen Lammwolle, Lammwolle gegen Edelsteine, Edelsteine gegen die Kleidergröße der Ersten Mätresse von Ildorette, die Kleidergröße der Ersten Mätresse von Ildorette gegen einen Tag meiner größten Freude, einen Tag meiner größten Freude gegen zwei Trollmilchzähne, und zwei Trollmilchzähne gegen die Information, die ich gesucht hatte.

Für dich mag das wie ein verquerer, sinnloser und schmerzhafter Prozess wirken, und alles für nichts weiter als Informationen. Aber es ist bei Weitem der einfachste Weg, Wissen am Seelie-Hof zu erlangen, und der vorteilhafteste. Beachte, dass ich bei all den Tauschhändeln Beziehungen zu nicht weniger als sieben Höflingen geknüpft habe! Auf diese Art hat man

Erfolg am Hof der Fae, wird ein Adelige, dann hoch angesehen, dann ein Richter und schließlich ein Lehrer.

Und so war ich dein Lehrer, und du hast von mir gelernt. Und ich werde dich weiterhin lehren, und du wirst weiterhin von mir lernen. Es gibt keine größere Ehre, nicht wahr?

Die Angehörigen des Hofes

Lady Brane Deigh

Eine Fee erschien vor der jungen Brane Deigh an einem Hang namens Mullach na Sidhe in Roscommon und offenbarte dem Kind, dass es ein Wechselbalg sei. Die Fee sagte auch, da Brane an diesem Tag nicht weniger die Tochter ihrer Eltern sei als am Tage zuvor, könne die Fee sie nicht in das Feenreich bringen. Aber sie versprach, dass sie an Branes Seite bleiben würde und sie, während sie heranwuchs, immer wieder besuchen würde, um sie die geheime Magie der Fae zu lehren.

Wie versprochen besuchte die Connaught-Fee Brane regelmäßig während ihrer gesamten Kindheit. Stück für Stück lernte Brane die versprochene alte Magie, und jeder Geburtstag läutete einen weiteren Fortschritt in ihrem Können ein. Als Brane in die Schule kam, hörten die Besuche jedoch auf. Sie begann, an sich selbst und an ihren Erinnerungen zu zweifeln. Obwohl sie sich zu erinnern versuchte, indem sie mehr über die Feenreiche lernte, zogen der Druck ihrer Jugendzeit und die Vorbereitung auf das Erwachsenwerden sie davon fort. Als Brane schließlich zum College nach Limerick zog, hatte sie die ganze Begegnung als ein Gebilde ihrer überaktiven Fantasie abgetan, erdacht vom Geist eines Kindes, um sein Erwachen zu erklären. Zu diesem Zeitpunkt war es, als ich sie fand und gelobte, sie in eine neue Phase ihrer magischen Ausbildung zu führen.

Meine Lady Brane war so gütig, mir die Weiterführung ihrer Ausbildung zu überlassen, und ich half ihr dabei, sie auf den Pfad des Rígh zu führen, der seinen Ursprung vor Äonen in unserer Art gefunden hatte. Ich half ihr dabei, ihren weltlichen Mentor, ihre Magie und ihren Weg nach Hause zu finden, sodass sie nun vor euch stehen kann. Seit ihrer kurzen Zeit bei uns am Hofe hat sie sich als makellooses Beispiel dessen gezeigt, was wir von unserem Oberhaupt erwarten. Die Stimmen, die sich zugunsten ihres Aufstiegs zur Königin aussprechen, sind die Stimmen jener, die am Hofe den meisten Respekt und die größte Bewunderung erfahren.

Ich lade euch alle ein, mit mir zusammen vor unserer neuen Königin niederzuknien, der Lady Brane Deigh.

–Aoifhill, Fae-Hofdame der Lady Brane Deigh, Krönungsansprache

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Es tummeln sich mehr Gerüchte als Hofdamen um sie, auch wenn der zahlenmäßige Unterschied zwischen beiden äußerst knapp ist. Viele behaupten, etliche Wahrheiten über die Lady zu kennen, angefangen dabei, wer ihr nächstes Ballkostüm entwerfen wird, bis hin zu ihrer Art – aber nur die Wenigsten besitzen solches Wissen tatsächlich. Als Königin des Seelie-Hofs scheint die Lady Brane Deigh oft mehr Mythos als Realität zu sein.

Lady Brane Deigh wirkt elfisch. Als ihre Hofdame Aoifhill während der Krönungsansprache offenbarte, dass Lady Brane Deigh ein Wechselbalg sei, obwohl sie als Elfe in Tír na nÓg aufwuchs, schockierte diese Verlautbarung den Seelie-Hof, insbesondere seine elfischen Mitglieder. Diverse Gerüchte halten sich, dass die Verkündung der Königin nur eine List gewesen sei, um die Unterstützung der Fae für ihre Monarchie zu gewinnen, und dass sie tatsächlich eine Elfe sei. Man weist auf die Tatsache hin, dass es keinerlei Reaktion von offiziellen Funktionären Tír na nÓgs gab. Die meisten ihrer Untertanen waren über die Neuigkeit jedoch erfreut. Getuschel über Treffen hinter verschlossenen Türen zwischen der Königin und der Tír-Elite kurz nach der Krönung lassen vermuten, dass die Neuigkeit nicht so problemlos akzeptiert wurde, wie es die offizielle Stille aus dem Tír vermuten ließ. Aber der Gedanke, dass dadurch neue Konflikte zwischen beiden Parteien entstehen könnten, konnte sich nicht halten. Einige Stimmen schimpfen weiterhin leise über die scheinbar unklare Rasse der Königin, aber nur wenige bestreiten ihr Recht auf den Thron.

Der Aufstieg zur Königin entstammt einer alten Zeremonie, bei der ein Herrscher nicht durch eine Zurschaustellung von Macht erwählt wird, sondern anhand seiner Vorbildfunktion, die er demonstriert. Der Aufstieg von Lady Brane Deigh war da keine Ausnahme. Viele hoch angesehene Mitglieder des Hofes sprachen sich für Deigh aus und sicherten ihre Unterstützung für ihre Krönung zu. Tatsächlich sogar so viele, dass manch einer sich hinter vorgehaltener Hand wunderte, ob da astreine Politik oder Magie zum Einsatz gekommen war. Es stellte sich allerdings heraus, dass keines von beiden der Fall war. Deigh war einfach eine Meisterin der sozialen Interaktion.

Sie besitzt ein bemerkenswertes Gespür für Leute ebenso wie für soziale Taktiken und Strategien. Zu mehreren Gelegenheiten hat sie das unheimliche Talent demonstriert, über Jahre hinweg jene Fäden zu manipulieren, die das soziale Geflecht des Hofes bilden, um ihre Pläne zu verwirklichen. So groß ist ihre Begabung, dass Quellen, die der Königin nahestehen, sich mit Verwirrung darüber äußerten – außerhalb ihrer Hörweite natürlich –, als Renraku den Vertrag über das Zensusprojekt abschließen durfte. Die Königin hatte immer ganz genau über die Identität jedes Bewohners in ihrem Reich Bescheid gewusst. Einige konnten keinen Grund sehen, eine weitere Partei ins Spiel zu

bringen – und dazu noch eine fremde –, um die Zusammensetzung des Seelie-Hofs im Detail aufzuzeichnen. Die vorherrschende Meinung dazu lautet, wie es bei den meisten Dingen die Königin betreffend ist, dass sie durch den Vertrag etwas gewinnen kann, das nur ihr bekannt ist.

Als Herrscherin eines Volkes, das sich damit brüstet, seine Kriege mit Worten auszutragen, ist die Königin eine meisterliche Diplomatin. Unabhängig von der Person und dem Thema bemerkt jeder, der sich mit ihr unterhält, zuallererst, dass er ihre vollste Aufmerksamkeit hat, was für Individuen ihres Status geradezu eine Kuriosität ist. Ihr ist ein einzigartiges Talent eigen, ihren Gesprächspartner damit zu entspannen, dass sie den Eindruck erweckt, das aktuelle Gesprächsthema – welches auch immer das sein mag – wäre für sie im Moment das Allerwichtigste. Trotz ihres Status und den damit einhergehenden, nie enden wollenden Appellen an ihre Aufmerksamkeit gewährt sie den Leuten diese in vollem Maße, sodass sie oft glauben, die Königin wäre ihre Verbündete. Eine vermessene Vorstellung, besonders, wenn Vertreter unterschiedlicher Standpunkte aus einem Gespräch mit der Königin kommen und allesamt glauben, diese wäre ihrer Meinung. Trotzdem hält sich die Vorstellung. Manche erkennen erst später, dass die Königin sie zu einer Art Kompromiss überredet hat. Jene, die mit der Königin verhandeln, einigen sich üblicherweise auf Händel, die dem Seelie-Hof dienlich sind, auch wenn sie es erst später oder nie bemerken.

Die Königin geht mit Zuckerbrot und Peitsche gleichermaßen geschickt um. Diverse Ankündigungen von jenseits der Grenzen des Hofes haben es notwendig gemacht, eine eindeutige Position zu vermitteln, wenn es um die Unterstützung ausländischer Interessenparteien geht: Der Seelie-Hof unterstützt niemanden außerhalb seiner eigenen Grenzen. Wie in jeder Angelegenheit gibt sich die Königin bei ihren Ansprachen elegant und eloquent – die Kultivierung ihres diplomatischen Geschicks wurde in den letzten Jahren zu ihrer größten Stärke –, aber niemand hat Grund, an ihrer Aussage zu zweifeln. Ob gute Neuigkeiten oder schlechte, die Königin wird ihre Meinung kundtun.

Selbst wenn sie schweigt, hat sie eine charismatische und überzeugende Ausstrahlung. Sie ist groß, geschmeidig, hat blondes Haar, und ihre Augen schimmern mal leuchtend grün und mal blassblau – eine Eigenschaft, die Aoifhills Aussage bekräftigt, dass die Lady eine Fae sei. In einem Land voller Schönheit, Magie und Illusionen ist es unwahrscheinlich, dass ihre Ausstrahlung sich allein aus ihrer Erscheinung speist. Wahrscheinlicher ist es, dass sie ein Resultat der Zeit und der Lektionen ist, die ihre Mentorin ihr gewidmet hat. Alle Berichte ihrer Mentorin, der Lady Alachia, stellen diese als strenge und kompromisslose Lehrerin dar, die über dieselben sozialen Kompetenzen und dieselbe charismatische Aura verfügt wie die Königin. Besagte

Mentorin, von der bekannt ist, dass sie eine hohe Position in Tír na nÓg bekleidet, hat bisher noch nicht auf die Nachricht von Lady Branes Krönung reagiert. Auch das trägt zu den Gerüchten bei, dass die Nachricht nur eine Art Trick war.

Für manche ist es ein beruhigender Gedanke, dass Lady Brane von einer Fee unterrichtet wurde, bevor eine Mentorin der Tír-Elite sich ihrer annahm und sie ihren Aufstieg zur Herrschaft begann. Andere Fae sträuben sich dagegen, dass ihre Monarchie von Elfen dominiert wird. Dass ihre Königin von einer Einheimischen in den Eigenheiten ihrer Welt unterrichtet wurde, beruhigt ihre Gemüter größtenteils. Aber viele fragen sich weiterhin, wer Aoifhill eigentlich ist. Es gibt wenig verlässliche Informationen über sie. Aoifhill ist an Lady Branes Seite, seit diese am Seelie-Hof weilt, auch wenn sie von vielen übersehen und für eine einfache Hofdame gehalten wurde – bis zu ihrer Ansprache. Man trifft Aoifhill nie getrennt von der Königin an, und diese duldet keine Befragungen ihrer Dienerschaft.

Aus Mangel an weiteren Informationen haben sich zwei Meinungen zu Aoifhills Ansprache herausgebildet. Es gibt jene, die sie glauben und darauf verweisen, dass die Königin – und somit auch ihre Untertanen – mit dem besten beider Welten gesegnet wurde: sowohl alten elfischen Traditionen als auch jenen Traditionen, die den Fae zu eigen sind. Und es gibt jene, die glauben, dass diese Verkündung eine Masche sei, um Unterstützung für die Königin zu gewinnen. Sie stellen ihre Motive bezüglich der Nennung einer unbekannten Fae als ihre Lehrmeisterin infrage, ganz zu schweigen von der Widerlegung ihrer Abstammung. Unabhängig davon, was nun wahr sein mag – Aoifhills Identität bleibt schwer fassbar, aber es ist offensichtlich, dass sie die Königin maßgeblich berät.

Lady Brane verfügt über eine eindrucksvolle Sammlung an Artefakten, unter anderem das Schwert von Nuada (Airgetlám), den Webstuhl von Uonaidh (ein Anhänger mit einem recht merkwürdigen Namen, den die Königin immer trägt) sowie ein Kartendeck, das Dunkelzahn ihr in seinem Testament vermacht hat und das angeblich prophetische Kräfte besitzt (man ist sich uneins darüber, ob einige oder gar alle der Karten zum Tarot der Sechsten Welt gehören). Die wichtigsten Artefakte des Hofes sind die Arkana – ein Satz von mächtigen Gegenständen, die angeblich die geistige und mystische Kraft gewähren, um den Hof zu regieren. Viele glauben, die Königin sei eine mächtige Magieradeptin, aber niemand außer ihr kann das mit Sicherheit sagen, da sie über beachtliche Fähigkeiten verfügt, ihre Aura zu verschleiern. Andere vermuten, Lady Brane sei besessen von mächtigen Artefakten, weil sie entweder machthungrig (eine Eigenschaft, die sie von ihrer Mentorin geerbt hat) oder magisch schwach sei. Das Einzige, was man aber mit Sicherheit über die von ihr erlernte und ihr angeborene Magie sagen kann, ist, dass die über die Fähigkeit verfügt, mächtige Zauber



zu wirken. Alle anderen Theorien zu ihren magischen Talenten können nicht bewiesen werden; die Königin handelt stets unter dem Deckmantel mächtiger Maskierungsmetamagie. Alle Zauberwirkungen auf der Königin tragen ihre astrale Signatur. Tatsächlich wäre es ein hinreichender Grund für eine sofortige Festnahme und Exekution, einen Zauber auf die Königin zu wirken.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Manche munkeln jedoch, dass die Signatur mit der richtigen magischen Fähigkeit gefälscht werden könnte. Solche Zweifel bestärken nur die Gerüchte über die Königin, die von absurd bis zerstörerisch reichen.

Als absurdes Beispiel sei das erschreckend hartnäckige Gerücht aufgeführt, die Königin sei ein Mitglied der Fraktion der Vigilantin. So lächerlich der Gedanke auch sein mag, einige bestehen darauf, dass die Königin etwas über die angebliche Auflösung der Fraktion wissen muss, und prangern ihr Versagen an, diesbezüglich nicht gehandelt zu haben. Sie glauben, ihre Untätigkeit sei ein Beweis dafür, dass sie Teil einer Konspiration sei, deren Ziel es ist, sich an jenen zu rächen, die die Fraktion zerstört haben. Die Königin hat sich geweigert, die beharrlichen Anschuldigungen zu würdigen, und die einzigen Worte, die ihre Truchsess dazu verlor, waren: „Eine lächerliche Vorstellung.“

Das absurdeste und potenziell zerstörerischste Gerücht betrifft jedoch einen Vorfall von vor zwei Jahren. Ein Puka namens Pachelbel sorgte für Aufruhr am Hof, als er mit aufgerissenen Augen und furchtbar nervös ankam und ebenso laut wie fieberhaft darauf beharrte, dass die Königin einen Doppelgänger habe. Und zwar keinen einfachen, sondern einen Schatten-Doppelgänger. Bis zum Tage seiner Hinrichtung behauptete Pachelbel, dass er die „Schattenkönigin“ in den Landen gesehen hatte, in denen Gerüchten zufolge die Unseelie weilen. Der Puka wurde für seinen Ausbruch und diese Beleidigung verhaftet und geköpft, aber das Gerücht verbreitete sich. Eine kleine Gruppe von Leuten hält an der Geschichte fest und verbreitet sie noch heute. Alle paar Monate verbreitet die Gruppe, die sich selbst Vertreter der Klarheit nennt, Informationen unter den Mitgliedern des Hofes, dass die Königin angeblich nicht sei, wer oder was sie vorgibt zu sein, dass sie weder Fae noch Elf sei, sondern etwas anderes. Sie beharren darauf, dass zwei Fakten ihre Behauptung stützen: Erstens wurde mehrfach beobachtet, wie die Königin sich mit jemandem unterhält, der für niemanden sonst sichtbar ist, nicht mal im Astralraum, und dass sie regelmäßig wirkt, als würde sie jemandem zuhören, der sich nicht in ihrer unmittelbaren Nähe aufhält. Zweitens verbleiben der Seelie-Hof und der Unseelie-Hof in einer steten Balance, obwohl jede Seite danach trachtet, die jeweils andere auszulöschen. Die Vertreter der Klarheit beharren darauf, dass dies nur dann möglich sei, wenn die Herrscher immer über die Pläne des anderen informiert sind. Die überwiegende Mehrheit hält die Vertreter für verrückt. Bisher haben sich die Vertreter der Klarheit einer Festsetzung entzogen, und es heißt, sie Königin habe Agenten auf sie angesetzt.

Obwohl viele Gerüchte und Unklarheiten sich wacker halten, verblassen sie doch im Angesicht der Unterstützung, die die Königin erfährt, und trotz des Gemunkels herrscht sie über eine zufriedene Bevölkerung. Ihre Führung, ihre Sozialkompetenz und ihre Anmut begeistern ihre Untertanen bis heute.

Lady Brane Deigh

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
3(+1)	4	5(8)	3	6	6	6	7	6	6	8

Initiative: 11(14) + 4W6

Zustandsmonitor: 10/11

Limits: Körperlich 5(6), Geistig 8, Sozial 9(11)

Panzerung: 9

Vorteile: Außergewöhnliches Attribut (Charisma), Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 5, Freundliche Geister (Tiergeister), Zähigkeit

Fertigkeiten: Arkana 9, Askennen 9, Astralkampf 6, Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 9, Computer 2, Einschüchtern 8, Erste Hilfe 4, Gebräuche (Elfen) 11 (+2), Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 9, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 11, Klingenwaffen 4, Medizin 3, Natur-Fertigkeitsgruppe 5, Projektilwaffen 5, Überreden 6, Verhandlung 10(12), Verzaubern-Fertigkeitsgruppe 5, Wahrnehmung 6

Initiatengrad: 10

Metamagic: Abschirmung, Erweiterte Maskierung, Flexible Signatur, Kraftpunkt, Maskierung, Spiegelung, Strömung, Verbündetenbeschwörung, Zentrierung, Zauberverformung

Zauber: Im Prinzip alle, aber mit Schwerpunkt auf Illusions-, Manipulations- und Wahrnehmungszauber

Adeptenkräfte: Attributsschub (Geschicklichkeit) 1, Erhöhtes Potenzial (Sozial) 2, Gesteigerte Reflexe 3, Körpersprache 2, Magieresistenz 2, Mystische Panzerung 2, Natürliche Immunität 3, Verbesserte Fertigkeit (Verhandlung) 2

Ausrüstung: Kraftfokus [Kraftstufe 4; Smaragdring], Zoé NightShade [7]

Waffen: Verzierter Dolch [Klingenwaffe | Präz. 6 | Reichweite - | Schaden 5K | DK -3 | Waffenfokus 3]

Der Oberste Berater der Königin

Magister Alessius Vyperalyn zählt zu den jüngsten hochrangigen Beamten des Hofes und ist dort erst seit ein paar Jahrzehnten präsent. Sein Aufstieg zu einer Position von Macht und Einfluss in so einer kurzen Zeit zeugt von seinem Talent für die Spiele des Hofes und seiner Bereitschaft, mit jeder Fraktion zusammenzuarbeiten, um voranzukommen.

Der Magister ist ein Elf, der auf der materiellen Ebene geboren wurde. In seinem (ungefähr) vierzigsten Lebensjahr trat er zum ersten Mal über die Schwelle des Seelie-Hofes und ist seither nur selten in die Ebene seiner Geburt zurückgekehrt. Er war zwischen den Spielen und Listen des Hofes so in seinem Element wie ein Guresh im Wasser und verdiente sich schnell einen Posten als Gesandter der Höheren Macht. Mit dieser Unterstützung und der Tatsache, dass er bis vor Kurzem noch auf der materiellen Ebene lebte, trieb er mehrfach Bemühungen voran, ein stärkeres Band zwischen den beiden zu knüpfen.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Aktuell gehen Gerüchte um, dass er womöglich etwas mit der Yellowstone-Katastrophe zu tun haben könnte, besonders hinsichtlich seiner Familienbande. Er hat einen Bruder, Lysander (laut den neuesten heißen Gerüchten sein Zwilling), der noch auf der materiellen Ebene lebt und als Shadowrunner im pazifischen Nordwesten agiert. Man bemüht sich regelmäßig, die Aktivitäten des einen mit denen des anderen in Verbindung zu bringen, und hat damit mehr oder weniger Erfolg – je nachdem, welche der vermutlich geschönten Geschichten man zu glauben bereit ist. Handfeste Beweise für eine Verbindung sind schwer zu finden. Keiner von beiden gibt besonders bereitwillig Informationen preis, und für die meisten Beobachter macht es den Anschein, dass die beiden lediglich durch ihre DNA und ihren Familiennamen verbunden sind.

Die Hofpolitik von Magister Vyperalyn ist ebenso interessant wie vielseitig. Sein kometenhafter Aufstieg ging Hand in Hand mit einer erheblichen Munera-Schuld, aber seine aktuelle politische Agenda scheint herzlich wenig von äußeren Einflüssen geprägt. Einige Höflinge glauben, dass seine Unterstützer irgendwie eingeschüchtert werden, während die überwiegende Mehrheit auf seinen Untergang wartet, wenn schließlich alle Fäden, die er in der Hand hält, ihn in unterschiedliche Richtungen auseinanderziehen werden.

So missgünstig viele dem neuen Zugang im Yellowstone auch gegenüberstehen, hat Alessius doch lange darauf hingearbeitet, die Verbindungen zur materiellen Ebene zu stärken, damit er den physischen und magischen Reichtum plündern kann, den sie bietet. In den Augen vieler ist die materielle Ebene voll von ignoranten Mundanen und simplen physischen Wesen, aber der Manaanstieg, die sich stetig wandelnden Machtverhältnisse und die wachsende Zahl der Erwachten stellen eine zunehmend größere Ressource für den Hof dar. Auch wenn Alessius' Bemühungen bisher kaum Früchte tragen, gewinnt er immer weiter an Status und Autorität.

Es überrascht allerdings viele, dass er für sein Vorhaben trotz seiner Position als Berater der Königin keine Unterstützung von der Aes Síthe Banrigh erfährt, die sich weiterhin für die Isolation von äußeren Einflüssen einsetzt, die die Traditionen und die Kultur des Hofes schädigen könnten. Zusammen mit dieser Fraktion ist der Champion der Königin, Lord Serrin Sol, Alessius' größter Widersacher. Der übellaunige alte Elf ist bestrebt, jedes bisschen an Unterstützung, das der Magister der Königin anbietet, zu untergraben und zu zerrütten. Die meisten betrachten die verbitterte Rivalität der beiden als einen Kampf zwischen dem Jagdhund und dem Schoßhund der Königin um deren Wohlwollen. Aber nichts am Seelie-Hof ist jemals so simpel. Beobachter bei Hofe haben den Eindruck, dass Alessius während der Sitzungen am Hof Serrin einfach unbedeutende Unterstützer zum Fraß vorwirft, an denen dieser sich abarbeiten kann, während Alessius sei-

ne tatsächlichen Bemühungen deutlich erfolgreicher hinter verschlossenen Türen fortführt.

Jenseits des inneren Zirkels der Königin verfügt Magister Alessius Vyperalyn über beträchtlichen Einfluss in der Fraktion, aus der er aufgestiegen ist: der Höheren Macht. Dieser Einfluss wurde durch seine Position hinsichtlich Verbindungen mit der materiellen Ebene strapaziert, und einige Kräfte innerhalb der Höheren Macht haben vermutlich gegen ihn gearbeitet, während er ihren Namen und Einfluss genutzt hat, um seine Agenda voranzutreiben.

Die Schleier der Mysterien und Geheimnisse sind dick, wenn man von Magister Alessius und einem Großteil der anderen Fraktionen spricht, aber seine Unterstützer und Verbindungen sind nicht unauffindbar, wenn man weiß, wo man suchen muss. Mehrere Ebenen von Mittelsmännern schützen den Magister vor unmittelbaren Rückschlägen und gestatten ihm, alle verbleibenden Vorteile auf andere Bemühungen zu verwenden.

Seine bekannteste geheime Allianz (oder treffender: „geheime“ Allianz) ist mit jenen, die mit der Sonnenfinsternis im Bunde stehen. Er baut Verbindungen zu den Mitgliedern auf, die sich stark für eine Ausweitung des Einflusses des Hofes aussprechen – besonders zu denen, die solch einen Einfluss geheim halten wollen, während er sich in den Schatten der materiellen Ebene ausbreitet.

Die Knoten in den Fäden zu lösen, die den Magister und seine Unterstützer verbinden, ist zu einem ganz speziellen Zeitvertreib ambitionierter Höflinge geworden, die glauben, dass es ihnen zum Aufstieg verhelfen würde, Alessius ein Standbein wegzutreten. Gerüchten zufolge erstrecken sich seine Verbindungen auch zum Tod, zum Kometen und zum Bastard. Allzu oft verstricken sich diese Höflinge aber so sehr in ihren Bemühungen, dass die Pläne, die sie aufdecken, am Ende ihre eigenen sind. Sie belasten sich selbst mit ihrem Netz aus Verrat, ohne irgendetwas Handfestes gegen den Magister vorweisen zu können. Der neugewonnene Zugang zu Shadowrunnern und anderen Aktivposten der materiellen Ebene, die den Höflingen nun als Spielfiguren dienen können, könnte eine interessante Rolle für Vyperalyns Zukunft spielen. Gewiss wird er erpicht darauf sein, sie ebenfalls als Werkzeuge zu benutzen, aber wenn man sie gegen ihn einsetzt, könnte er damit seinen eigenen Untergang eingeläutet haben.

Trotz seines Hangs zu Veränderungen erfährt der Magister treue Unterstützung vom Drachen. Sein arkane Können verschaffte ihm schon früh Respekt und Zugang zu vielen Verbündeten dieser Fraktion. Diese Bündnisse wurden zuletzt strapaziert, wenn auch nicht so sehr wie die zur Höheren Macht. Arkane Elfen können sich nicht überlegen geben, wenn es niemanden gibt, dem sie überlegen sind.

Wie es auch bei vielen anderen der Fall ist, so lässt sich auch Magister Alessius nicht eindeutig mit dem

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Unseelie-Hof in Verbindung bringen. Allerdings ist er zu oft Teil von Spekulationen, um die Möglichkeit einer solchen Verbindung zu ignorieren. Üblicherweise rufen seine Verbindungen zur materiellen Ebene die größte Besorgnis hervor, auch wenn seine Allianz mit der Sonnenfinsternis einige überzeugt, dass er lediglich die Gestalt des Hofes ändern will statt ihn umzustürzen. Man sagt von ihm, er suche den Schließer des Rostes, und jeder am Hof weiß, dass ein solches Objekt niemals zu dessen Stabilisierung genutzt werden würde.

Abschließend sei gesagt, dass Magister Alessius – auch wenn er am Hof ein überheblicher Scheißkerl und auf Bällen und Festen ein Aufschneider ist – Gewalt auf den Magen schlägt. Und trotzdem folgt sie ihm wie eine Sturmfront. Rare Ausbrüche von rivalisierenden Höflingen, die ihren niederen Trieben erliegen, sorgen oft dafür, dass er sein zuletzt verspeistes Mahl auf höchst unmanierliche Art erbricht. Das hat die Gerüchte sowohl abgeschwächt als auch verstärkt, die jedes Mal aufflammen, wenn der Tod (das Ereignis, nicht die Fraktion) seinen Weg zu jemandem findet, der Alessius infrage stellt oder sich gegen ihn einsetzt. Er ist nie direkt in die Gewalttaten verwickelt, aber die Gerüchte bringen ihn dennoch mit ihnen in Verbindung. Manche glauben, dass diese Ereignisse von Alessius' Verbündeten aus der Höheren Macht ausgehen, andere tuscheln über seinen Bruder, der durch die Schatten des Hofes gleitet, und wieder andere blicken in Richtung der Fraktionen des Kometen, des Todes oder der Sonnenfinsternis und vermuten, dass diese Kräfte den Status quo verändern wollen, indem sie die Machenschaften des Magisters unterstützen.

Magister Alessius Vyperalyn, Berater der Königin

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
3	4	4	3	7	6(9)	6(8)	8(12)	6	4,2	8

Initiative: 10(12) + 3W6

Zustandsmonitor: 10/12

Limits: Körperlich 5, Geistig 9(11), Sozial 10(12)

Panzerung: 8

Vorteile Analytischer Geist, Aufmerksamkeit, Außergewöhnliches Attribut (Willenskraft), Gesunder Menschenverstand, Glaubwürdig, Rang (Seelie-Hof) 3, Sprachtalent

Fertigkeiten: Arkana 8, Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 6, Chemie 2, Computer 2, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 2, Führung 6(8), Gebräuche (Seelie-Hof) 7(9) (+2), Handwerk 3, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 8, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 8, Medizin 2, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 2, Projektilwaffen 2, Überreden (Schnellreden) 8(10) (+2), Verhandlung 10(12), Verzaubern-Fertigkeitsgruppe 6, Wahrnehmung 5, Wurfaffen 2

Initiatengrad: 6

Metamagie: Abschirmung, Absorption, Astraler Bluff, Maskierung, Intensivierung, Zentrierung

Zauber: Astrale Botschaft, Aufwecken, Blitzstrahl, Charisma Senken, Charisma Steigern, Double, Falsche Erinnerung, Feuerball, Geheimer Handschlag, Geistessonde, Gestohlene Sicht, Handlungen Beherrschen, Heilen, Kugelblitz, Levitieren, Magie Analysieren, Panzerung, Physische Maske, Projektilabwehr, Reaktion Senken, Reflexe Senken, Reflexe Steigern, Schallbarriere, Schatten, Schmerz, Stille, Stoß, Telepathisches Netz, Verbesserte Unsichtbarkeit, Verstärken, Wahrheit Prüfen, Willenskraft Senken

Bodytech: Aufmerksamkeitsbooster, Mathematische SPU; Kleinhirnbooster 2, Maßgeschneiderte Pheromone 2, Zerebralbooster 3

Ausrüstung: Kleidung eines Magisters [6], Ring der Vorahnung [+2], Schlangenstab [Zauberspeicher: Kopf (Kraftstufe 4; Heilzauber; Charisma Steigern 4), Augen (Kraftstufe 6; Manipulationszauber; Projektilabwehr 6), zusammengerollter Körper (Kraftstufe 4; Heilzauber; Reflexe Steigern 4)]

Waffen: Schlangenstab [Knüppel | Präz. 6 | Reichweite 2 | Schaden 6K | DK -]

Niall O'Connor, Spion des Unseelie-Hofs

Sie nennen ihn den entfernten Cousin, den verdammten Sterblichen, den dreckigen O'Connor, den Dissidenten und diesen Bastard – natürlich nicht Den Bastard –, wenn sie besonders frustriert von ihm sind. Die Höflinge sind nicht besonders nett zu Niall O'Connor, und Niall O'Connor interessiert das nicht besonders. Der Sterbliche und sein Verbündetengeist Mathanas sind seit Jahrzehnten Dauergäste am Hof, und Niall spielt ausnahmslos immer den Advocatus Diaboli, wenn er zu Besuch ist. Er ist die durchdringende Stimme des Widerspruchs, wann immer er den Mund aufmacht, ob nun am Seelie-Hof oder daheim unter den Elfen Tír na nÓgs.

Niall O'Connor ist sterblich. Er ist ein Elf aus einer der Danann-Herrscherfamilien des Tírs und ein Zauberer mit gewaltigem Potenzial. Er hätte jeden Grund dazu, sich in seinen Privilegien zu suhlen und die elfische Nation und deren Regierung zu lieben, die ihn so zärtlich in den Schoß des Luxus gebettet hat. Aber das tut er nicht. Er ist von Natur aus widersprüchlich und leidenschaftlicher als die meisten Bewohner der Sechsten Welt, sich seines Glückes ebenso bewusst wie der Tatsache, dass selbiges Glück so vielen anderen verwehrt bleibt. O'Connor wettet schon seit Langem gegen das politische System Tír na nÓgs, gegen dessen ausbeuterische Natur und die wenigen Privilegierten, die von den ignorierten Massen profitieren. Er wandelte nicht sanften Fußes auf den Wegen und Pfaden, um als Rígh anerkannt zu werden – nein, er stapfte den ganzen Weg verärgert entlang, trat Steine vor sich her, stellte seinen Kameraden ein Bein und stieß sich mit den Ellbogen den Weg an die Spitze frei,

gegen jeden Widerstand. Seine Anstellung bei Renraku Éireann-Tír ist fast komplett symbolisch und lässt ihm daher massenhaft Freizeit, die er damit verbringt, arkane Handbücher zu lesen und zu schreiben, sich mit der absolut falschen Sorte in Datahavens der Tiefen Matrix herumzutreiben und – wie hartnäckige Gerüchte besagen – das Training von Rebellen auf seiner abgelegenen Farm oder an anderen, geheimen Orten zu beaufsichtigen. Im sterblichen Reich tritt er als Fürsprecher von Anti-Tír-Organisationen auf, hält Hetzreden und spendet großzügig an Gruppen, die dafür bekannt sind, dass sie die Tír-Lebensart zersetzen wollen. Er beweist ein meisterliches Können darin, das Tír-System auszunutzen, während er gleichzeitig gegen dessen missbräuchliche Natur wettet.

Am Seelie-Hof verbirgt sein ironisches Grinsen dieselbe Haltung.

Niall kollidiert mit den Wünschen des Hofes, aber niemals so ganz mit dessen Gesetzen. Er hat die Natur der Seelie-Regeln erkannt und biegt sie zu jeder Gelegenheit, sehr zur Verärgerung derer, die dem Namen nach seinesgleichen sind. Niall O'Connor hat den zwei Welten, in denen er lebt, zwei bedeutende Gaben zu bieten: die Fähigkeit, auf einen Schlag Zorn zu wecken, und die Fähigkeit, nie so ganz der zu sein, der den Schlag ausführt. Sein Händchen für Ärger wird nur von seinem Händchen dafür überboten, Ärger aus dem Weg zu gehen. Seine Fähigkeit, sich negativen Konsequenzen zu entziehen, ist sprichwörtlich legendär, und nur Geflüster und Anschuldigungen – haltlose Gerüchte – bringen ihn mit Unseelie-Aktivitäten in Verbindung. Im Herzen ist O'Connor ein Jongleur und schafft es, so viele Intrigen und Verschwörungen gleichzeitig am Laufen zu halten (und sie dabei kaum zu berühren), dass es ebenso vergeblich wie ärgerlich ist, ihn zu beschuldigen.

Wie es scheint, ist er nie direkt für irgendetwas verantwortlich, weder im Reich der Menschen noch in dem der Fae. Als Wilderer gestellt wurden, die sich gerade für eine tollkühne Safari auf ihren Übergang in die Metaebenen vorbereitet hatten, konnte selbst die Truchsess keine Lüge in Nialls Äußerung entdecken, dass er nichts damit zu tun hatte – obwohl die Wilderer einen Weg benutzt hatten, den er üblicherweise nahm. Als Schmuggler denselben Weg benutzten, um Fae-Pflanzen zu stehlen und daraus gefährliche Halluzinogene zu züchten, die der letzte Schrei auf den elitären Tír-Partys waren, war Nialls Weste makellos rein. Als ganze Lagerbestände an von den Seelie geschmiedeten Waffen auf dem Speicher seiner eigenen Scheune gefunden wurden – angeblich ein Arsenal für die Unseelie –, kehrte O'Connor die Untersuchung um und zeigte, dass ein Ritter der Königin abtrünnig geworden war und die Waffen dort versteckt hatte, um sich Ruhm und Ehre zu verdienen, wenn er Niall endlich der Seelie-Gerichtbarkeit überantworten würde. Immer und

ohne Ausnahme scheint O'Connor nie so richtig für das Chaos verantwortlich zu sein, das ihm auf dem Fuße folgt. Stattdessen steht er ausgesprochen ruhig im Auge des Sturms, sein maßgeschneiderter Anzug faltenlos glatt im Angesicht der reißenden Winde, die alles um ihn herum zu zerstören drohen – und Mathanas, der schützend in seiner Nähe schwebt.

Nur Lady Brane weiß, weshalb dieser Gauner am Hofe erlaubt – sogar eingeladen! – ist, und nur Lady Brane kann diese Einladung widerrufen. Dass sie das bisher nicht getan hat, ist O'Connors Widersachern ein Dorn im Auge, aber sie geben nicht auf. Ihre Finger zeigen weiterhin auf ihn, ihre Zungen schwatzen, und ihre Aufmerksamkeit richtet sich ungebrochen auf den angeblichen Unseelie-Spion – womöglich ist gerade Letzteres sein heimlicher Wert für die Lady. So sehr er ihre Haus- und Hofmeister auch frustriert, so sehr sich ihre Höflinge und Adeligen auch unablässig über O'Connors angebliche Taten beschwerten, etwas an ihm sorgt dafür, dass er weiterhin bei Hofe willkommen ist. Sein Wert als Ablenkung und externes Ärgernis, das für innere Geschlossenheit sorgt, können ebenso ein Grund dafür sein.

Natürlich gibt es Gerüchte, dass O'Connor nicht wirklich willkommen ist und dass seine Reisen von der menschlichen Welt ins Reich der Fae wenig mit dem Wohlwollen der Königin zu tun haben. Sie toleriert ihn angeblich, aber ihre scheinbare Höflichkeit soll nur darüber hinwegtäuschen, dass sie ihn nicht aus dem zeitlosen Reich des Hofes fernhalten kann. Natürlich würde es niemand wagen, Lady Brane offenkundig so einer Schwäche zu bezichtigen. Ebenso wenig würden sie eine ehrliche Antwort von Niall erwarten, wenn sie ihn danach fragen würden. Und so äußert man sich dazu nur im Flüsterton und unweigerlich begleitet von besorgten Blicken, die nach Unseelie-Spionen Ausschau halten.

Ob er nun geladen ist oder nicht, O'Connors Fähigkeit, zwischen den Welten zu wechseln, wird nur von wenigen übertroffen. Als Träger des Rings der Wahrheit, der ihm aus Dunkelzahns eigenem Hort hinterlassen wurde, hat Niall entweder gelernt, die prophetische Kraft des Rings so zu nutzen, dass er verlässlich zwischen den Reichen der Sterblichen und der Fae wechseln kann, oder er hat irgendwelche anderen machtvollen Artefakte, mit deren Hilfe er dies bewerkstelligt. So meisterhaft ist seine Beherrschung dieser Reise, so groß seine Vertrautheit mit dem zeitlosen Reich des Seelie-Hofes, dass er sogar schon an beiden Orten gleichzeitig zu sein schien. Irgendeine geheime Kraft könnte es ihm gestattet haben, die flexible Zeit des Hofes auszunutzen, um in seiner sterblichen Heimat noch durchtriebener zu handeln und noch makelloser zu intrigieren (oder Mathanas könnte einfach unheimlich gut darin sein, ihn zu imitieren, und so Nialls Arbeit im Tír weiter verrichten, während Niall am Hof ist).

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen



Niall O'Connor, Spion des Unseelie-Hofs

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
4	4	4	3	6	6	6	6	6	6	10

Initiative: 10 + 1W6

Zustandsmonitor: 10/11

Limits: Körperlich 5, Geistig 8, Sozial 8

Panzerung: 9

Vorteile Angesehener Familienname, Astrales Chamäleon, Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 4, Schlechte Verbindung

Fertigkeiten: Arkana 8, Askennen 7, Astralkampf 6, Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 8, Computer 3, Einschüchtern 5, Erste Hilfe 4, Fälschen 5, Gebräuche (Elfen) 7 (+2), Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 6, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 9, Klingenwaffen (Schwerter) 3 (+2), Natur-Fertigkeitsgruppe 4, Pistolen 4, Schlosser 4, Überreden 5, Verhandlung 6, Verzaubern-Fertigkeitsgruppe 5, Wahrnehmung 6

Initiatengrad: 6

Metamagic: Abschirmung, Flexible Signatur, Gefahrensinn, Maskierung, Verbündetenbeschwörung, Zentrierung

Zauber: Im Prinzip alle, aber mit Schwerpunkt auf Illusions-, Manipulations- und Wahrnehmungszauber

Ausrüstung: Der Ring der Wahrheit [u.a. Kraftfokus 6], Kopie des Rings der Wahrheit [Spruchzaubereifokus; Kraftstufe 4; Illusionszauber], Synergist Business Anzug [9], verschiedene magische Kinkerlitzchen

Die Truchsess

Generell gibt es nicht viele Sterbliche, die eingeladen wurden, inmitten der Fae eine sichere Existenz zu führen. Noch weniger davon waren Konzernanwälte. Und nur eine war jemals eine Saito. Fiona Saito, die Blau und Gold trägt und die rechte Hand der Königin selbst ist, bildet eine bemerkenswerte Ausnahme.

Vor nur wenigen Jahren noch war sie eine Magieradeptin auf der materiellen Ebene, eine Hermetikerin von geringem Können, eine Anhängerin des Pfads der Hüter und eine junge Richterin, die dank der Schirmherrschaft von Renraku Éireann-Tír ein angenehmes Leben in Dublin führte. Als jemand, der direkt in das Konzernleben geboren wurde, tat sie sich als bemerkenswerte Schülerin hervor, als harte Arbeiterin, aufstrebende Dichterin, talentierte Kalligrafin und als regionaler Judo-Champion. Fiona glänzte außerdem im Gerichtssaal. Kompromiss war ihre Stärke, Gleichgewicht ihre Leidenschaft und Verhandlung ihre wahre Kampfkunst. Sie war mit einer goldenen Zunge gesegnet, passend zu ihrem brillanten Verstand, und machte sich in ausreichendem Maße einen Namen, dass ihr Mutterkonzern ihr etwas Freiraum ließ und ihr gestattete, nebenher privat zu arbeiten. Schließlich gelang es ihr, sich aus den Diensten Renrakus herauszuarbeiten und als *Fobrehon* zu arbeiten – als Richterin der Tír-Gerichte.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofs

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofs

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Und sie hatte sich so weit einen Namen gemacht, dass zwei sterbliche Instrumente zeitloser Fae-Patrone sich an Fiona Saito wandten, als sie juristischen Beistand brauchten.

Sie präsentierten ihr einen Fall, der Jagdrechte, Eigentumsrechte, Besitz von Betäubungsmitteln, Besitz einer Feuerwaffe, Hausfriedensbruch während des Tragens einer Klinge von mehr als zehn Zentimetern Länge, versuchten Mord und – schlussendlich – Brandstiftung umfasste. Kurz gesagt handelte es sich um Viehdiebstahl unter Alkoholeinfluss, der in einer kleinen Rangelei mündete und schließlich mit einem abgepackelten Klohäuschen und etwas lädierter Würde endete. Die lange Fassung sah so aus, dass man nach stundenlanger Diskussion Fiona als unbeteiligte dritte Partei hinzuholt – keine Jury, kein Papierkram, keine weltliche Aufmerksamkeit. Die Werkzeuge der Aes Sídhe Banrígh und der Höheren Macht, die mit Fiona allein im Büro waren, verließen es völlig überwältigt.

Fiona redete einfach so lange auf beide ein und umkreiste dabei das Thema wieder und wieder, bis die beiden nicht nur zufrieden waren dank ihres verblüffenden Geschicks, den Disput zu schlichten, sondern sich erneut in einer Rivalität wiederfanden. Diesmal stritten sie um Fiona statt um Vieh und Stolz.

Die Gerüchte um diese bemerkenswerte junge Elfe fanden ihren Weg an zeitlose Ohren, und am Ende wurde selbst die Königin neugierig. Fiona war klug genug, sich mit der Aes Sídhe Banrígh zu verbünden, als der Zeitpunkt der Entscheidung kam. Sie ist eine brillante Frau und weiß, wo ihre wahren Stärken liegen. Mundaner Reichtum genügte nicht, um sie zu beeindrucken, und so griff sie nach dem hellen Stern der Königin – was sich für sie als eine kluge Wahl herausstellte. Die schwarzhaarige Schönheit, die erst königliche Beraterin und schließlich Truchsess wurde, ist stets an Lady Branes Seite. Ihr kometenhafter Aufstieg führte dazu, dass sie nun schon fast mit der Stimme der Lady spricht.

Truchsess ist ein Amt von enormer Wichtigkeit, Verantwortung und Macht am Seelie-Hof. Amtsinhaber sind mit der Bardischen Stimme der Wahrheit gesegnet, sie lügen nicht, ihr Wort ist Gesetz, und ihre Autorität wird nur von der der Königin übertroffen. Königliche Truchsesse führen ihr Amt entweder für eine sehr lange Zeit aus oder für eine bemerkenswert kurze. In der ganzen Geschichte des Hofes gab es keinen halbherzigen Truchsess, keinen mittelmäßigen Truchsess, keinen annehmbaren Truchsess. Man eignet sich entweder außergewöhnlich gut dazu, Hand in Hand mit der Königin zu arbeiten und ihren Führungsstil am Hofe auf versierte Art zu ergänzen (und in diesem Fall trägt man das Blau und Gold für zeitlose Epochen), oder man tut ... das eben nicht (und wird zügig ersetzt und fast genauso zügig vergessen).

Der Königliche Truchsess ist kein einfacher Sekretär, auch wenn Schriftführung Teil seiner Pflicht ist. So wie ein Truchsess der Königin folgt, folgt ihm das Mondscheinbuch, ein Artefakt von immenser symbolischer Bedeutung für den Hof. Es ist ein riesiges Buch, das in seiner Nähe schwebt und dessen silberne Feder alles aufzeichnet, was er sieht und hört. Der Erste Truchsess – als er sich in dem Buch verewigte, gab er sich keinen anderen Namen – blätterte die erste Seite um und schrieb zum ersten Mal ins Mondscheinbuch, und so begann die offizielle Geschichte des Seelie-Hofs. Truchsesse zeichnen die Geschichte des Hofes auf, die königlichen Dekrete, die Strafen, die Verlautbarungen. Die stolze Linie der Truchsesse des Hofes besteht aus Historikern, nicht aus mittleren Führungskräften oder einfachen Bürokraten. Ihre ist die Stimme, die wilde Königshöfe voller chaotischer Feen zur Ruhe rufen kann. Sie sind Geschichtenerzähler, und auf ihnen lasten all die epischen Erzählungen des Hofes, die großen Werdegänge und schlaun Intrigen, Monsterjagden und Ritterkämpfe.

Blau und Gold sind seit Langem die Farben der sterblichen Truchsesse, und diese Tradition haben sie von den Schatten und halb erinnerten Träumen ihrer Seelie-Inspirationen übernommen. Die blauen Amtsroben, die den Truchsess des Seelie-Hofs einhüllen, sind so satt und dunkel, dass sie beinahe schwarz wirken. Manche, die sie zu lange angestarrt haben, behaupten, sie hätten die Sterne in den schattigen Falten der Gewänder gesehen. Sie hüllen den königlichen Truchsess sprichwörtlich in Glück – eine gute Ergänzung zu seinem eisernen Willen. Nicht ein einziger Truchsess in der ganzen Geschichte, die im Mondscheinbuch verzeichnet ist, ist je während seiner Amtszeit verstorben. Als ranghohes Mitglied am Hofe ist es ihm gestattet, Waffen zu tragen, und da kommt auch wieder das Gold zum Tragen: Das Goldene Schwert ist so scharf wie der Verstand jener Person, die es führt, und sein Träger kann mit ihm angeblich die Wahrheit aus jedem heraus-schneiden, der vor ihm steht.

Das letzte und vermutlich markanteste Merkmal eines Truchsesses des Hofes ist sein Alter. Jene, die diesen Titel innehaben, genießen den Respekt und die Anerkennung des ganzen Hofes, sie tragen eine große Last und viel Verantwortung. Das Amt des Truchsesses ist so zeitlos und beständig wie der Thron. Wenn er eingeschworen wird, altert der Truchsess daher – nicht bis zur Gebrechlichkeit natürlich, sondern einfach genug, um einen Hauch mehr Würde zu erlangen. Die Schläfen zeigen erste Anzeichen des Ergrauens, das Stirnrunzeln wird ausgeprägter, ein paar mehr Falten zeichnen sich auf seinem Gesicht ab, wenn er die Augen verengt, um nach der Wahrheit zu suchen. Es entsteht ein Gesicht voller Autorität und Würde, und die silbernen Strähnen in Fiona Saitos Haar sind ein Beleg dieser altehrwürdigen Tradition.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Fiona Saito, Königliche Truchsess

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
2	4	5	2	6	6(9)	6(8)	7	6	5	5

Initiative: 11(13) + 1W6

Zustandsmonitor: 9/11

Limits: Körperlich 4, Geistig 8(11), Sozial 9

Panzerung: 9

Vorteile Analytischer Geist, I C U, Profiler, Programmiergenie (Matrixwahrnehmung), Schutzgeist (Wissen; Werte wie Schlange), Übertakter

Nachteile: Pazifist 1

Fertigkeiten: Arkana 7(9), Cracken-Fertigkeitsgruppe 9, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 9, Einschüchtern 6, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 10 (Computer 13), Handwerk 4, Verhandlung 5(6), Vorführung 5, Wahrnehmung 6

Adeptenkräfte: Kalte Entschlossenheit 2, Körpersprache 4, Verbesserte Fertigkeit (Computer) 3, Verbesserte Fertigkeit (Verhandlung) 1

Bodytech: (alles Deltaware) Aufmerksamkeitsbooster, Audioverbindung, Bildverbindung, 3 Datenbuchsen, Datens Schloss 6, Mathematische SPU; Kleinhirnbooster 2, Zerebralbooster 3

Cyberdeck: Das Silberne Buch [Gerätestufe 6; Standard-Attributsanordnung: Angriff 8, Schleicher 8, Datenverarbeitung 9, Firewall 9]

Programme: Aufspüren, Biofeedback-Filter, Editieren, Fessel, Gabel, Hammer, Panzerung, Schild, Schmöcker, Toolbox, Verschlüsselung, Verwandlung

Ausrüstung: Die Blauen Roben [Panzerungswert = Logik]

Der Königliche Scharfrichter

Donal Viltharion ist ein Idiot, und jeder am Hof, der auch nur einen winzigen Funken Verstand besitzt, weiß das. Er ist zwischen den geistreichen Höflingen über die Runden gekommen, indem er sich im Schatten jener aufhielt, die ihn zu hübsch fanden, um ihn fallen zu sehen, und er hat seine Karriere, ja sein ganzes Leben darauf aufgebaut, kichernd von einem paternalistischen Patron zum nächsten zu stolpern. Er ist strohdumm und vergesslich, aber sehr, sehr schön anzusehen. Bis vor Kurzem war das genug.

Die Realität des Hofes hat den geistlosen Donal eingeholt, als er sich kürzlich unangemessen über das neueste Gewand der Königin äußerte. Oder besser gesagt über das, was er durch das Gewand hindurch deutlich sehen konnte. Charmantes Flirten ist eine Sache, höfisches Getuschel hinter farbenfrohen Fächern eine andere, aber dreiste Bemerkungen über die königlichen Kurven? Das ist eine ganz andere Liga.

Und so kam es, dass Donal die schwarze Kapuze und die Silberne Axt tragen muss. Nun schmolzt er in den Ecken des Hofes, zieht in den Schatten eine hübsche Schnute, schleppt seine viel zu schwere Axt und hofft, dass ein noch größerer Tor vorbeikommt und ihn von seiner Bürde befreit.

Es ist gewissermaßen ewig her, dass irgendjemand Angst vor dem Königlichen Scharfrichter hatte. Die Seele können einfach niemanden respektieren, dessen einzige Aufgabe es ist, eine überdimensionale Axt zu schwingen, um ein Leben mit einem hässlichen, brutalen Schlag zu beenden. Scharfrichter sind keine strahlenden Fae-Kavaliere, die im Namen von Anstand und Ehre Stahl tragen. In ihrer unschönen Arbeit findet sich keinerlei Handfertigkeit, und kein Stolz kann aus solch kunstlosem Gemetzel hervorgehen. Selbst ein Schlächter hat wenigstens einen sinnvollen Zweck. Ein geschickter Koch, der mit einem Messer einen Fisch filetiert, kann daraus wenigstens eine Mahlzeit bereiten, und ein Jäger muss seine Beute zumindest jagen, bevor er sie erlegt.

Der Königliche Scharfrichter hingegen ist einfach nur die personifizierte und mit einem Titel versehene Form einer brutalen Laune des Hofes. Er ist kunstlos, brutal und vulgär – und damit verpönt. Donal ist der jüngste in einer langen Reihe von Königlichen Scharfrichtern, denen der Titel ausnahmslos als Strafe verliehen wurde. Schande ist am Hof von großer Bedeutung – vermutlich ist sie sogar die größte Bürde –, und jeder weiß, dass die Position des Scharfrichters von Lady Brane als Zeichen ihrer Herrschaft über aufsässige Höflinge vergeben wird. So erinnert sie ihresgleichen daran, dass sie es ist, die herrscht, und so zerrt sie einen Adligen, der ihr entgleitet, mit einem Ruck an seiner Leine zurück und gibt ihm eine reizlose und undankbare Aufgabe. Unter den Sterblichen werden unglückselige und trostlose Arbeiten schon lange als Bestrafung eingesetzt – Müllsammeln am Straßenrand, Kartoffelschälen in der Armee, zusätzliche Hausarbeiten –, und bei Hofe nimmt dies einfach etwas dramatischere Ausmaße an.

Das Amt des Scharfrichters wurde einst eher als notwendiges Übel denn als schamvolle Position betrachtet, aber das änderte sich mit einem Angriff auf die Königin, der vor langer Zeit erfolgte. Die Attentäter, drei Brüder, wurden von der Truchsess aufgehalten, von der Königin geblendet und vom Champion festgesetzt. Der ganze Hof wusste, dass sie von ihrem neidvollen Vater dazu angestiftet worden waren, aber als er des Verbrechens angeklagt wurde, leugnete er es und seine Söhne gleich mit. Empört über seine Feigheit und Illoyalität ernannte ihn die Lady Brane an Ort und Stelle zum Königlichen Scharfrichter und bot ihm so die Möglichkeit, seine angebliche Loyalität ihr gegenüber zu beweisen. Sie ließ seine Söhne antreten, sortiert vom jüngsten zum ältesten, und forderte ihn auf, seiner Pflicht nachzukommen.

Sein erster Schlag brachte ihn zum Weinen. Mit dem zweiten Schlag gab er seine Schuld zu. Der dritte Schlag trieb ihn in den Wahnsinn.

Nie wieder war die Silberne Axt eine solche Last, wie sie es für diesen Intriganten war. Dennoch wiegt sie schwer. Viele eigensinnige Adelige haben seitdem die Kapuze und das Silber getragen. Allen wurde gestattet, sich unblutig zur Ruhe zu setzen. Der glücklose Donal Viltharion hofft, dass auch er sich in dieser guten Ge-

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Gesandten des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

sellschaft befinden wird, dass niemand die ultimative Strafe erhalten muss, während die Klinge sein zu tragen ist, dass die Lady Brane seinen Affront vergessen und seine Bürde an andere weitergeben wird.

Das war auch das Schicksal des vorherigen Scharfrichters, der Lady Serra Tintagel. Sie hatte gegen Lady Brane intrigiert, so besagen die Gerüchte, indem sie ohne Erlaubnis Jagd auf Sterbliche gemacht hatte. Es wurde nie offiziell Anklage gegen sie erhoben, aber sie erhielt das Amt der Königlichen Scharfrichterin als inoffizielle Strafe. Dass ihr so bald darauf – und so blutlos – erlaubt wurde, aus dem Dienst zu scheiden, hat auch für Gerüchte am Hof gesorgt, dass der trottelige Donal vermutlich einfach zur richtigen Zeit das Falsche gesagt hat und der Lady Brane mit seiner dummen Bemerkung eine Ausrede geliefert hat, um Lady Serra glauben zu machen, sie sei einer Strafe und dem Verdacht entkommen.

Das Getuschel der Höflinge über die Schande und Bürde des Königlichen Scharfrichters – diesem vermummten Killer, dem es so oft gestattet wird, in den Ruhestand zu gehen, ohne dass er die Silberne Axt mit Blut besudelt hätte – verbirgt auch eine dunklere, gefährlichere Wahrheit. Der offiziell ernannte Scharfrichter ist nicht der einzige Mörder, der der Königin zur Verfügung steht. Viele ihrer Widersacher werden nie für ein Verbrechen angeklagt und formal bestraft; stattdessen werden sie finsternen Akteuren überlassen.

Die Gerüchte über diese Schattenjäger und finsternen Mörder im Dienste der Königin überschlagen sich fast. Seit unzähligen Jahren morden sie nun schon in ihrem Namen, immer frei von Schuld, ihre Ehre ohne Kratzer, solange sie ihren Eid erfüllen und einer einzigen Regel Folge leisten: Sie müssen irgendeine Form der Kapuze des Scharfrichters tragen. Sie tragen nichts so Auffälliges wie die Silberne Axt, und ihnen wird erlaubt, je nach Notwendigkeit zu töten. Es steht ihnen frei, den Mord mit versilbertem Stahl zu begehen, mit Geistern, Zaubern oder Maschinenpistolen – Hauptsache, der Job wird erledigt. Aber sie müssen irgendeine Art von Maske oder Kapuze tragen, etwas, das einer Uniform entfernt ähnelt. Das mag ein schelmisches Bandana sein, ein hastig gewickelter Turban, eine Skimütze oder eine klischeehafte Ninjamasken – aber irgendein Stück schwarzen Stoffs muss ihr Gesicht verhüllen, wenn sie im Namen der Königin töten.

Selbst jene, die an die Existenz dieser geheimen Scharfrichter glauben, haben keine Ahnung, wer sie sein könnten. Derzeit zeichnen sich drei Kandidaten ab, drei dunkle Seelen, die – so munkelt man – für die Lady wohl im Geheimen töten würden: der breitschultrige Sir Cian of Slieve League mit Augen wie Stahl, ein Linkshänder und bespielloos im Umgang mit der Klinge; der Verbannte aus Tír Tairngire, Talondel, ein Scharfschütze auf der verzweifelten Suche nach einem neuen Patron und königlicher Führung; und die Lady Siobhan si'Terien, eine Schönheit mit goldenem Haar und einem gewinnenden Lächeln, das Fae und Sterbliche gleichermaßen unwiderstehlich finden.

Donal Viltharion, Königlicher Scharfrichter

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	4	3	2	3	2	2	7	1	5,1

Initiative: 5 + 1W6

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körperlich 4, Geistig 3, Sozial 8(11)

Panzerung: 6

Vorteile: Soziales Chamäleon

Nachteile: Unglück

Fertigkeiten: Gebräuche (Sykophantisch) 7(10) (+2), Klingenwaffen (Äxte) 1 (+2), Projektilwaffen 3, Überreden (Verführen) 6(9) (+2), Verhandlung 4(7), Wahrnehmung 3

Bodytech: Maßgeschneiderte Pheromone 3, Kosmetische Bioware-Äquivalente

Ausrüstung: Die Schwarze Kapuze [2], Gute höfische Kleidung [4]

Waffen: Die Silberne Axt [Klingenwaffe | Präz. 3 | Reichweite 2 | Schaden 8K | DK -5 | gilt gegen magischen Widerstand als Waffenfokus]

Die Hofnärin

Die umherwirbelnden, blitzenden Messer, die durch die Luft tanzen, kündigen die Ankunft der Hofnärin Garbh Filíochta an.

Am Hof der Feen ist die Stelle des Hofnarren ein traditionelles und zeremonielles Amt. Seine offizielle Aufgabe ist es, den Mächtigen die Wahrheit zu sagen und der Königin als Gesprächspartner zu dienen, wenn sie sich von den Staatsangelegenheiten ablenken möchte. Garbh ist außerdem eine vollendete Jongleuse, Akrobatin, Sängerin, Dichterin und Tänzerin. Diese Fähigkeiten weiß sie bestens einzusetzen, um jene abzulenken und zu amüsieren, die am Hofe ihre Intrigen spinnen wollen – was die inoffizielle Aufgabe des Hofnarren ist.

Garbh nutzt die Immunität ihres Amtes gegenüber Bestrafungen für kleinere Vergehen voll aus. Niemand außer der Königin darf Garbh bestrafen, und sie hat deutlich gemacht, dass Garbh nicht leiden wird, weil sie das Taschentuch eines Adligen stiehlt oder etwas aus der Tasche eines Höflings stibitzt. Das hat es Garbh ermöglicht, die Egos der Stolzen anzukratzen und die Gemüter der Ernsten zu erregen. Es hat ihr außerdem ermöglicht, sich den meisten Bestrafungen zu entziehen, wenn man sie bei kleineren intriganten Vergehen am Hofe erwischt hat, zum Beispiel dem Verkauf von Geheimnissen oder dem Ausspionieren von Diplomaten. Ohne Strafe intrigieren zu können, hat ihr auch dabei geholfen, ihre Fähigkeiten auf eine Art und Weise zu schulen, für die andere längst verbannt worden wären. So hat sie sich zu einer extrem geschickten Verhandlungsführerin und Manipulatorin gemausert. Garbhs Waffe der Wahl am Hof ist eine achtlose Bemerkung oder ein einfacher Satz, mit dem sie Leute zum Handeln anstachelt. Oder sie nutzt einen pointierten Scherz

Das unmögliche Tor

Der Hof Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

oder beschämenden Reifall, um jene auszubremsen, sie sich ihr entgegenstellen. Ihre subtilen Manipulationen haben ihr eine recht einflussreiche Position am Hof verschafft. Neben ihren direkten Handlungen ist Garbh auch als Informationshändlerin bekannt – ein profitables Nebengeschäft, das ihr außerdem ein Netz an Leuten verschafft hat, die ihr kleinere Gefallen schulden, doch ihre Pläne sind ins Stocken geraten. Sie genießt die Gunst, hat aber keine Macht. Sie hat Einfluss, aber keine Stärke. Um den nächsten Schritt gehen zu können, braucht sie ein Vorzeigeprojekt, eine Gelegenheit, ihre Führungsqualitäten und ihr Können unter Beweis zu stellen. Die Yellowstone-Katastrophe und die neuen Besucher, die dadurch an den Hof gekommen sind, könnten genau so eine Gelegenheit bieten.

Garbh legt Wert darauf, sich mit fast jedem, der an den Hof kommt, zu beschäftigen, ob es nun gestandene Mitglieder oder Neuankömmlinge sind. Sie verbringt sehr viel Zeit mit und bei Neuankömmlingen am Hof und versucht herauszufinden, warum sie gekommen sind und welche Vorteile sie eventuell mit sich bringen. Das erreicht sie, indem sie sie unterhält, auf Festen zum Lauschen in ihrer Nähe bleibt oder sie auch mal sanft zur Seite nimmt und anbietet, ihnen die Hofetikette näherzubringen. Die meisten finden ihre Art und Weise charmant und unterhaltsam – sie ist eine hervorragende Jongleurin, Akrobatin und vielseitige Unterhalterin.

Garbhs Interesse am Yellowstone-Vorfall sowie ihr Bestreben, davon zu lernen und zu profitieren, bringen ihre Ziele naturgemäß nah an die Ziele derer, die auf mehr Treffen und Reisen außerhalb ihrer Ebene drängen. Der Tod, der Komet und die Sonnenfinsternis verfolgen tendenziell ähnliche Interessen wie Garbh, während die Höhere Macht sowohl starke Ähnlichkeiten mit ihr als auch starke Abweichungen von ihr findet. Höflinge wie Lord Serrin und Mitglieder der Fraktionen des Drachen und des Eremiten scheinen ihr oft im Weg zu stehen. Selbstverständlich ist sie der Königin gegenüber loyal, was ihr enge Verbindungen zur Aes Sídhe Banrigh verschafft.

Viele Höflinge unterschätzen Garbh oder ignorieren sie, aber die Führer der Fraktionen und Haushalte wissen ganz genau, wer sie ist und was sie tut. Wenn jemand sagt „Ich habe kürzlich von einer Verschwörung erfahren ...“ oder „Meine Quellen sagen ...“, bezieht er sich in den meisten Fällen direkt auf Garbh Filíochta.

Garbh ist bei fast jedem abendlichen Bankett ein gern gesehener Gast. Auf dem Bankett der Königin ist sie ein regelmäßiger Gast, aber sie schaut auch beim Zypri-schen und Regentenbankett vorbei. Gelegentlich lässt sie sich auch zu Besuchen auf mittleren Banketts hinab, insbesondere den Schwindlerbuffets. Wenn Garbh auf einem Fest für Neuankömmlinge auftaucht, ist das ein ausgezeichnetes Indiz dafür, dass am Hofe ein Stern im Aufsteigen begriffen ist.

Zu seltenen Gelegenheiten sind die Rollen vertauscht, und die Königin gibt einen Ball für Garbh. Beim sogenannten Aufstieg des Narren stellen die Adligen und Höflinge sich zur Schau, indem sie sich vor ihren Dienern und Gefolgsmännern verbeugen und diese bedienen. Natürlich achtet das Gefolge darauf, solche Gelegenheiten nicht zu sehr auszureizen, damit Garbh das Ganze nicht zu Kopf steigt oder die Königin eifersüchtig wird.

Garbh ist etwa 1,80 Meter groß, eine geschmeidige und agile Orkin von athletischem Körperbau, mit durchtrainierten Muskeln und einem angenehmen Lächeln. Heiter, aber nicht albern bewahrt sie die Würde des Hofes selbst dann, wenn sie Besucher unterhält. Normalerweise trägt sie eine weite und bequeme Narrenrobe in Weiß und Silber. Zu zeremoniellen Anlässen trägt sie ein komplettes Narrenkostüm mit Glöckchen und Stab.

Wenn sie im Zentrum der Aufmerksamkeit sein möchte, kann sie sehr beeindruckend wirken. Sie hat schon mit vollen Weingläsern jongliert, sich in einem spektakulären Fall überschlagen, nur um dann vor der Nase eines Botschafters wieder aufzuspringen, und in einer besonders denkwürdigen Aktion hat sie mehrere Zeremonialdolche von Mitgliedern des Hofes gestohlen, um damit einen Klingentanz vor einem diplomatischen Abgesandten aufzuführen. Im Gegensatz zu den früheren Hofnarren ist Garbh nicht unnötig grausam zu ihren Opfern, von denen die meisten den Humor in der Situation sehen. Und wenn es mal den Anschein macht, als würde es jemandem komplett an Sinn für Humor mangeln, lässt sie ihn entsprechend in Ruhe. Einer Delegation von Geistern, die zu Besuch ist, mag eine humorvolle Darbietung gefallen, sie mögen gar einen harmlosen Witz auf ihre eigenen Kosten vertragen. Einen Kampfpriester in blutgetränkter Rüstung, der sich mit Klingen schmückt, wird sie eher meiden. In den seltenen Fällen, in denen ein Spaß mal zu weit ging, konnte ihre Beziehung zur Königin verhindern, dass diplomatische Beziehungen ernsthaft gefährdet wurden oder, schlimmer noch, Blut vergossen wurde.

Der Königin gegenüber ist Garbh treu ergeben. Niemals würde Garbh ihr Vertrauen missbrauchen (es sei denn, sie wurde gebeten, falsche Informationen zu streuen), noch würde sie je etwas tun, das ihrer Meinung nach der Königin schaden könnte, selbst wenn das ihre eigenen Ambitionen schädigen würde. Im Gegenzug hat Garbh eine Vertraute und kann mit der Königin des Hofes frei heraus sprechen.

Garbh Filíochta, Hofnärin

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5(+2)	5	5	4	3	3	4	6	6	5

Initiative: 9 + 1W6

Zustandsmonitor: 11/10

Limits: Körperlich 6, Geistig 5, Sozial 7

Panzerung: 2

Vorteile: Beidhändigkeit, Soziales Chamäleon, Vertrautes Terrain (Gute Bekannte; Seelie-Hof)

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 6, Führung 2, Gebräuche 7, Klingenwaffen 3, Navigation 4, Projektilwaffen 3, Schleichen 4, Überreden 5, Verhandlung 4, Verkleiden 4, Vorführung (Jonglieren) 10 (+2), Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Die Fraktionen 4, Fae-Spezies 4, Machtstruktur bei Hofe 4, Witze und Nachäffung 6

Bodytech: Aluminium-Kompositknochen

Fahrzeuge: Yamaha Growler [Handling 4/5 | Geschw. 3/4 | Beschl. 1 | Rumpf 5 | Panz. 5 | Pilot 1 | Sensor 1 | Sitze 1]

Ausrüstung: Narrengewand (und -stab), eine kleine Wohnung nahe dem Thronsaal

Waffen Trägt für gewöhnlich keine Waffe

Connections: die meisten Mitglieder des Hofes, einschließlich der Königin (7/5)

Die Königlichen Gefährten

Bei beiläufiger Beobachtung entdeckt man Mitglieder des Hofes, die scheinbar keine erkennbare Funktion haben. Sie verschmelzen mit dem Hintergrund und stehen hinter den mächtigeren Mitgliedern des Hofes. Sie sind keine Diener, haben jedoch auch keinen offiziellen Titel oder Rang. Dennoch werden sie respektiert und sind deutlich wichtiger, als ihre Erscheinung vermuten lässt. Das sind die *Càraidean*, die königlichen Gefährten oder Kurtisanen.

Oft besteht eine romantische Verbindung zwischen den *Càraidean* und jenen, denen sie dienen, allerdings nicht immer. In vielen Fällen, wie zum Beispiel beim Gefolge der Königin, fungieren die *Càraidean* eher als Hofdamen denn als romantische Gefährten. Diese Unterscheidung ist am deutlichsten zwischen den zwei Klassen der Seelie-Gefährten, den *Càraidean ke'Onair* (den Kurtisanen der Ehre) und den *Càraidean ke'Celliste* (den Kurtisanen des Lichts) zu sehen.

Die *Càraidean ke'Onair* sind intelligent und scharfsinnig. Sie sind begabte Künstler und Darsteller, die besonders in der Hofpolitik, in heiklen Konversationen und mit genereller Freundlichkeit zu überzeugen wissen. Ihnen obliegt die schwierige Aufgabe, ihr beachtliches Können in einer Art und Weise einzusetzen, dass ihr Patron am Hof durch ihre Taten an Gunst gewinnt und nicht sie selbst. In vielerlei Hinsicht werden sie von den Adeligen des Hofes als Gleichberechtigte anerkannt und auch so behandelt. Und wenn sie das Spiel gut genug spielen, werden ihnen mitunter auch eigene Titel gewährt, oder sie können ohne solche Formalitäten auch noch größeren Einfluss ausüben. Es wäre nicht ganz unpassend zu sagen, dass sie dem Seelie-Hof auf ähnliche Weise dienen wie die Shadowrunner der mundanen Welt.

Die *Càraidean ke'Celliste*, eine geringere Klasse von Kurtisanen, sind all jene, die sich am Hof nicht bewiesen

haben. Sie dienen den etablierten Kurtisanen so, wie die *Càraidean ke'Onair* ihren Patronen dienen.

Im Gefolge der Lady Brane Deigh befinden sich einige erwähnenswerte Gefährten. In ihrem speziellen Fall macht sie ihre Position als *Càraidean ke'Barriagh*, Gefährten der Königin, besonders einflussreich.

Fogharail ke'Coille ist die jüngste der *Càraidean* der Königin, und außerdem die schönste. Ihr Haar hat die Farbe von Herbstlaub, und ihre Haut ist weiß wie Schnee. Obwohl sie technisch gesehen noch eine *Càraidean ke'Celliste* ist, hat sie sich als herausragende Verbündete erwiesen. Viele am Hofe nehmen ihre Jugend als gegeben hin und sind überrascht, wenn sie vor den Augen geschätzter Gäste ausmanövriert werden. Fogharail bevorzugt Botengänge, die mit der Natur und Geistern zu tun haben. Sie wird oft in Begleitung eines Wulver namens Uainelatha gesehen, der sie erbittert beschützt.

Da sie am Hofe nur selten gesehen werden, überrascht es viele, dass nicht alle Gefährten von Lady Brane weiblich sind. Der bedeutendste der männlichen *Càraidean* der Königin ist Marcus Ko. Marcus ist ein Künstler von meisterhaftem Können. Er arbeitet ausschließlich für die Königin und genießt die gleiche Gunst wie ihre anderen Gefährten. Marcus ist nie weit weg von der Königin, auch wenn seine kleine Statur und sein Zauber ihn für jene, die nur mit ihren eigenen Machenschaften beschäftigt sind, fast unsichtbar machen. Marcus' Größe und sein fedriges blondes Haar sorgen oft dafür, dass er für ein Kind gehalten wird, obwohl er vermutlich deutlich älter als die Königin selbst ist. Wenn Lady Brane ein neues Gewand trägt, etwas gefertigt haben möchte oder etwas reparieren lassen will, ist es Marcus, an den sie sich wendet. Gerüchteweise ist Marcus zu einem der wenigen Vertrauten der Königin geworden.

Die *Càraidean* der Königin werden darin ausgebildet, mit der Umgebung zu verschmelzen, wenn Hof gehalten wird, damit sie nicht von der Erhabenheit und Stellung der Königin ablenken. Die einzige Ausnahme bildet Cairistiona Ciproso. Cairistiona singt für die Königin und den Hof zu beinahe jedem offiziellen Anlass und sorgt so für die Unterhaltung und Verzauberung aller Gäste. Sie ist freundlich und liebenswert und bietet anderen Kurtisanen Unterricht an im Austausch für deren Gesellschaft an einem Abend. Die geringeren *Càraidean* begreifen nicht, dass Cairistiona im Interesse der Königin trügerisch und verschlagen agiert. Sie hat eine mystische Art, den Adel und die *Càraidean* gleichermaßen zu verzaubern. Wenn sie so beruhigt und entspannt sind, ist Cairistiona in der idealen Position, um ihnen Geheimnisse und versteckte Verschwörungen zu entlocken, ohne dass die meisten überhaupt bemerken, dass sie sich verraten haben. Viele Intrigen am Hofe wurden nach einem Abend vereitelt, an dem Cairistionas Liedern gelauscht wurde.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Natürlich ist die Königin nicht die einzige Person bei Hofe mit beeindruckenden Gefährten. Plor na mBan, die Blumenfrau, ist eine Gefährtin, die schon viele Patrone hatte. Tatsächlich kann wohl niemand außer der Königin im Exil sagen, wie lange sie den Hof schon beeinflusst. Und doch steigt sie nie über ihren Status als Càraidean ke'Celliste auf, obwohl sie den Respekt und die Ehrerbietung vieler genießt, die über ihr stehen. Viele Patrone wenden sich ob ihres klugen Rats und hübschen Äußeren an sie, und sie scheint stets gern zu helfen. Seltsamerweise bleibt sie nie lange bei demselben Patron und kehrt nie in die Dienste eines Patrons zurück, dem sie schon einmal gedient hat.

Die womöglich interessanteste Gruppe von Gefährten sind die Càraidean ke'Celliste der Zhigul-Macher. Sie sind die einzigen Zwerge, die am Seelie-Hof vertreten sind, erscheinen jedoch dort nie selbst, sondern schicken immer zwergische Gefährten, um die Geschäfte zu tätigen und für ihre Herren die Beziehungen zum Hof zu pflegen. Auch wenn einige Dokumente darauf hindeuten, dass sie schon seit Jahrhunderten tätig sind, sind sie noch nicht zu Càraidean ke'Onair aufgestiegen, da ihre Patrone nie am Hofe auftauchen, um dieses Recht einzufordern. Die Zhigul-Gefährten scheint das aber nicht zu stören, und nur Wenige am Hofe halten ihnen das vor. Entgegen dem Zwergen-Stereotyp führen sich die Zhigul-Càraidean im Rahmen der Hof-Etikette gut und scheinen sogar in der Lage, mit vielen Mitgliedern der Arkana-Fraktionen so geschickt zu sprechen, dass sie niemand anderen verärgern.

Standard-Càraidean ke'Onair (Professionalitätsstufe 4)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	M
2	4	4	2	4	5	5	6	6	2

Initiative: 9 + 1W6

Zustandsmonitor: 10

Limits: Körperlich 4, Geistig 7, Sozial 8

Panzerung: 0

Vorteile: Aufmerksamkeit 2, Inspiriert (Handwerk), Soziales Chamäleon, Zu Schön zum Sterben

Nachteile: Ehrenkodex: Seelie-Hof

Fertigkeiten: Arkana 5, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 6, Erste Hilfe 4, Fälschen 5, Handwerk 6(7), Klingenwaffen 3, Medizin 4, Natur-Fertigkeitsgruppe 4, Schauspielerei-Fertigkeitsgruppe 5, Schleichen 4, Tierführung 3, Unterricht 5, Verkleiden 5, Wahrnehmung 5

Sprachfertigkeiten: Englisch 6, Französisch 6, Irisches Gälisch 6, Japanisch 6, Sperethiel M

Adeptenkräfte: Erhöhte Konzentration 2, Fesselnde Vorstellung (Handwerk), Geschärfter Sinn (Tastsinn), Geschickte Finger, Stimmkontrolle 1

Ausrüstung: Armband mit Zeichen des Patrons, goldene Halskette, Kleidung (nach neuester Seelie-Mode)

Waffen: Sidhe-Dolch, kurze Klinge [Klingenwaffe | Präz. 7 | Reichweite - | Schaden 4K | DK -1]

Standard-Càraidean ke'Celliste (Professionalitätsstufe 3)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
2	3	3	2	3	3	4	5	6

Initiative: 7 + 1W6

Zustandsmonitor: 10

Limits: Körperlich 3, Geistig 5, Sozial 7

Panzerung: 0

Vorteile: Aufmerksamkeit 1, Soziales Chamäleon, Zu Schön zum Sterben

Nachteile: Ehrenkodex: Seelie-Hof

Fertigkeiten: Arkana 3, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 5, Erste Hilfe 3, Fälschen 3, Handwerk 5, Medizin 3, Natur-Fertigkeitsgruppe 2, Klingenwaffen 2, Schauspielerei-Fertigkeitsgruppe 4, Schleichen 1, Tierführung 3, Unterricht 3, Verkleiden 3, Wahrnehmung 1

Sprachfertigkeiten: Englisch 5, Französisch 4, Irisches Gälisch 5, Japanisch 4, Sperethiel M

Ausrüstung: Armband mit Zeichen des Patrons, goldene Halskette, Kleidung (nach neuester Seelie-Mode)

Waffen: Sidhe-Dolch, kurze Klinge [Klingenwaffe | Präz. 7 | Reichweite - | Schaden 4K | DK -1]

Fogharail ke'Coille

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
3	5	5	2	3	3	4	6	2	6	4

Initiative: 9 + 1W6

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körperlich 4, Geistig 5, Sozial 7

Panzerung: 0

Vorteile: Aufmerksamkeit 2, Inspiriert (Handwerk), Soziales Chamäleon, Sprachtalent, Zu Schön zum Sterben

Nachteile: Ehrenkodex: Seelie-Hof

Fertigkeiten: Arkana 5, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 6, Erste Hilfe 4, Fälschen 5, Handwerk 6, Medizin 4, Natur-Fertigkeitsgruppe 4, Klingenwaffen 3, Schauspielerei-Fertigkeitsgruppe 5, Schleichen 4, Tierführung 3, Unterricht 5, Verkleiden 5, Wahrnehmung 5

Sprachfertigkeiten: Englisch 4, Französisch 3, Irisches Gälisch 6, Japanisch 3, Sperethiel M

Adeptenkräfte: Demara, Geschärfter Sinn (Tastsinn), Geschickte Finger, Leichte Berührung 2, Mystischer Mantel 1, Spurloser Schritt, Tierempathie 1, Verbesserte Wahrnehmung 2

Ausrüstung: Kleidung (nach neuester Seelie-Mode), Sidhe-Unterkleid, silbernes Armband mit Arkana der Königin, silbernes Monddiadem

Waffen: Sidhe-Dolch, kurze Klinge [Klingenwaffe | Präz. 7 | Reichweite - | Schaden 4K | DK -1]

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Marcus Ko

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
5	5	4	5	4	5	5	4	4	6	6

Initiative: 9 + 1W6

Zustandsmonitor: 11/10

Limits: Körperlich 7, Geistig 7, Sozial 6

Panzerung: 9

Vorteile: Beidhändigkeit, Der Weg des Künstlers (Verbesserte Fertigkeit), Inspiriert (Handwerk), Konzentriertes Element (Feuer), Talentiert (Handwerk), Unauffälligkeit

Nachteile: Ehrenkodex: Seelie-Hof

Fertigkeiten: Antimagie 5, Arkana 6, Binden 3, Einschüchtern 3, Erste Hilfe 4, Fälschen 5, Gebräuche 4, Handwerk 9(13), Herbeirufen 4, Klingenwaffen 3, Knüppel 6, Medizin 4, Ritualzauberei 5, Schleichen 2, Schlosser 5, Spruchzauberei 5, Unterricht 5, Verbannen 3, Verhandlung 2, Verkleiden 4, Verzaubern-Fertigkeitsgruppe 6, Vorführung 3, Waffenbau 9(13), Wahrnehmung 5

Sprachfertigkeiten: Englisch 4, Französisch 4, Irisches Gälisch 6, Japanisch 4, Sperethiel M

Zauber: [Element nach Wahl] Reinigen, Flammenwerfer, Gerät Analysieren, Luftfilter, Magie Analysieren, Magie Entdecken, Metall Formen, Mode

Rituale: Gegenstand Erfüllen, Hüter

Adeptenkräfte: Analytik 2, Geschärfter Sinn (Tastsinn), Temperaturreistenz 1, Verbesserte Fertigkeit (Handwerk) 4, Verbesserte Fertigkeit (Waffenbau) 4, Verwurzeln 3

Ausrüstung: Grobschmiedwerkzeuge, Kleidung (Moderate Seelie-Mode), Sidhe-Panzerweste [9], silbernes Armband mit Arkana der Königin

Waffen: Schmiedehammer [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 4 | Schaden 8K | DK - | Waffenfokus 3]

Anmerkungen: Marcus Ko folgt der Tradition des Pfads des Rades und widersteht Entzug deshalb mit Willenskraft + Charisma.

Der Champion der Königin

Lord Serrin Sol ist der aktuelle und langjährige Champion der Königin. Er ist bereits so lange im Amt, dass die Legenden und Geschichten über seine Vorgänger langsam aus den Erinnerungen der wenigen verschwinden, die alt genug sind, seine Vorgänger noch gekannt zu haben. Sein Leben – ebenso wie das der Königin, für die er steht – dauert schon länger, als es Erinnerungen zulassen, aber sein rabenschwarzes Haar ist noch bar jeder Spur von Grau. Auf seinem Gesicht, das oft hinter dem Helm dieses stets wachsamem Champions verborgen liegt, zeichnen sich einige Linien des Alters ab sowie ein paar Narben, die von all den Jahren zeugen, in denen er sich jeder Gefahr offen gestellt hat. Aber sein wahres Alter verraten nur seine Augen. Augen, die durch die Jahrhunderte zurückzublicken scheinen, während sie direkt durch einen hindurchsehen.

So wie er von Amts wegen der Königin beisteht, unterstützt er auch ihre Position bezüglich der materiellen Ebene und der neuen Probleme, die die Yellowstone-Katastrophe mit sich brachte. Als Champion hat er nicht allein durch Stahl und Stärke überlebt. Auch wenn die Zahl der Feinde, die er im Namen der Königin zur Strecke gebracht hat, lang ist, wird sie doch von den Traditionen des Hofes begrenzt – Traditionen, die durch die Ankunft weniger zivilisierter Elemente von der materiellen Ebene gefährdet werden könnten. Ein weiser Krieger weiß, dass der erschöpfte Kämpfer selbst von einem ungeübten Bauern niedergestreckt werden kann. Daher ist es am besten, das Kämpfen in Grenzen zu halten.

Aufgrund seiner Ansichten steht Lord Serrin im direkten Widerspruch zu Magister Alessius Vyperalyn, dem Berater der Königin. Es ist eine seltsame, beklagenswerte Geschichte von Schwert und Stimme, die nicht zusammenstehen.

Serrin Sol ist in seinem Leben vielen Pfaden gefolgt. Nun steht er an der Spitze der Krieger, aber er hat ebenso Zeit mit Künstlern, Gelehrten und Dienern verbracht. Er ist kein grobschlächtiger Kerl, und jene, die so von ihm denken, stellen alsbald fest, dass ihre Pläne zunichtegemacht werden. Auch wenn Lord Serrin am bekanntesten für seine Leistungen mit dem Schwert ist, verdient man sich die Position des Champions am Seelie-Hof nicht mit Stahl, sondern mit Mut. Er weist auch jenseits seiner Kampfkunst bemerkenswerte Fähigkeiten auf.

Der Boden des Seelie-Hofs hat trotz der proklamierten Zurückhaltung, was Gewalt angeht, seinen Teil an Blut gesehen. In den Jahren seines Amtes hat Lord Serrin einen Ehrenkodex demonstriert, den viele als seine größte Schwäche ansehen. Auch wenn seine Klinge schon Lebensblut vergossen hat, hat er niemals einen Feind angegriffen, der nicht zuerst ihn attackiert hat. Gewalt geht vom Champion nur als Reaktion auf Gewalt gegen ihn aus. Das mag nicht immer das beste Vorgehen sein, aber er hält sich an diese Richtlinie. Der Umstand, dass er so viele erste Treffer einstecken muss, birgt ein gewisses Risiko – seine arkanen Talente und seine Widerstandskraft sind alles, was ihn zu diversen Gelegenheiten vor einem giftigen Ableben bewahrt hat. Er kostet seine Rache an jenen, die ihn zu vergiften versuchen, ganz besonders aus, da sein eigentümlicher Ehrbegriff ein bisschen gelegentliche, rachsüchtige Folter nicht ausschließt.

Lord Serrin misst sich politisch mit den Besten am Hofe in dem Bestreben, den Seelie-Hof aus den Angelegenheiten anderer herauszuhalten. Die Gunst des Champions der Königin ist oftmals auch die Gunst der Königin, da ihr Ohr nie weit entfernt ist. Serrins Image als brutaler Krieger sorgt oft dafür, dass andere seine Schläue unterschätzen – eine Seite an ihm, die zu offiziellen Anlässen des Hofes selten zu sehen ist. Zu diesen Gelegenheiten hört er zu, sammelt Informationen und

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

behält seine kriegerische Wachsamkeit, immer bereit, die Königin zu verteidigen oder für sie einzustehen. Sein wacher Geist zeigt sich in privaten Konversationen in seinen Amtsräumen oder einer ruhigen, zufälligen Begegnung am richtigen Ort zur richtigen Zeit.

Ein Bild jedes Hofmitglieds ist nicht vollständig ohne einen Blick auf die Fraktionen, die dieses Mitglied angeblich unterstützt oder bekämpft. Im Falle des Champions der Königin befindet sich jede Fraktion auf dieser Liste, aber Lord Serrin hat eine deutlich pragmatischere Sichtweise auf Individuen als viele andere Höflinge. Während die meisten am Hofe die Zugehörigkeit zu einer Fraktion nutzen, um pauschale Annahmen über Leute zu treffen, sieht sich Lord Serrin jeden einzeln an, um dessen möglichen Wert für seine Ziele abzuschätzen. Das hat sich als durchaus nützliche Methode herausgestellt, speziell, da er keine Verbindung als permanent ansieht – Allianzen und Zugehörigkeiten ändern sich häufig.

Aktuell sind in Lord Serrins Geschäfte eine Menge Höflinge und Individuen verwickelt, die sich dem Bastard und dem Gehängten zugehörig zeigen. Beides sind keine Fraktionen, die man erwarten würde, aber am Seelie-Hof passiert unter der Oberfläche immer viel mehr, als offen zutage tritt. Die meisten spekulieren, dass es sich um Bestrebungen gegen Alessius handelt, während eine Minderheit vermutet, die Bemühungen würden sich gegen das Treiben von Coatepetl und andere nicht einheimische Bewohner des Hofes richten.

Viele Höflinge und Bittsteller lassen auf Verbindungen zwischen Lord Serrin und den meisten Fraktionen schließen, aber die Verbindungen zum Eremiten sind die verborgensten. Um Lord Serrins Bestrebungen in dieser Fraktion zu entdecken, muss man sich außerhalb des Hofes umsehen, dem Pfad nach nirgendwo folgen und nach nichts suchen. Diese poetischen Worte verbergen die Wahrheit (wie es am Hofe üblich ist), aber sie sind der Schlüssel, um zu entdecken, wie oft sich Lord Serrin mit den Mitgliedern dieser scheuen Fraktion trifft. Die Treffen sind kurz, finden oft nur im Vorbeigehen statt, am Rande einer Menge oder beim Umgehen eines Hindernisses – aber sie finden statt. Da Lord Serrin die Türen des Hofes für Außenseiter gern verschlossen halten möchte, arbeitet er naturgemäß mit jenen zusammen, die am liebsten von allen in Ruhe gelassen werden wollen.

Geschäfte mit der Aes Sídhe Banrìgh überlässt Serrin der Königin. Gelegentlich wird er von ihr als Bote ausgeschickt, aber das folgt meist dem Zweck der Einschüchterung und ist nicht Lord Serrins Idee. Lieber kontrolliert er die Orte für solche Treffen, als in eine Schlangengrube geschickt zu werden. Sein Amt bringt ihn auch in die merkwürdige Position, dass er ein Mitglied des engsten Kreises der Königin ist, aber kein wirkliches Mitglied ihrer unterstützenden Fraktion. Sie haben ähnliche Ansichten – das ist meist genug, um diese Trennung so stehen zu lassen.

Serrins Verbindungen zum Magier sind bestenfalls distanziert. Er wendet sich oft im Zuge von Untersuchungen und Strafverfolgung an diese Fraktion und versucht daher, Verbindungen zu vermeiden, die den Anschein von Bevorzugung erwecken könnten.

Aufgrund der Verbindung von Magister Alessius zum Drachen und zur Höheren Macht hat Lord Serrin nicht viele Freunde in diesen Fraktionen, trotz seines arkanen, elfischen Erbes und seiner Machtposition. Beide Fraktionen wahren Distanz zu ihm, was vermutlich auch klug ist. Die Ansicht der Höheren Macht, dass die Reichtümer der materiellen Ebene geplündert werden sollten, ist Serrin seit Jahrzehnten ein Dorn im Auge. Was den Drachen anbelangt, so war Lord Serrins Jugend von gemeinsamen Reisen mit allen Rassen geprägt. Daher wertet er sein elfisches Geburtsrecht nicht höher als das jedes anderen.

Jeder Held braucht eine Nemesis, und Lord Serrin hat seine gewissermaßen in den Fraktionen des Todes, des Kometen und/oder der Sonnenfinsternis gefunden. Alle drei streben nach stärkeren Verbindungen zu anderen Welten, was er bekämpft, und in allen dreien befinden sich Kräfte, die zu einer Revolution bereit sind, um Veränderungen herbeizuführen – einer Revolution, die von Lord Serrin niedergeschlagen werden müsste. Seine unaufhörlichen Bemühungen dahingehend sind während der Hofhaltung für jeden sichtbar. Zumindest die Bemühungen, von denen er möchte, dass sie gesehen werden.

Keine Person von gewisser Macht kann es vermeiden, dass man sie mit dem Unseelie-Hof in Verbindung zu bringen versucht, und Lord Serrin bildet hier keine Ausnahme. Er gestattet öffentlich jedem, der ihm gegenübertritt, um der Gerechtigkeit zugeführt zu werden, seine Allianz mit dem Unseelie-Hof zu beweisen, aber keiner konnte sich damit bisher retten. Das bringt die Gerüchteküche oft zum Verstummen.

Obwohl der Plan natürlich Widersprüche aufweist, sprechen sich Gerüchte herum, dass Lord Serrin Kräfte der materiellen Ebene einbeziehen möchte, um Kräfte der materiellen Ebene zu bekämpfen. Ob das nur ein Versuch ist, seinen Ruf zu beschädigen, oder ob er tatsächlich gewillt ist, alle verfügbaren Mittel einzusetzen, um den Hof zu beschützen, weiß niemand. Aber die Gerüchte werden lauter, je mehr Leute von der materiellen Ebene an den Hof kommen. Das letzte Gerücht um Lord Serrin ist eines, das nur wenige auszusprechen wagen aus Angst davor, dass es wahr sein könnte. Sein Alter und der Weg, den er in seinem Leben beschritten hat, ebenso wie die Stärke seiner Überzeugungen haben viele glauben lassen, dass der Champion der Königin mit der angeblichen geheimen Fraktion der Vigilantin im Bunde steht. Jene, die daran glauben, warten voller Angst – oder Vorfreude –, da sie vermuten, dass es Serrins Ziel war, genügend Macht anzusammeln, bevor er „die Vigilanz“ vollzieht – ein Begriff für die blutige Rückkehr der Fraktion.

Lord Serrin Sol, Champion der Königin

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
6(9)	8(12)	6(9)	6	5	4	6	5	6	6	10

Initiative: 12(15) + 4W6

Zustandsmonitor: 15/13

Limits: Körperlich 8(10), Geistig 7, Sozial 7

Panzerung: 18

Vorteile: Adrenalinschub, Außergewöhnliches Attribut (Geschicklichkeit), Bewegungstalent, Der Unsichtbare Weg, Geschickter Verteidiger, Gesunder Menschenverstand, Hohe Schmerztoleranz 3, Knallhart (Geistig) 2, Knallhart (Körperlich) 2, Rang (Seelie-Hof) 3, Rang (Unseelie-Hof) 3, Talentierte (Klingenwaffen), Überlebenswille 3

Fertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 8, Einschüchtern 9, Erste Hilfe 6, Führung 6, Gebräuche (Unseelie-Hof) 7 (+2), Handwerk 6, Klingenwaffen (Schwerter) 13(20) (+2), Knüppel 8, Natur-Fertigkeitsgruppe 6, Projekttilwaffen 11, Schleichen 9, Tierführung 6, Überreden (Langfristig) 10 (+2), Verhandlung 2, Waffenloser Kampf 12, Wahrnehmung 7, Wurfwaffen 9

Initiatengrad: 18

Metamagie: Erweiterte Maskierung, Flexible Signatur, 14 Kraftpunkte, Maskierung, Zentrierung

Adeptenkräfte: Elementare Waffe (Elektrizität), Gebieterischer Ton 2, Gesteigerte Geschicklichkeit 4, Gesteigerte Konstitution 3, Gesteigerte Reflexe 3, Kampfsinn 2, Kritischer Schlag (Klingenwaffen), Magieresistenz 4, Mystische Panzerung 4, Nervenschlag, Riposte 6, Verbesserte Fertigkeit (Klingenwaffen) 7

Ausrüstung: Gewänder des Champions [+1], Helm des Champions [+1], Rüstung des Champions [10], Schild des Champions [+2]

Waffen: Das Herz von Sol [Klingenwaffe | Präz. 7 | Reichweite 1 | Schaden 10K | DK -3 | Waffenfokus 10]

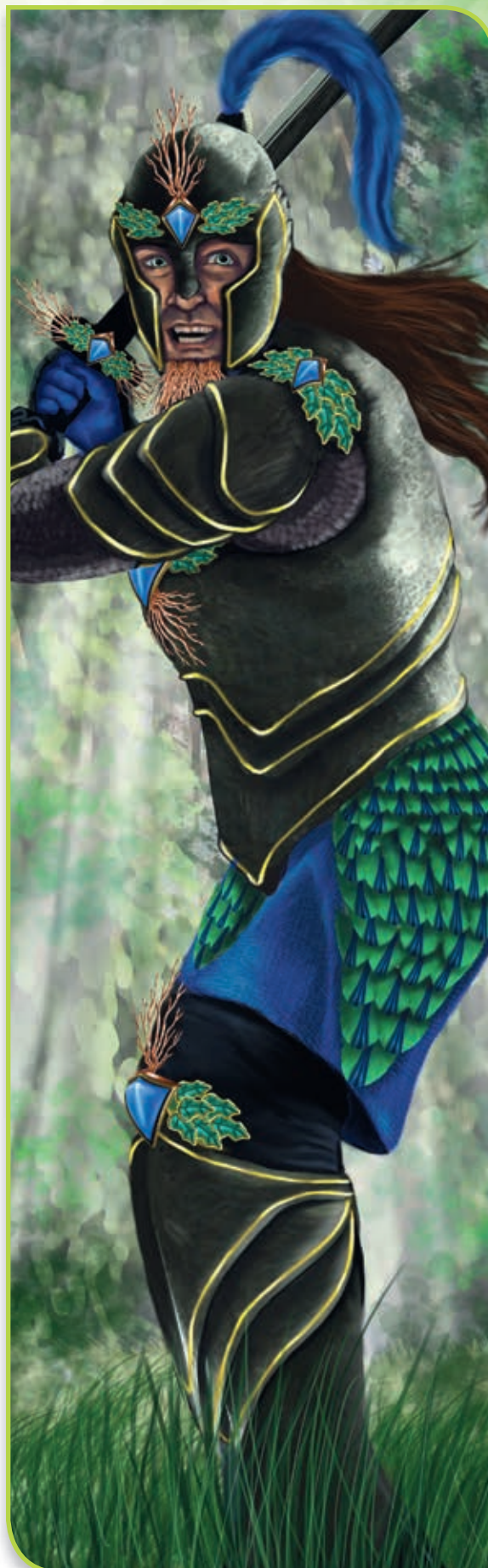
Die Königin im Exil

von Läuft-durch-hohes-Gras

Auch wenn die meisten damit beginnen würden, sich selbst vorzustellen, gibt es nur eines, das ihr über mich wissen müsst: Wenn ihr mich trefft, hat euch Lady Thisbe als würdig erachtet, eine Audienz bei ihr zu erhalten.

Nur wenige Gerüchte am Seelie-Hof sind so gefährlich wie die Aussage, dass man die Geschichten um Lady Thisbe Sorrel glaubt. Selbst solche Äußerungen werden von den innigsten Gläubigen oft mit einem Lachen bedacht, damit sie ihren Ruf wahren können. Sie hat viele Verbündete und viele Feinde, auch wenn die Grenze zwischen beiden oft undeutlich ist und sich verschiebt, so wie es am Hofe üblich ist.

Was die Position als Königin im Exil betrifft, so war ein Jahrtausend der Kontrolle genug. Auch wenn die Ereignisse zu ihrer Zeit nicht fortwährend so interessant



Das unmögliche Tor

Der Hof Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

waren, ist die Lady mit genügend Umständen fertig geworden, die den Hof hätten zerstören können. Statt ihre Herrschaft zu beenden und den Hof zu verlassen, hat Lady Thisbe entschieden, dass es das Beste wäre, sie bliebe in der Nähe, um jenen, die nach ihr kommen, mit ihrem Rat und ihrer Weisheit zur Seite zu stehen, die sie in den Jahrhunderten ihres Dienstes erworben hat. Die genauen Umstände ihrer Abdankung sind mit der Zeit verloren gegangen, auch wenn ein paar wenige aktive Mitglieder des Hofes noch Erinnerungen daran haben mögen, und genug Weisheit, sie für sich zu behalten. Ich selbst weiß nichts vom Ende ihrer Herrschaft abseits der Gerüchte, die ich gehört habe, und den paar Informationen, die ich ihren kryptischen Äußerungen entnehmen konnte.

Zeitlose Jugend

Das jugendliche Aussehen von Lady Thisbe ist kein natürliches Phänomen. Sie hält ihr Äußeres und den Anschein geistiger Gesundheit durch rituelle Blutmagie aufrecht. Sie behauptet (nicht öffentlich, aber gegenüber ausgewählten Vertrauten), dass sie im Blut „der unschuldigen Jugend“ baden muss, auch wenn die genauen Definitionen der zwei Teile des Begriffs nicht klar sind. Auch wenn das Ritual ihren Körper erhält, befindet sich ihr Geist doch weit jenseits seiner Blütezeit. Entführungen und plötzliches Verschwinden von Leuten werden häufig auf die Bedürfnisse der Lady zurückgeführt, was die Angst und das Misstrauen ihr gegenüber weiter anfachen.

Ich denke, es ist das Beste, zwei wichtige Punkte lieber früher als später in diesem Gespräch anzubringen. Das Wissen um jeden davon wird euch dabei helfen, ein sehr unangenehmes Publikum zu vermeiden. Für jene, die Lady Thisbe noch nicht begegnet sind, ist das erste Detail, das ihnen auffällt und über das viele spotten, ihr Aussehen. Die Lady Thisbe könnte problemlos als schwarzhaariges Mädchen in ihren Jugendjahren durchgehen, auch wenn dies nicht die Jugendjahre der materiellen Ebene sind, wo Chemikalien die Natur korrumpieren, sondern die Jugendjahre ihrer Ära der reinsten Natur. Kindhaft ist das Wort, mit dem viele ihre Erscheinung beschreiben, auch wenn sie das nie in ihrer Anwesenheit und nur selten ohne Folgen äußern. Am besten akzeptiert man ihr Aussehen einfach so, wie man alle Erscheinungen am Hofe akzeptiert.

Das nächste auffällige Detail ist ihre Art zu sprechen. Die Lady Thisbe spricht Tausende Sprachen, viele davon seit Jahrhunderten tot, einige seit Jahrtausenden. Und all diese Worte vermischen sich in einem Geist voller Wissen, das oft nicht in einer modernen Sprache

ausgedrückt werden kann. Die Bedeutung eines Wortes zu hinterfragen bedeutet jedoch, die Lady selbst zu hinterfragen, und das toleriert sie nicht.

Um jene, die sich ihren Unmut zugezogen haben, noch mehr zu verwirren und zu erstaunen, fallen ihre Reaktionen extrem unterschiedlich aus. Manche Opfer ihres Zorns werden direkt aus ihrer Präsenz verbannt. Andere behält sie für ausgedehnte Treffen bei sich, während derer sie stundenlang (und äußerst selten auch mal tagelang) einen kryptischen Monolog hält. Es ist nicht unüblich, dass während dieser Zeit Antworten auf Fragen ihren Mund verlassen, die nie gestellt wurden.

Um von Lady Thisbes Politik zu sprechen, müsste ich auch von jeder Fraktion sprechen. Ihr Netz von Verbindungen umspannt den ganzen Hof, und mit jeder Stunde spannen sich neue Fäden, während andere reißen. Ein solches Unterfangen wäre also Verschwendung, wenn der wundersamen Lady nur so wenig Platz eingeräumt wird. Es soll genügen zu sagen, dass einige ihrer aktuellen Wege sich wahrscheinlich nicht ändern werden. Ihre Feindseligkeit Magister Alessius Vyperalyn gegenüber beispielsweise, oder ihr Amüsement über den Tod.

Magister Vyperalyn ist vergleichsweise neu. Er ist erst vor einigen Jahrzehnten an den Hof gekommen und schaffte es in recht kurzer Zeit, von einem Höfling in der Höheren Macht zu einer vertrauten Stimme im Ohr der Königin zu werden. Gerüchte besagen, er habe überheblich gelacht, als er die Lady Thisbe zum ersten Mal sah. Manche behaupten, er habe es für einen Witz gehalten, dass dieses Kind die Jahrtausende alte Königin im Exil sein soll. Jene, die Lady Thisbe nahestehen, wissen es besser. Selbst der neueste Höfling hütet sich, die Königin im Exil für einen kindischen Scherzkeks zu halten. Vyperalyns unbesonnene Einstellung wird von manchen als Bereicherung betrachtet, aber er muss sich der Tatsache bewusst sein, dass nur wenige zu einer machtvollen Position wie der seinen aufgestiegen sind, wenn sie Lady Thisbe verärgert haben. Auch wenn praktisch alle Handlungen der Lady ebenso im Verborgenen bleiben wie ihre Vergangenheit, so sind ihre Bestrebungen, Magister Vyperalyn zu ärgern, zu behindern und zu irritieren oft so deutlich wie ein Schlag ins Gesicht. Sie wird nicht ruhen, bis er für seine Respektlosigkeit bezahlt hat.

Was den Tod anbelangt, so umwirbt sie dessen wechselhafte Kräfte schon seit Jahrhunderten. Viele Gerüchte besagen, dass die Lady Thisbe den Seelie- und den Unseelie-Hof als hochrangige Persönlichkeit im ersten und als aktuelle Königin im letzteren miteinander verbindet. Die angeblichen Beziehungen zwischen der Fraktion des Todes und dem Unseelie-Hof werden durch die Unterstützung der Lady und ihr eigenes Füllhorn an Gerüchten noch weiter bekräftigt.

Obwohl ihr die Wahl der Königin bezüglich ihrer Berater missfällt, hat sich Lady Thisbe nie missgünstig gegenüber der Lady Brane Deigh gezeigt. Manche

munkeln, dass sich hinter dieser Neutralität tatsächlich Feindseligkeit verbirgt. Aber die Gesandten der beiden Ladys haben einander getroffen, und Lady Thisbe hat der Königin oder ihrer Entourage nie eine Audienz verweigert, noch wurde ihr von Lady Brane je eine Audienz verwehrt.

Als letzten Punkt würde ich gern ein Gerücht anbringen, das die Gesandten der Lady Thisbe und deren Abstammung betrifft. Man erzählt sich schon seit Langem, dass die Gesandten der Lady allesamt ihre unehelichen Kinder seien, gezeugt von der langen Reihe an Männern, mit denen sie angeblich das Bett geteilt hat. Diese Gerüchte werden sowohl durch Lady Thisbes unersättliche körperliche Gelüste bestärkt als auch durch ihre bisherigen gewalttätigen Ausbrüche gegen jeden, der einem ihrer Gesandten etwas zuleide tat. Obwohl Gewalt am Hof verpönt ist, wird die Geschichte von Vestil Mansuede besonders häufig erzählt. Vestil war ein Croki, der den Hof aufsuchte, um um Hilfe zu bitten. Seine Heimatebene litt unter einer Invae-Plage. Er wollte den Zugriff auf eines der unzähligen Artefakte des Hofes erhalten. Bei seinem ersten Besuch beging er den Fehler, die nackte Hand von Edselia zu streifen, einer Gesandten von Lady Thisbe. Bei seinem nächsten Besuch wurde seine Mitteilung in die Luft geworfen, wo man sie aufsteigen sehen konnte. Im Anschluss teilte sich die Menge, als Lady Thisbe in die Mitte des Saals spazierte. Sie ging direkt zu Vestil, und mit einer blitzartigen Bewegung ihrer nur verschwommen wahrnehmbaren Hand trennte sie seinen Kopf ab. Auch wenn manche sagen, dass sie einfach nur seine Kehle aufgeschlitzt hätte, behauptet niemand, dass jemand anderes als Lady Thisbe der Täter war. Diese Gerüchte mögen wahr sein oder auch nicht - ich habe noch nicht all ihre Gesandten getroffen -, aber sie verdeutlichen, dass ihre Gesandten und Vasallen ihr so teuer wie die eigenen Kinder sind.

Lady Thisbe Sorrel, Königin im Exil

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
2	7	5	2	6	5	7	8	5	6	12

Initiative: 12(13) + 2W6

Zustandsmonitor: 9/11

Limits: Körperlich 4, Geistig 8, Sozial 10

Panzerung: 2 (gegen Klingenwaffen/Projektile 6)

Vorteile: Analytischer Geist, Außergewöhnliches Attribut (Intuition), Blitzreflexe, Talentiert (Ritualzauberei)

Nachteile: Paranoia

Fertigkeiten: Akrobatik 5, Alchemie 4, Antimagie 8, Arkana 8, Askennen 6, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 6, Fokusherstellung 4, Gebräuche (Seelie-Hof) 9 (+2), Klingenwaffen (Dolche) 7 (+2), Medizin 4, Ritualzauberei 13, Schleichen 6, Spruchzauberei 7, Tierführung 5, Überreden (Verführen) 8 (+2), Verhandlung 10, Verkleiden 4, Wahrnehmung 6, Wurfwaffen (Dolche) 5 (+2)

Initiatengrad: 12

Metamagie: Abschirmung, Absorption, Astraler Bluff, Effizientes Ritual, Erweiterte Maskierung, Großes Ritual, Intensivierung, Maskierung, Opferung, Spiegelung, Verankerung

Zauber: alle Heilzauber, alle elementaren Kampfzauber, alle Wahrnehmungszauber, Astralpanzerung, Falsche Erinnerung, Mob-Laune, Panzerung, Schatten

Rituale: Fernwahrnehmung, Fernzauber, Fluch, Homunkulus, Hüter, Kreis der Heilung

Ausrüstung: Die Kristallkrone (Verankerter Zauber Panzerung/Projektile Entdecken) [4], Die Welkende Rose (Verankerter Zauber Panzerung/Klingen Entdecken) [4], Extravagante höfische Kleidung [2]

Waffen: Der Dolch des Winters [Klingenwaffe | Präz. 7 | Reichweite - | Schaden 4K | DK -1 | Athame 10]

Das unmögliche Tor

Der Hof Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen





Die Kunst des Handwerks

von CZ Wright

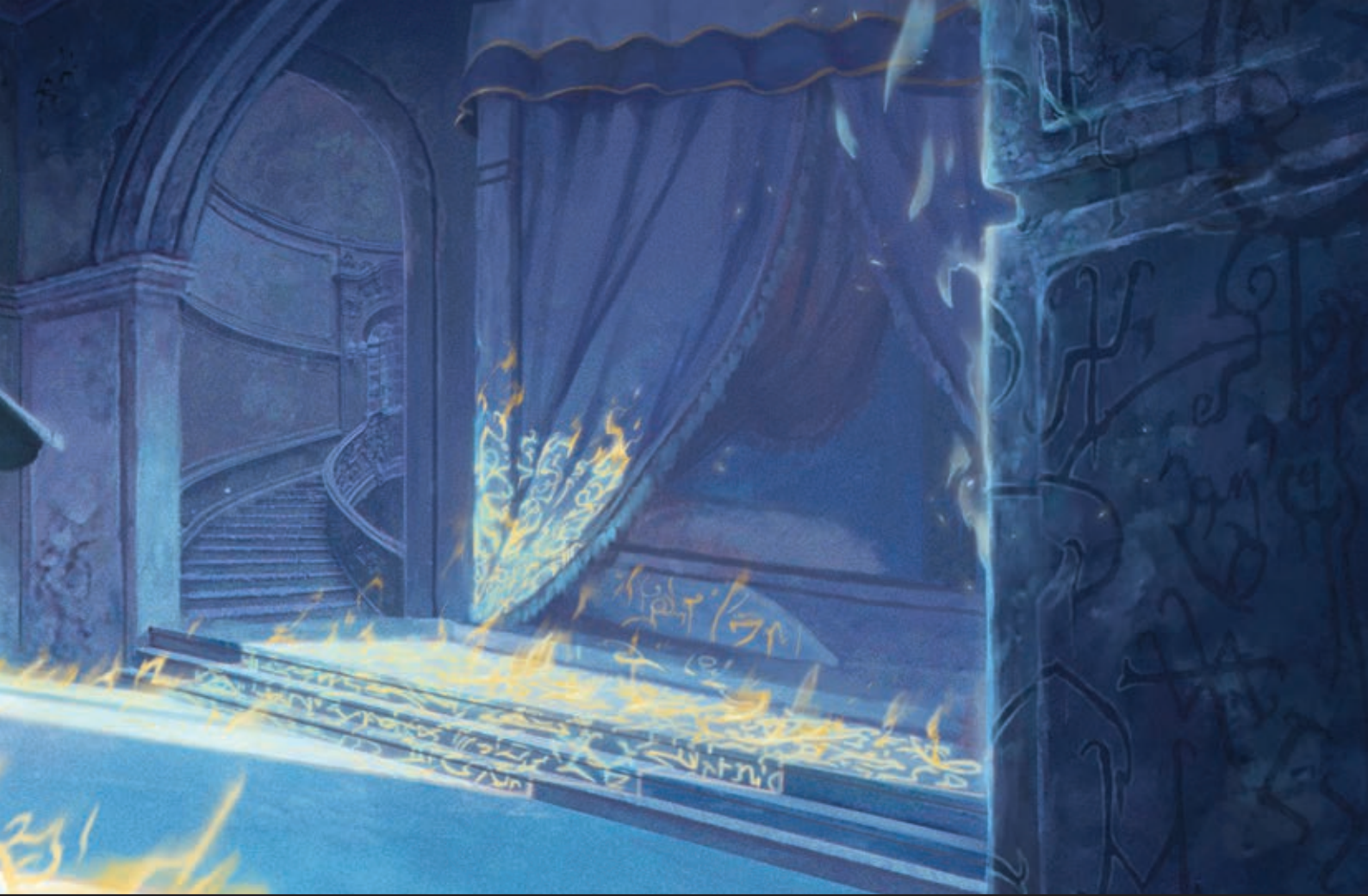
„Der Job ist ganz einfach. Marlow Manor wird heute Nacht einer Reinigungszeremonie unterzogen. Deine Aufgabe ist es, durch das Anwesen zu gehen und sicherzustellen, dass alle Fenster und Türen gesichert und die Bewohner und Bediensteten gegangen sind. Der Pollen, den wir für die Reinigung verwenden, ist ein Reizmittel für Astralwesen, kann aber auch physische Wesen verletzen – Nasenbluten, Migräne, blutende Augen. Nichts Ernsthaftes, aber wenn wir uns die Beschwerden ersparen können, umso besser.“

Der Aufseher presste die Bügel seines kleinen Brillendrahtgestells an die rasierten Seiten seines Undercuts. Er wickelte die Enden um seine hervorstehenden Ohren und schob die Brücke über das beulige Ende seiner langen, dünnen Nase. Er blickte mich prüfend an. „Ich gehe davon aus, dass du mit dieser Aufgabe keine Probleme haben wirst?“

„Keine Probleme.“ Ich hoffte, dass es mir gelungen war, jegliches Zeichen von Ärger aus meiner Stimme zu verbannen.

„Gut.“ Der Aufseher wandte sein zerfurchtes Gesicht den Schriftrollen auf dem Tisch vor ihm zu. „Wir werden dich nach Abschluss bezahlen. Melde dich morgen früh in diesem Büro, dann erhältst du deine Bezahlung.“

Dieser verdammte Laden. Sollte ich jetzt wegtreten? Und wenn ja, sollte ich mich verbeugen, ihn ansprechen, einen Knicks machen oder so? Ich zögerte, ließ meinen Blick durch das Büro schweifen, über den Aufseher und seinen Tisch. Für einen Aufseher der Fraktion des Magiers – so unbedeutend sein Einfluss auch war, wie ich gehört hatte – hatte er einen entschieden unaufräumten Tisch. Aber so, wie ich den Seelie-Hof kannte, konnte der Zustand seines Tisches alles Mögliche bedeuten. Es könnte ein versteckter Protest gegen



die Arbeitsbedingungen sein, eine Botschaft an jeden, der hereinkam, dass er so wichtig war, dass er sich nicht die Mühe machte, aufzuräumen. Oder vielleicht war es auch nur ein Anzeichen dafür, dass er schlampig war.

Nachdem ich schon ein Jahr bei den Fae festhing, hätte ich erwartet, dass ich ein gewisses Talent dafür entwickelt hätte, zu verstehen, was sie tun und warum. Aber alles, was ich gelernt habe, ist, die Worte zu ignorieren, die ihren Mund verlassen, und stattdessen auf ihre Körpersprache zu achten. Diese Taktik hat mich deutlich seltener im Stich gelassen, als auf das zu hören, was sie sagen. Und das verzweifelte Herumpaddeln in ihren sozialen Subtexten ist immerhin eine Verbesserung im Vergleich zum Ertrinken.

Der Aufseher blickte auf. Er sah mich finster an. „Solltest du nicht irgendwo sein?“

„Äh, ja. Ja, das sollte ich. Mit Verlaub.“ Ich verbeugte mich und schwenkte meinen Arm vor meinen Körper, so wie ich es bei anderen Höflingen gesehen hatte, und verließ das Büro.



„Du verlierst deinen Biss.“ Jergens schüttelte seine Mähne und stieß ein „Tsk“ aus.

„Ich verliere ihn nicht. Das ist eine Verbesserung im Vergleich zu dem Mist, den sie mir bisher aufgetragen haben. Was macht es schon, dass es niedere Arbeit ist? Wenigstens bringt es mich ein winziges Stück näher an mein Ziel, hier verdammt noch mal zu verschwinden.“

Jergens warf mir einen vorwurfsvollen Blick zu. Jegliche Schwere, die in seinem Blick gelegen hatte, löste sich auf wie der Dampf aus seiner Teekanne (die wie eine große Zierlauchblüte geformt war), als er das heiße Wasser in zwei kleine, blattförmige Tassen goss.

„Tut mir leid.“ Ich zog eine der Tassen zu mir. „Du weißt, dass ich es nicht so meine. Du bist der beste Schieber, den ich je hatte. Wirklich.“

Seine bernsteinfarbenen Augen blieben auf mich gerichtet, als er seinen Tee schlürfte. Ich meinte, was ich sagte. Er war der beste Schieber gewesen, den ich je hatte – für etwa 13 Monate. Dann traf ihn ein schiefgelaufener Verwandlungsfluch, und seine Kontakte stoben davon wie ein Schwarm verschreckter Fische. Jeder hatte Angst davor, herauszufinden, wer den Fluch ausgesprochen hatte, und jeder ging davon aus, dass es jemand war, der ihm selbst gefährlich werden konnte. Ich musste Jergens bei mir aufnehmen, damit wir bei-



de am Leben blieben, und seitdem waren die Geschäfte ziemlich eingebrochen.

„Das mag ja sein. Es ändert aber nichts daran, dass du trotzdem deinen Biss verlierst.“

Ich öffnete meinen Mund, um zu protestieren, aber er fuhr fort.

„Ja, ich verstehe, dass deine Jobs besser geworden sind. Was ich meine, ist, dass die Einheimischen dich als Studienexemplar beschäftigt haben und du währenddessen keine Gelegenheit oder Notwendigkeit hattest, deine Fertigkeiten zu trainieren. Das spricht sich herum. Mittlerweile sind die einzigen Jobs, die ich für dich kriegen kann, kaum besser als die eines Dieners oder einer besseren Wache.“

„Ich habe meinen Biss nicht verloren!“

„Beweis es.“

Ich sah mich in meiner Wohnung um, die zu klein für mich war, ganz zu schweigen von mir und meinem Gast, der doppelt so groß war wie ich. Er versuchte, sich bei jedem Türrahmen daran zu erinnern, dass er sich ducken musste. Die Beulen auf seinem Kopf ließen seinen Lernprozess nachvollziehen. „Ich glaube nicht, dass hier gerade eine physische Demonstration möglich ist.“

Jergens schloss die Augen und nickte auf diese selbstgefällige Art, die er an sich hatte.

„Aber ich sage dir, dass es da nicht viel zu demonstrieren gibt. Lass dich einfach nicht von ihnen sehen. Das ist alles, was du wissen musst.“

Jergens schnaubte.

„Ja, okay. Es ist natürlich mehr dabei als das. Aber es ist wirklich so einfach. Mit den richtigen Fähigkeiten kannst du dich vor ihren Augen verstecken, und jeder wird dich übersehen. Aber sobald du Blickkontakt herstellt, ist es vorbei und sie haben dich. Ich sehe dich.“ Ich lehnte mich zurück an die Wand und legte die Füße auf den Stuhl neben mir. „Siehst du, ich habe einen gewaltigen Vorteil.“

„Ach so?“ Jergens klang überaus unbeeindruckt.

„Ja. Da ich eine Zwergin bin und jeder am Seelie-Hof so verdammt riesig zu sein scheint, übersehen mich die meisten für gewöhnlich buchstäblich.“

Jergens starrte mich aus halb geöffneten Augen ausdruckslos an. „Ich nehm’s zurück“, sagte er schließlich. „Nach diesem erbärmlichen Versuch von Humor bin ich auch dafür bereit, dass du hier verdammt noch mal verschwindest.“

|||||

Die Strahlen der untergehenden Sonne glitzerten auf den glatten, kupfernen Sonnenstein-Wänden von Marlow Manor, als wir die lange, sich windende Straße entlangfuhren, die zum Haus führte. Das Anwesen wirkte wie ein Edelstein in der kleinen, smaragdgrünen Lichtung der Stadt. Einst war es das Heim eines hoch-

rangigen Mitglieds der Fraktion des Magiers gewesen. Mittlerweile war es kaum mehr als eine Trophäe, die nur instandgehalten wurde, um geschätzte Gäste zu beherbergen oder prunkvolle Zeremonien abzuhalten. Vor vier Monaten hatten sie mich als kleine Kuriosität für Trainingseinheiten angestellt, die sie dort abhielten. Ein Haufen junger Höflinge wechselte sich dabei ab, mit mir zu verhandeln, ihrer Vorzeigesterblichen. Dieser Andrang hatte mich nervös gemacht. Am Ende hatte ich nach einem von ihnen geschlagen, und da erkannten sie schnell, dass meine Talente besser anderweitig eingesetzt werden können.

Der Fahrer des Wagens knurrte, als ich ihn zu warten bat. Er murmelte etwas, das wie „Auge des Bienenhaars“ klang, und fuhr davon. Ich konnte nur hoffen, dass das seine Zustimmung ausdrückte, und betrat das Anwesen, als Wolken das letzte Licht des Tages verschluckten.

Die aktuellen Bewohner und Angestellten aus dem Anwesen zu bekommen, war einfacher, als ich erwartet hatte. Ein paar waren störrisch oder launenhaft, aber als ich erwähnte, dass der Wagen mit den Pollen im Anmarsch war, kooperierten sie.

Ich ließ sie vorangehen, während ich alle Fenster und Außentüren verriegelte. Mir kam in den Sinn, dass Jergens vielleicht recht hatte. Das war das genaue Gegenteil der Jobs, die ich von zu Hause gewohnt war. Vielleicht war das der Grund, weshalb der Magier mir so schnell diese Art der Arbeit aufdrückte. Sie wussten ganz genau, wie sehr ich zurück nach Hause wollte. Und sie wussten, dass es Jobs wie die von zu Hause waren, wegen derer ich nun hier festsaß und meine Strafe für jene abarbeitete, die ich bestohlen hatte.

Ich war gerade auf dem Weg zurück zum Haupteingang, als die Wolken aufrissen und das Mondlicht auf den Boden des Anwesens schien. Meine Gedanken kreisten um die Erinnerungen an die aufregende Arbeit zu Hause. Als mich Schritte irgendwo hinter mir aus meinen Träumereien rissen, verließ ich mich auf meine alten Instinkte und presste mich an die Wand neben den Vorhängen. Mein Arm rieb an der Wand, als ich mich in sie hineindrückte. Als ich nach unten blickte, sah ich, dass er voll mit einer Art von blauem Staub war. Hatten sie mit der Reinigung angefangen, bevor ich das Haus verlassen hatte?

Eine Person ging den Flur entlang. Sie passierte mein Versteck, und obwohl sie einen Umhang und Ledersachen anstelle der höfischen Gewandung trug, erkannte ich den Undercut des Aufsehers und seine abstehenden Ohren. Ich wollte gerade etwas sagen, als er genau hinter dem mondbeschiedenen Fleckchen vor der Treppe anhielt. Er sagte nichts, und ich konnte ihn nicht gut genug sehen, um zu erkennen, was er tat. Aber er tat definitiv irgendwas.

Als er über seine Schulter hinweg in den Raum zurückblickte, leuchteten orangefarbene Runen überall dort auf, wo das Mondlicht hinschien. Der Aufseher

nickte, anscheinend zufrieden, und verließ den Raum. Als die Runen verglühnten, begannen Flammen aus ihnen aufzusteigen. Bald bedeckte Feuer jede Oberfläche im Raum, auf die das Mondlicht schien, Stein und Stoff gleichermaßen. Es begann sich auszubreiten. Da mein Versteck zwischen zwei Fenstern lag, bedeckte das Feuer den Boden zwischen mir und den zwei Ausgängen.

Als ich vor den Flammen zurückwich, stieß ich an das Fenster hinter mir. Da ich keinen traditionellen Ausweg aus dem Raum finden konnte, riss ich den brennenden Vorhang beiseite, entriegelte das Fenster und zog mich auf den Fenstersims. Von meinem Aussichtspunkt an der Außenwand des Anwesens konnte ich das orangefarbene Glühen des Feuers hinter fast jedem Fenster erkennen. Brannte etwa das ganze Gebäude? Ein Fenster in der Nähe zersprang klirrend, und Flammen züngelten in die Nachtluft.

Ich hatte keine Zeit zu verlieren. Entweder konnte ich warten, um zu sehen, was passierte, während mich die Flammen verbrannten, oder die Obrigkeit würde eintreffen und vermuten, ich hätte das Feuer gelegt. Ich zog meine Handschuhe aus, hockte mich so gut es ging hin, überkreuzte meine Arme und drückte meine blanken Handflächen an den Sims. Dann setzte ich meine Füße vorsichtig Schritt für Schritt, bis ich mit dem Gesicht zum Gebäude hockte, und bewegte meine Füße die Wand hinunter. Meine Fingerspitzen klammerten sich durch pure körperliche Stäke am Sims fest, als ich mich hinabließ. Als ich so tief wie möglich hing, platzierte ich meine Füße an der Wand und drückte mich nach oben. Ich ließ den Sims los, legte ein paar Zentimeter zurück und platzierte meine Handflächen und Sohlen auf dem Weg nach unten wieder flach an der Wand. Auch wenn meine magische Fähigkeit, mich an Oberflächen festzuhalten, mir bei meiner Arbeit half, war es für mich eine Sache des Stolzes, so weit wie möglich ohne sie auszukommen.

In der Nähe hörte ich die lauten Rufe von Stimmen. Ich warf einen Blick auf die Straße und entdeckte etwas, das wohl der Wagen mit den Pollen sein musste. Er hatte auf halbem Weg zum Haus angehalten. Weiß gekleidete Arbeiter standen aufgebracht zu beiden Seiten des Wagens auf der Wiese. Irgendwo aus den Tiefen der Stadt erklang eine Glocke. Ich beeilte mich mit meinem Abstieg.

Sobald meine Füße den Boden berührten, rannte ich von der Straße weg und zum umliegenden Wald, getrieben von Panik. Hatte die Fraktion schlussendlich die Geduld mit dem seltsamen Fremden verloren, den sie aufgenommen hatte? Würden sie mich wieder zu töten versuchen, sobald sie herausfanden, dass ich überlebt hatte? Wie um alles in der Welt konnte ich erklären, was ich gesehen hatte? Was für ein Spiel spielte der Aufseher? Eine plumpe Anschuldigung würde bei Hofe niemals durchgehen, besonders nicht von einer Fremden, die kaum einen Ton herausbrachte. Ich musste jetzt einfach zurück in meine Wohnung, Jergens warnen und mir mein weiteres Vorgehen überlegen.

Ich beantwortete ihre Fragen der Reihe nach, aber mit jeder Antwort wuchs auch mein Unbehagen. Ich fing an, an mir zu zweifeln, und auch an ihren Motiven. War das hier eine Scheinhörung? Wie konnte ich wissen, dass sie nicht alle unter einer Decke steckten?



Die Fraktionen des Hofes

von Frosty

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

In der Sechsten Welt, der Ära der Blutblume, repräsentiert der Seelie-Hof die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft der Fae. Versteckt unter den Schichten aus Umgangsformen, Protokoll und prachtvollen Zeremonien sind die Höflinge, die sich einst dem idyllischen Seelie-Hof verschrieben hatten, ihre mysteriösen und doch allgegenwärtigen Gegenstücke, die Unseelie, sowie die unvorhersehbaren Wilden Fae nun verstreut wie Samen im Wind. Nicht nur ihre Überzeugungen haben sich grundlegend verändert, sie sehen sich auch Herausforderungen gegenüber wie der Rückkehr des Manas auf ihre Metaebene und den vielen Bedrohungen, die – wie vor so vielen Jahrhunderten – jeden Moment einen Krieg entfesseln könnten.

Die Mitglieder des Seelie-Hofs spüren die Verluste, die sie während des Kriegs der Großen Leiden erlitten, immer noch tief in sich, und viele Höflinge haben Angst, dass sie eine zweite große Schlacht nicht überleben würden. Sie sind auch besorgt darüber, dass die Túatha Dé Danann schlecht gerüstet sind, um den vielen mächtigen Organisationen und Feinden der Sechsten Welt standzuhalten. Das Problem ist für all jene, die noch ferne Erinnerungen an die Vierte Welt besitzen, deutlich sichtbar. Das Kernproblem ist ganz einfach folgendes: Die Túatha Dé Danann haben heute weniger Macht und Einfluss über die Menschen und Metamenschen auf der irdischen Ebene, als ihn die herrschenden Familien der vergangenen Zeitalter hatten.

Ein moderner Fae mag den durchschnittlichen Bürger der Sechsten Welt in einer Prüfung des Geistes überlisten können, aber viele Höflinge sind sich unsicher, ob der Hof genügend Waffen und physische Kraft aufbringen könnte, um einen Großangriff zu überleben. In der materiellen Welt sind die Menschen Lohnsklaven, gebunden an praktisch allmächtige Megakonzerne, die sich auf die Herstellung von Technologie, Waffen und sogar Daten spezialisiert haben. Metamenschen, auch wenn sie von manchen schlecht behandelt werden, erkämpfen sich ihre Existenzen auf allen möglichen Wegen. Mit den entsprechenden Möglichkeiten kann ein Metamensch auch zum Firmenboss aufsteigen. Wenn sie keine Firmenbosse sind, streifen sie allerdings meist in Gangs auf der Suche nach Opfern durch die Straßen. Sie bilden kleine Gruppen von Shadowrunnern, die prominente Ziele angreifen und diese um ihr wertvollstes Hab und Gut erleichtern.

Trotz dieser Umstände haben die Mitglieder des Seelie-Hofs einen Vorteil, denn ihre Spione sind überall auf der irdischen Ebene und haben ganze Bände an gespenstisch exakten Informationen über potenzielle Feinde gesammelt. Fanatiker vermuten, dass die Túatha Dé Danann entweder alle Metamenschen der irdischen Ebene kennen oder mit ihnen in Kontakt stehen, und ihre Vorurteile – obgleich leer und falsch – sind besonders für Elfen gefährlich. Die Höflinge sind sich allerdings nicht darüber im Klaren, wie zerstörerisch der durchschnittliche Idiot sein kann, da sie mit dem typischen Straßenrassisten nicht vertraut sind. Sie sind sich vage einiger Hassgruppen bewusst, wie zum Beispiel dem Humanis Policlub, und haben ein Auge auf sie – im Moment. Für Runner bedeutet das, dass Jobs, die sich um Datenbeschaffung oder Sicherheit drehen, ein durchaus stabiles Einkommen bringen können – sofern sie denn auf Jobs auf der Metaebene hoffen.

Organisation

Die Entstehung der Fraktionen und ihre Besessenheit von magischen Artefakten haben viele Höflinge aus Angst um ihre eigenen Interessen dazu getrieben, beinahe ausschließlich im Geheimen zu agieren. Die meisten Mitglieder des Seelie-Hofs haben das Gefühl, nicht mehr so offen wie in der Vergangenheit reden zu können. Da sie nicht wissen, wem sie vertrauen können, werden sie zunehmend paranoider. Die erneute Verbindung des Hofes zur irdischen Ebene und eventuell auch anderen Meta- oder Astralebenen ist der Schlüssel zur Zukunft des Feenreiches – und die Höflinge sind sich uneins, in welche Richtung der Fortschritt gehen soll. Manchmal hegen sie gar schlechte Meinungen über Lady Brane Deigh selbst und sind paranoid, welche Konsequenzen es für sie wohl haben könnte, sollten ihre wahren Ansichten ans Licht kommen. Es sei auch darauf hingewiesen, dass sichtbare Zeichen der Zugehörigkeit, die einige Fraktionen tragen und getragen haben, die Túatha Dé Danann in eine unbequeme Lage bringen können. Natürlich haben die herrschenden Familien in der Vergangenheit Zeichen der Freundschaft und Sympathie getragen, aber keine Fraktion – besonders nicht die Mitglieder der Sonnenfinsternis – will gern als persönliche „Frak-

Was bitte auf welchem Netzwerk speichern?

Das werdet ihr nicht glauben. Okay, ich habe rausbekommen, was den Trennbefehl auslöst und warum man sich nicht in das Netzwerk des Seelie-Hofs hacken kann. erinnert ihr euch, wie verwirrt die Fae beim letzten Mal waren, als ich die Matrix erwähnte? Ja, sie waren richtig davon fasziniert – aber aus anderen Gründen, als ihr jetzt denkt. Wie sich rausstellte, hatte ich zur Hälfte recht, was sie angeht: Die Fae haben keine Ahnung von Technik, weil sie das gar nicht müssen. Kapiert ihr? All die Geheimnisse, die sie angeblich haben, können sie ja schlecht in ihren hübschen, kleinen Köpfen aufbewahren. Sie haben herausgefunden, wie man Leute benutzt, um Informationen zu speichern und zu übermitteln. Und wenn sie sich an irgendetwas Wichtiges erinnern wollen, dann holen sie sich einfach ihre Erinnerungen aus ihnen zurück. Unglaublich, oder? Sie haben dafür auch einen ganz einfachen Namen. Sie nennen sie „Bewahrer“. Sie haben auch noch einen anderen, elfischen Namen dafür, aber den habe ich vergessen. Teil des ganzen Spaßes ist, dass diese Bewahrer zwar irgendwie so wie Roboter sind, sich aber verteidigen können, wenn es nötig wird. Da denkst du, du hackst so ein Ding, und plötzlich schwingt es einen Schläger und schlägt dir das Hirn ein. Die legen echt Wert darauf, dass Außenseiter nicht dahinterkommen, was es mit ihrem Netzwerk auf sich hat.

tion des Monats“ der Lady bewundert werden. Die Ansichten der Fraktionen – und in geringerem Maße auch ihre Mitglieder – existieren nicht, um die Launen des Seelie-Hofs zu befriedigen – und sie auf solch eine Weise zu behandeln, könnte zu einem Putsch oder Schlimmerem führen.

Derzeit bewegt sich die Existenz der Fraktionen gefährlich auf Messers Schneide. Einige, wie der Gehängte, sind so desorganisiert, dass Veränderungen in der tagtäglichen Terminplanung es quasi unmöglich machen könnten, sich zu treffen und Ränke zu schmieden. Andere häufen hinter den Kulissen Macht aus geheimnisvollen Quellen an, und die Anzahl ihrer Mitglieder ist ein Geheimnis – selbst für ihre Anführer. Deshalb mag es zwar eine Herausforderung sein, einen Patron zu finden, der gewillt ist, einen Gast am Hofe zu protegieren, aber noch schwieriger ist es, herauszufinden, welcher Fraktion ein Höfling wohl angehört. Die besten Chancen hat ein Shadowrunner immer noch, wenn er so viel wie möglich über jede der Fraktionen lernt und dann herausfindet, wer aktuell ihre jeweiligen Repräsentanten sind. Üblicherweise sind die Höflinge, die ihre Unterstützung einer Fraktion öffentlich machen, hochrangig und können sich am Hof behaupten. Einige Runner werden solche Mitglieder vielleicht als die Macher und Entscheidungsträger erkennen. Alle anderen Feen, von den aufstrebenden bis zu den ausländischen Gesandten, werden ihre Ansichten für sich behalten. Tatsächlich ist es nicht unüblich, dass ungebundene Mitglieder des Hofes an Treffen mehrerer Fraktionen teilnehmen, bevor sie sich für eine bestimmte entscheiden.

Verfehlungen & Konsequenzen

Wie am Rest des Hofes ist Gewalt auch bei den meisten Fraktionen verpönt, weshalb sie sich im Falle eines Mordes zeitweise auch dann auf Lady Brane Deighs Seite stellen werden, wenn sie sie öffentlich für amt-suntauglich erklärt haben. Die Fraktionen sind tief in politischen Strömungen verankert, weshalb es viele Monate – wenn nicht Jahre – dauern kann, bis sie ihre Ziele erreichen. Ihre Mitglieder sind eher langfristige Planer, die für überstürztes und unausgereiftes Benehmen nichts übrighaben und den Feen gegenüber loyal sind. Alle Höflinge sind davon überzeugt, dass die Fraktionen notwendig sind, um mit der Vielschichtigkeit ihrer Existenz fertigzuwerden, und sie missbilligen Einmischungen von außen.

Aktuell gibt es kein formales System zur Anklage von Verbrechen gegen die Fraktionen. Auf vielerlei Arten sind die Fraktionen nicht so wohlgeformt, wie einige ahnungslose Höflinge behaupten, da sie neben Anführern und Mitgliedern auch ein gewisses Maß an Organisation benötigen. Viele Fraktionen haben beispielsweise weder eine traditionelle Struktur noch ein System, um den Verkauf von Staatsgeheimnissen zu ermöglichen, aber sie werden ihre eigenen Interessen schützen.

Besonders Shadowrunner sollten sich genau mit den folgenden Beispielen dafür beschäftigen, wie Fraktionen mit jenen umgehen, die ihnen in die Quere kommen:

- Vor Kurzem wurde der nackte Körper eines Elfen auf einer Lichtung gefunden. Dem Elfen, der später als Michael Leahy identifiziert wurde, war das Symbol eines Labyrinths in die Brust geritzt worden. Er hielt ein extrem wertvolles Artefakt in der Hand, das Armband des Flüsterns. Dieses Armband, das aus den miteinander verflochtenen Nadeln eines Kiefern-

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

baums besteht, ist ein lebendiges Artefakt, das die Macht hat, die Stimme eines jeden Sprechers auf ein kaum hörbares Flüstern zu reduzieren. Der Mord war definitiv so angelegt, dass er eine Botschaft übermittelte – aber an wen und warum?

- Gerüchten zufolge war Percy, eines der ursprünglichen Gründungsmitglieder der Fraktion des Bastards, einst der offizielle Hofnarr und Liebling von Lady Brane Deigh und ihrer Dienerin Sera. Seit seinem plötzlichen Abschied vom Hof vor zehn Jahren wurde das Amt neu besetzt, aber gewisse Andenken an Percy blieben zurück. Sein Ehrenplatz am Bankettstisch wird von einem grausigen Bild eingenommen: einer Narrenkappe, die schief auf einem ausgebleichten Schädel sitzt, der auf eine Puppe gesteckt wurde, die in den leuchtenden Farben des Hofes gekleidet ist.
- Viele denkwürdige Ereignisse, auch Verhandlungen, wurden im Buch der Erinnerungen festgehalten. Dieses Buch ist allerdings kein Archiv im klassischen Sinne. Es handelt sich vielmehr um eine Reihe von Höflingen, denen die vollständige, sagenumwobene Geschichte des Seelie-Hofs und seiner Fraktionen von Anfang an erzählt wurde. Jeder der Höflinge kann auf Kommando ungefähr ein Jahrtausend an Informationen erinnern. Es wird von ihm erwartet, dass er dies ungefiltert und sachlich tut, ohne persönliche Neigungen und politische Einflüsse. Eines der „Bücher“ der Sammlung wurde als Verräter gebrandmarkt und beschuldigt, der Fraktion des Drachen beitreten zu wollen. Nachdem das Wissen gewaltsam aus dem Geist des Buches entfernt worden war, wurde der Höfling mithilfe eines archaischen Rituals bestraft, das als Ritual der Narben bekannt ist: Das Abbild eines Drachen wurde tief in das Gesicht des Angeklagten geritzt.
- Manchmal gerät man auch nach der Aufnahme in eine Fraktion in Konflikt mit ebendieser Fraktion. Die Mitglieder der Fraktion des Magiers zum Beispiel folgen alle einem speziellen Pfad, um zu einem Magier des 75. Ranges oder Meisterzauberer zu werden. Von Initiaten wird erwartet, dass sie enge Beziehungen zu den höherrangigen Zauberern aufbauen. Schwindeleien sind zu erwarten, aber es gibt ein paar Regeln, die nicht gebrochen werden können – eine davon lautet, immer ehrlich zu seinem Meister zu sein. Vor nicht allzu langer Zeit versuchte ein junger Initiat, etwas zu zügig voranzuschreiten, indem er sich gleich drei Meister auf einmal nahm. Dadurch war er genötigt, mit diversen Lügen zwischen den dreien zu jonglieren, und flog letztendlich auf. Als Folge davon wurde dem Initiaten für die Dauer eines planaren Jahres die Fähigkeit genommen, Magie zu wirken.

Andere Arten von Konflikten finden statt, wenn Fraktionen gegensätzliche Ziele verfolgen, wenn der Wille der Fraktionen den Willen des Hofes zu stürzen versucht, oder wenn ein Außenseiter versucht, eine Frak-

tion zu infiltrieren oder sich als Höfling auszugeben. Wenn eine Fraktion nicht selbst Gerechtigkeit walten lassen kann, trägt sie ihre Klage Lady Brane Deigh vor, wie es auch jeder einzelne Höfling tun kann. Das sind dann die Fälle, die die Morgenanhörungen besonders interessant machen können.

Anwerbung & Initiation

Informell kann jede Fee zu jeder Zeit behaupten, dass sie einer bestimmten Fraktion angehöre, und viele tun dies auch, um ihre persönlichen Ziele zu erreichen. Die Fraktionen wissen das, und einige konzentrieren sich auf das Anwerben neuer Mitglieder, indem sie an deren Eitelkeit oder Gier appellieren. Einige Höflinge wollen vielleicht eine bessere Stellung am Hof, während andere gern eine Freistellung hätten, um die irdische Ebene zu besuchen, eine Familie zu gründen oder sich um eine ernste Angelegenheit zu kümmern. Je verzweifelter die Fraktion, desto mehr Mitglieder könnten öffentlich angeworben werden, und desto schneller werden ihre Reihen anwachsen.

Aktuell vermeiden es die sichtbaren Mitglieder einer Fraktion, unliebsame Individuen anzuwerben, wie beispielsweise Gefangene, unsichtbare „Helfer“ oder jegliche Gäste, da sie die prüfenden Blicke der herrschenden Familien nicht im Übermaß auf sich ziehen wollen. Bisher wurden zehn Fraktionen identifiziert, auch wenn man vermutet, dass noch viele weitere existieren. Da der Glaube verbreitet ist, dass der Unseelie-Hof aktuell aktiver denn je ist, achten die Repräsentanten der Fraktionen darauf, es nicht zu übertreiben. Es sei angemerkt, dass Informationen bezüglich der Mitgliedschaft in einer Fraktion den Túatha Dé Danann eine Menge wert sind – sogar dann, wenn sie selbst einer Fraktion angehören. Außerdem wird angenommen, dass einige der Repräsentanten nach außen hin Zeichen der Zugehörigkeit zu einer Fraktion zur Schau stellen, während sie tatsächlich einer anderen angehören. Diese Lockvogeltaktik verbreitet sich zunehmend unter den Fae, ebenso wie Nachrichten, die in Reimen, Anagrammen und anderen Worträtseln und Gedichten versteckt sind.

Die meisten Fraktionen haben einen formellen und einen informellen Prozess der Aufnahme, ähnlich wie die Riten der Rückforderung, bei denen eine Fee ihre Stellung am Hof aufgibt, um einem Mitglied der königlichen Familie ihre lebenslange Treue zu schwören. Informell wird jedes Mitglied als temporärer Verbündeter einer Fraktion angesehen, bis es das Ritual der Wünsche für seine entsprechende Fraktion durchführt, entweder für alle sichtbar in der Öffentlichkeit oder aber im privaten Rahmen. Die meisten Fraktionen – besonders der Gehängte und der Tod – führen keine öffentlichen Zeremonien durch, da sie möchten, dass ihre Mitglieder

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

geheim bleiben. Nur sehr wenige, insbesondere die Aes Sídhe Banrigh, halten aufwendige Zeremonien ab, um ihre neuesten Mitglieder willkommen zu heißen.

Während der Initiation kann eine Fraktion eine Veranstaltung abhalten, zu der sie alle Mitglieder des Seelie-Hofs einlädt. Jeder, der der Veranstaltung beiwohnt – ob es nun ein großer Maskenball, ein Theaterstück oder eine zeitlich passende Grabrede für einen Gefallenen ist –, wird als potenzielles Mitglied betrachtet und hat das Recht, das Ritual der Wünsche durchzuführen, sofern er hinreichend identifiziert werden kann und jemand für ihn bürgt. Die Identifizierung erfolgt üblicherweise auf eine von zwei Arten: entweder über ein Familienmitglied oder über einen Bürgen. Nachdem der Hof die Identität des Kandidaten zu seiner Zufriedenheit festgestellt hat, darf dieser darum bitten, das Ritual der Wünsche durchführen zu dürfen. Die Methodik des Rituals unterscheidet sich je nach Fraktion, aber die Intention ist für alle dieselbe. Das Ritual ist eine öffentliche Erklärung dessen, was der Initiat mit seinem Beitritt zur Fraktion zu erreichen hofft, und ein Anführer der Fraktion wird entsprechend darauf antworten.

Wie die meisten Shadowrunner sich vielleicht vorstellen können, ist das Ritual der Wünsche eine große Sache, da Höflinge, die clever genug sind, die Bedeutungsebenen in jeder Geste und in jedem Wort zu verstehen, die Geheimnisse einer Fraktion und zweier ihrer Mitglieder entschlüsseln können. Bisher wurde das Ritual der Wünsche nur viermal öffentlich abgehalten: zweimal von der Aes Sídhe Banrigh, einmal vom Eremiten und einmal, überraschenderweise, vom Drachen.

Papierkrieg und Blutsbande

Die tagtäglichen Angelegenheiten des Hofes ändern sich entsprechend den Launen der Lady Brane Deigh, was die Fraktionen betrifft. Innerhalb der letzten Monate hatte sie mehrere Treffen mit Liam O'Connor, bei denen sie mit ihm Möglichkeiten besprochen hat, mithilfe verschiedener Arten der Identifikation die Mitglieder des Seelie-Hofs zu katalogisieren. In den vergangenen Jahrhunderten war das kein Problem, da der Hof deutlich kleiner als heutzutage war. Nun jedoch, da sich die Aufmerksamkeit der Lady auch über die Grenzen des Hofes hinaus erstreckt, ist die Notwendigkeit, jedes Mitglied zu erfassen, so groß, dass die Túatha Dé Danann begonnen haben, mit den dunklen Künsten herumzuspielen. Mit thaumaturgischen Ritualen stellen sie sicher, dass sich die Türen nur für jene Feen öffnen, die dazugehören. Man vermutet, dass die Volkszählung, die von Renraku durchgeführt wird, Teil ihres größeren Plans der Bevölkerungskontrolle ist.

Menschliche und metamenschliche Besucher dürfen üblicherweise keinem Ritual der Wünsche beiwohnen, da es ihnen verboten ist, einer Fraktion vollständig beizutreten. Nur offizielle Mitglieder des Seelie-Hofs haben dieses Recht – sehr zum Leidwesen der verbliebenen Wilden Fae. Es gibt aber viele Möglichkeiten, die Fraktionen bei ihren Zielen zu unterstützen, auch wenn man kein vollwertiges Mitglied ist. Viele Besucher haben in dem Bestreben, sich Gefallen zu erarbeiten und Allianzen aufzubauen, eine Munera-Schuld angehäuft – oder haben nun ein Plus auf ihrem Schuldenkonto.

Es ist auch erwähnenswert, dass es Höflingen zwar gestattet ist, nach eigenem Ermessen ihrem Herzen (oder Verstand) zu folgen, die meisten Mitglieder des Seelie-Hofs aber dennoch kontinuierlich überwacht werden. Sollte sich ein Höfling daher entschließen, sich mit einer unbekannten oder gefährlicheren Fraktion zu verbünden, die sich gegen den Willen des Seelie-Hofs verschwört, sollte er dies mit größter Vorsicht angehen.

Shadowrunner sollten es sich gut überlegen, ob sie einer Fraktion beitreten oder gar eine Munera-Schuld auf sich nehmen wollen – es sei denn, ihr Job verlangt dies. Und selbst dann sollten sie gut bezahlt werden und sich bewusst sein, dass ein solches Vorgehen die Túatha Dé Danann und die Gesamtheit der Feen gegen sie aufbringen könnte. Sie können jedoch in jedem Winkel des Hofes Verbündete finden. Die Fragen, die sich Runner stellen sollten, sind: „Was will diese Fee?“ Und: „Werde ich unter den Konsequenzen zu leiden haben, wenn der Deal in die Hose geht?“

Bekannte Fraktionen

„Besessen von einem Märchen verbringen wir unser Leben mit der Suche nach einer magischen Tür und einem verlorenen Königreich des Friedens.“

–Eugene O'Neill,

Dramatiker der Fünften Welt

Frieden. Man vermutet, dass alle Höflinge danach streben, aber keine zwei Feen können sich darauf einigen, was er bedeutet. Ironischerweise vertreten auch die Fraktionen keine abgestimmten Philosophien. Es ist eher so, dass jede der Fraktionen entweder als für oder als gegen die traditionelle Herrschaft der Túatha Dé Danann abgestempelt wird. Mit was sollen die Höflinge denn auch sonst ihre Überzeugungen vergleichen, wenn nicht mit dem, was vor ihnen da war? Aus diesem Grund mutmaßen manche Mitglieder des Seelie-Hofs auch, dass alle Fraktionen mit Ausnahme der Loyalisten als Teil der Unseelie-Fraktion angesehen werden könnten. Das ist allerdings nicht wirklich der Fall, da es nicht die Todesstrafe nach sich zieht, mit Lady Brane Deigh

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen



nicht übereinzustimmen. Tatsächlich gestatten ihr die Fraktionen sogar mehr Freiheit beim Regieren, da sie die Köpfe und Herzen ihrer Höflinge beschäftigt halten – was deren Blicke von den tagtäglichen Versammlungen und Entscheidungen der Lady fernhält. Je mehr sich ihr Volk mit theoretischen Ideologien und Philosophien beschäftigt, desto mehr Gelegenheit hat sie, die wahren Bedrohungen für ihre Herrschaft auszumachen.

Bislang hat der Seelie-Hof zehn Fraktionen identifizieren können, die noch aktiv sind. Die Zeit wird zeigen, ob noch weitere aufgedeckt werden und ob die bekannten Fraktionen lange genug existieren werden, um die Belange des Hofes zu beeinflussen.



Die Aes Sídhe Banrígh

„Es gibt nur eine Königin, und Sie wacht über alle. Du magst vielleicht nicht denken, dass Sie gefährlich ist. Aber vergiss nie, auf wessen Seite Sie steht.“

Spitzname(n): Töchter des Windes, Brüter (vulgär), Schwestern (oder Brüder), Windbezwinger, Sonnenjäger (vulgär)

Motto: Wir säen die Saat der Hoffnung, gepflanzt in der Vergangenheit, die für unsere Zukunft Früchte trägt.

Zeichen (oder Symbol): Granatapfel, Weizen, Hyazinthe. Die Hyazinthe hat sich als Zeichen der Unterstützung für Lady Brane Deigh durchgesetzt und ist daher das verbreitetste Symbol am Hof. Ihre Präsentation und Farbe vermitteln dem Betrachter eine entscheidende Bedeutung weit jenseits der proklamierten Loyalität zur amtierenden Herrscherin. Weiß bedeutet zum Beispiel, dass eine Fee der Möglichkeit entsagt hat, eigene Kinder zu bekommen, und stattdessen Waisen des Hofes adoptiert. Solche „Waisen“ könnten Höflinge oder Besucher ohne Bürgen sein, verlassene Höflinge, die mit ihrem Patron in Konflikt geraten sind, oder tatsächliche Feenkinder. Leuchtend violette bis pinke Hyazinthen in Kombination mit anderen Sommerblumen wie der Tigerlilie und Margerite bedeuten, dass die Fee während der Mittsommernacht empfangen möchte – entweder metaphorisch oder wortwörtlich. Auch wenn die Farben sich nicht ausschließlich auf

Fruchtbarkeitsrituale beziehen, tragen sie doch oft doppelte Bedeutungen, die auf die einzigartige Kultur der Fraktion Bezug nehmen.

Beschreibung: Die Fraktion der Aes Sídhe Banrigh, die physisch und ideologisch tief in alten Fruchtbarkeitsymbolen verwurzelt ist, wird von Außenstehenden oft als Fruchtbarkeitskult missachtet, dessen einziges Anliegen es ist, dafür zu sorgen, dass die Túatha Dé Danann gesund sind und Nachwuchs zeugen. Fruchtbarkeit ist ein Aspekt der ursprünglichen Tarotkarte, und Lady Brane Deigh hat sich sowohl die Karte als auch die Fraktion angeeignet. Die Aes Sídhe Banrigh beschäftigt sich mit dem Zyklus der metaphorischen Ernte, ihrem Einfluss auf die Umwelt und der mythischen Mutter Natur (oder Gaia, Artemis, Isis usw.), die für alle lebenden Dinge verantwortlich ist. Mit ihrem übertriebenen Symbolcharakter hat die Aes Sídhe Banrigh auch eine dunkle Seite, denn damit Wachstum stattfinden kann, muss Mutter Natur anwesend sein. Ihre Wege sind unergründlich und geheim, und ihre Abwesenheit würde den Zyklus des Wachstums unterbrechen. Hier ist die Symbolik deutlich: Sollte Lady Brane Deigh ihre Herrschaft aufgeben, würde der Hof der Dunkelheit anheimfallen.

Organisation: Vielarmig, mit Lady Brane im Zentrum, aus dem Äste in alle Ecken und Winkel des Seelie-Hofs wachsen. Die Mitglieder der Fraktion agieren oft in Zellen, die sich für kurzfristige oder zyklische Ziele zusammenschließen. Diese Ziele können physisch, spirituell oder intellektuell sein, und sie müssen während des Rituals der Wünsche verkündet werden. Ähnlich wie die Fraktion des Magiers verbindet die Aes Sídhe Banrigh Höflinge auf Basis dieser gemeinsamen Ziele miteinander. Einzelne Mitglieder ziehen es jedoch vor, ungebunden zu bleiben, da sie sich der Fraktion nicht angeschlossen haben, um sich für andere einzusetzen, sondern um persönlichen Nutzen daraus zu ziehen – oder aus zähneknirschendem Respekt vor ihrer amtierenden Herrscherin.

Ziele: Ein Zugehörigkeitsgefühl fördern und den Mitgliedern des Seelie-Hofs zu verstehen helfen, dass sie Teil der Zukunft sind (öffentlich). Menschlichen und metamenschlichen Besuchern zeigen, dass der Seelie-Hof eine geschlossene Front bildet, die sich unter der Herrschaft seiner Königin vereint (öffentlich). Zeremoniell in den Gaben der Jahreszeiten schwelgen, die der Hof und seine Mitglieder darbringen müssen (öffentlich). Alle Höflinge im Blick behalten und die Identität aller Fraktionen aufdecken, inklusive des Unseelie-Hofs (geheim). Die Blutlinien der Fae manipulieren und die Túatha Dé Danann noch für Äonen an der Macht halten (geheim). Alle Höflinge rekrutieren und ihre Loyalität an den Hof binden (privat).

Mitgliedschaft & Anwerbung Die Fraktion der Aes Sídhe Banrigh ist einzigartig in der Hinsicht, dass alle amtierenden Mitglieder des Seelie-Hofs standardmäßig als Mitglieder der Fraktion betrachtet werden. Lady Brane Deigh hat die Fäden dieser Tarotkarte durch ihre Art zu regieren ineinandergespinnen, und die Symbolik der Ernte durchzieht den ganzen Hof: Frische winterliche Kiefern bieten Schutz vor Schnee; Zaubernüsse heilen Wunden; Tulpen blühen, und im Frühling schlüpfen Raupen; Himbeeren, Erdbeeren und Melonen reifen in der Sommerhitze; Weizenhalme und Mais werden neben rundlichen Kürbissen im Herbst geerntet. Reichhaltige Bankette kombinieren Hyazinthen und die Früchte der Saison, und ein jeder ist eingeladen, sich an den Gaben des Seelie-Hofs zu laben. Hier zeigen die Mitglieder der Fraktion ihr wahres Gesicht: Die Höflinge werden genau inspiziert. Rivalen versuchen, die zur Schau gestellten Farben zu entschlüsseln, und achten darauf, welches Essen gegessen wird und wer mit wem verkehrt. Die Aes Sídhe Banrigh kombiniert das Verborgene mit dem Sichtbaren und steckt so voller versteckter Anspielungen und Bedeutungen, dass selbst ihre Mitglieder nicht sicher sind, welchem Zweck die Fraktion jenseits der Unterstützung von Lady Brane Deigh dient.

Geschichte

Die Tarotkarte, auf deren Basis die Fraktion gegründet wurde, Aes Sídhe Banrigh, war ein anonymes Geschenk, das der Seelie-Herrscherin während einer Feier zur Mittsommernacht überreicht wurde. Der Schenkende hat sich nie zu erkennen gegeben, wurde noch nicht von den Spionen der Königin ausfindig gemacht, und die anderen Höflinge haben den Vorfall fast vergessen.

Die Karte befand sich in einer hermetisch verschlossenen Kiste, die aus den biegsamen Zweigen eines Orangenbaumes geflochten und so verzaubert war, dass sie sich nur durch Lady Brane Deighs Berührung öffnen ließ. Die Königin entdeckte, dass die Kiste, ebenso wie die großen Kiefern, die als Säulen des Hofes dienen, noch am Leben war. In den tiefen Nachtstunden trug sie schließlich reife Früchte, die gepflückt und gegessen werden konnten. Im Inneren der Kiste glänzte die Karte der Aes Sídhe Banrigh auf einem Bett aus farbenfrohen Hyazinthen wie eine frische Wassermelone. Das Mana tropfte förmlich aus der Karte heraus, und umgeben von Zeichen der Unterstützung für ihre Herrschaft war die Lady, soweit sich alle Anwesenden erinnern konnten, zum ersten Mal zu Tränen gerührt.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Unter den Blumen fand die Lady den folgenden schlicht geschriebenen Brief, der auch im Buch der Erinnerungen verewigt wurde:

Meine liebste Brane,

Ihr werdet Euch wohl nicht an mich erinnern, da es lange her ist, dass unsere Wege sich kreuzten, doch ich halte unsere gemeinsame Zeit in lieber Erinnerung. Das erste Mal, dass ich Euch sah, ward Ihr in goldenes Sonnenlicht gebadet, und Euer Haar funkelte wie Diamanten. Ich war verzaubert von Euch, und der besorgte Ausdruck in Euren Augen quälte mich. Wer bereitete Euch solche Sorgen, Milady? Das fragte ich mich. Wer würde es wagen, solch ein Traumbild der Lieblichkeit zu verletzen, reiner und schöner als die Hyazinthen, die Euch schon immer so lieb waren?

Und dann sah ich den Quell Eures Leids. Es war ein Mann. Beleibt, schlecht rasiert, ausgesprochen orkisch und in solch ungelenken und seltsamen Kleidern gewandert, dass er nur von einem Ort stammen konnte: Tír na nÓg. Ich konnte spüren, wie zerrissen Ihr ward, welch Panik Euer Herz zuschnürte, welch kalter Stahl durch Eure Adern rann, weil Ihr wusstet, dass dieser Ork geschickt wurde, Euch das Leben zu entreißen. Ich sah Euch dort stehen, wie Ihr um das Leben trauertet, das Ihr noch nicht gelebt hattet, Euch auf Euren Tod einstelltet – und dann? Als das Monster seine fleischigen Fäuste erhob? Da tatet Ihr einen Schritt zur Seite, nahmst Euren Stimmreif ab, und dann seid Ihr zu mir herumgewirbelt mit Wangen, die gerötet waren vor Verwirrung und Wut, denn in diesem Moment wurdet Ihr Euch bewusst, dass ich da war. Also habt Ihr gezögert, habt für eine entsetzliche Sekunde gezögert und dem Attentäter Zeit gegeben zuzuschlagen. Und ich war die Ursache. Ich, ein Diener der Krone.

Ich erinnere mich, wie ich aufschrie vor Qual, entsetzt, dass ich Euch unwissentlich Schmerzen bereitet hatte, und konnte Euren Feind so erschrecken, dass er all seine Aufmerksamkeit mir zuwandte. Ich erinnere mich, dass Ihr diesen Moment ergriffen habt, dieses wertvolle Geschenk, das ich Euch gemacht habe, denn als der Ork abgelenkt war, habt Ihr seinen Hals mit Eurer Krone aufgeschnitten. Das Blut spritzte überall hin – auf das frische, gepflegte Frühlingsgras, auf Euer feines Gewand, auf den Klee und die Blumen, von denen die Wiese übersät war.

Auf mich, ja, mich. Auf den Einen, der Euch von Vorher kannte, der in der Dunkelheit gewartet hatte, immer angezogen von Eurem Licht, der unterhalb in den dunklen, nahrhaften Böden schlief, die ihn sättigten. Das warme Blut des Orks ließ mich zusammenfahren – war dies der Krieg der Großen Leiden? Ich hatte so viele Dinge vergessen, und Ihr habt mir geholfen, mich zu erinnern.

Ich schicke Euch dieses Zeichen meiner Zuneigung für Eure Güte und Euren Mut. Die unsrige Beziehung ist eine, die aus dem Moment des Todes entstand, und ich weiß, dass Ihr ein großes Risiko auf Euch nehmt, um mir zu helfen, wie ich auch Euch geholfen habe.

Euer bis zum Sonnenaufgang,

— F

Das
unmögliche
Tor

Der
Seele-Hof

Die
Praktiken
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Obwohl der Brief zum Wohle des Hofes dokumentiert wurde, betrachtet Lady Brane Deigh seinen Inhalt als extrem persönlich und lehnt es entschieden ab, darüber zu reden. Der Autor des Briefes mag ein früherer Liebhaber oder einer ihrer vielen geheimen Bewunderer sein, aber nur sie kennt die Identität ihres anonymen Verehrers. Jegliche neugierigen Anfragen diesbezüglich beantwortet sie mit Gelächter, Spott oder Geringschätzung, denn die Lady versteht, dass manche Geheimnisse besser im Herzen verborgen bleiben – weit weg von jenen, die solche Gefühle gegen sie verwenden würden.

Repräsentant(en)

Die Repräsentanten dieser Fraktion neben Lady Brane Deigh befinden sich ebenfalls in hochrangigen Ämtern bei Hofe. Jenen, die sich um die Krone sammeln und sie unterstützen, wird die Möglichkeit gewährt, im passenden Moment für die Lady zu sprechen. Tatsächlich gibt es sehr viel Pracht und Herrlichkeit um die Repräsentanten der Aes Sídhe Banrigh, und es ist unmöglich, sie nicht zu bemerken. Für größere Besorgnis sorgen jene Mitglieder des Seelie-Hofs, die nicht mit der amtierenden Herrscherin in Verbindung gebracht werden wollen. Zu diesen könnten die Folgenden gehören:

- **Wilde Fae:** Auch wenn die Wilden Fae längst nicht mehr so zahlreich sind, wie sie es einst waren, leben und sterben viele von ihnen trotzdem, ohne den Hof auch nur einmal besucht zu haben. Manche nehmen jedoch an den jahreszeitlichen Zeremonien und Ritualen teil – aus Respekt vor der Herrscherin und um ihre Unterstützung zu bekunden. Jene allerdings, die nie am Hof erscheinen, machen den Mitgliedern der Aes Sídhe Banrigh Sorgen, da sie von jeder Fee erwarten, ihren Teil zum Zyklus beizutragen. Indem die Wilden Fae Einladungen ausschlagen und sich nicht blicken lassen, setzen sie sich allen möglichen Spekulationen und Gerüchten aus. Und wenn es Fragen gibt, kann es auch eine Untersuchung geben – speziell im aktuellen Zeitalter.
- **Diener:** Auch wenn gern das Gegenteil behauptet wird, sind die Mitglieder der Aes Sídhe Banrigh noch immer fixiert auf die Herrschaftshierarchie des Hofes und hegen große Wertschätzung für jene, die dem Thron am nächsten stehen. Daher ist es üblich, dass all die, die jenseits dieser Aufmerksamkeitsgrenze liegen, von ihnen vergessen werden. Viele Bedienstete machen sich nicht die Mühe, sich einer Fraktion zu verschreiben, da sie der Meinung sind, diese würden nur von den tatsächlichen Problemen des Hofes ablenken. Würden sich die Höflinge die Mühe machen, ihren Dienern zuzuhören, wären sie überrascht, wie viele von ihnen sich machtlos und versklavt fühlen, und dass sie eines Tages – ebenso wie die Höflinge, die sie jeden Tag einkleiden – vielleicht ihre eigene Fraktion bilden könnten.

• **Ausländische Ehrengäste:** Der Seelie-Hof empfängt viele Gäste, und oft sind die Zeremonien von den Insignien der Aes Sídhe Banrigh bestimmt. Auch wenn ein Dekret besagt, dass kein Mensch einer Fraktion beitreten darf, so dürfen ausländische Ehrengäste – was auch Niall O'Connor einschließt – sich durchaus mit Fraktionen verbünden und werden dazu auch ermutigt. Bis heute ist dem allerdings kein einziger Besucher nachgekommen, was den Mitgliedern der Aes Sídhe Banrigh nicht entgangen ist. Was das für die Fraktion bedeutet, bleibt abzuwarten. Es gibt allerdings schon Stimmen, die sich dafür aussprechen, dass Hof-Loyalisten Mitglieder anwerben sollten, die gewillt sind, das Ritual der Wünsche zu durchlaufen.

Zusätzlich zu diesen drei gibt es noch eine ganze Reihe anderer Personen, die zwar an den prunkvollen Banketten und Zeremonien des Hofes teilnehmen, sich aber aus diversen persönlichen und politischen Gründen nicht als Mitglieder der Aes Sídhe Banrigh betrachten. Diese Individuen, genau wie die Höflinge, sind wahrscheinlich Rivalen oder zukünftige Feinde, die die Herrschaft von Lady Brane Deigh unterwandern würden. Die meisten Mitglieder der Fraktion wären daher beruhigt zu wissen, dass solche Personen der amtierenden Herrscherin nicht unbekannt sind. Darauf angesprochen antwortet Lady Brane oft: „Die Menschen haben ein Sprichwort, das mir für diese Situationen angemessen scheint: Der Teufel, den du kennst, ist nie das Problem. Der, den du nicht kennst – das ist das Böse, um das wir uns sorgen müssen.“

Der Bastard

*„Sein Name war Percy, du Arschloch.
Nicht ‚Giggles‘ oder ‚Pocket‘ oder ‚Tom Fool‘.
Percy. Und sie hat ihn umgebracht.“*

Spitzname(n): Zuckohren (vulgär), Spiegelblicker, Wanderer

Motto: Wenn du den Zugang zum Pfad nicht finden kannst, dann mach einen neuen.

Zeichen (oder Symbol): Birke

Beschreibung: Der Bastard ist eines der großen Arkana des Tarots der Sechsten Welt. Die gleichnamige Fraktion steht für den Beginn einer Reise (physisch, spirituell, intellektuell usw.) und den Reiz des Abenteuers. Ihr negativer Aspekt ist, dass sie die wortwörtliche Repräsentation einer Zeile aus Alexander Popes „Versuch über die Kritik“ (1717) ist: „Verrückte stürzen dort hinein, wo Engel sich nicht hinwagen.“

Organisation: Flach; ermutigt Freiwillige, im Namen der Fraktion zu handeln. Die Mitglieder können sich dazu entscheiden, Sprecher oder Mittelsmänner der Fraktion zu werden, um deren Interessen zu vertreten. Diese sind extrem unterschiedlich und passen sich auch entsprechend den Fae an, die Mitglieder der Fraktion sind.

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Ziele: Neuen Höflingen dabei helfen, sich an das Leben am Seelie-Hof anzupassen (öffentlich). Höflingen Raum bieten, um ihre eigene Identität zu finden, trotz des Drucks ihrer Position oder ihrer Familie (öffentlich). Jedem dabei helfen – unabhängig von Status oder Zugehörigkeit –, sich von einer Vergangenheit zu befreien, die er nicht länger will, und dann seinem eigenen Pfad zu folgen (geheim). Jeden gleich behandeln und das prunkvolle Drumherum in Sachen Titel, Geld oder Besitz missachten, denn wir sind alle auf unserer eigenen Reise (geheim).

Mitgliedschaft & Anwerbung: Oberflächlich betrachtet scheint der Bastard diverse Höflinge in seinen Reihen zu haben. Da sie fälschlicherweise oft als die „Anarchiefraktion“ dargestellt wird, zieht es viele Wilde Fae zum Bastard, bis sie erkennen, dass seine Mitglieder weder einen Staatsstreich durchführen noch die Politik des Hofes umstürzen wollen. Die Mitglieder der Fraktion werben oft um neue Mitglieder, indem sie an deren Bedürfnis nach Individualität und Freiheit appellieren. Es ist aber nicht ungewöhnlich für neue Rekruten, die Fraktion auch schnell wieder zu verlassen, sobald sie genug davon haben, mit Tabus zu experimentieren. Schon bald erkennen sie, wie schwierig es ist, seinen eigenen Pfad aus eigenem Antrieb zu gehen. Die Fraktion zieht außerdem geborene Anführer, Intellektuelle und Weise an, die davon überzeugt sind, dass ihr Pfad kein wortwörtlicher sein muss, sondern auch metaphorisch oder – für manche – metaphysisch sein kann. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Mitglieder dieser Fraktion zusätzlich noch einer anderen angehören, da sie vermuten, dass die Agenda des Bastards ihren Bedürfnissen angepasst werden kann.

Geschichte

Die Geschichte der Fraktion des Bastards ist auf viele Arten die Geschichte aller Fraktionen. Den meisten Höflingen wurde beigebracht, dass Percy Towser – der Hofnarr, der vor mehr als einem Jahrzehnt diente –, die Fraktion gründete. Das entspricht allerdings nicht ganz der Wahrheit. Auch wenn bestätigt werden kann, dass Percy neue Mitglieder geworben hat und ein prominenter Gesandter war, geht die Gründung der Fraktion des Bastards nicht auf ihn zurück.

Die Idee hinter der Fraktion beruht auf dem Gedanken, dass das Tarot der Sechsten Welt nicht einfach nur ein Kartendeck war, sondern ein Werkzeug im Besitz der Túatha Dé Danann. Es sollte ihnen dabei helfen, die Zukunft vorherzusagen und ihre Führung im Laufe der Zeit zu behalten. Eine dieser Karten in Händen zu halten, wie Percy zu sagen pflegte, bedeutete, ein magisches Artefakt der Fünften Welt zu besitzen, das älter als die Bäume des Seelie-Hofs war, und weitaus mächtiger. Aber die Karte der Fraktion zu besitzen – der Bastard repräsentiert den ersten Archetyp und ist ein ikonisches Symbol für das komplette Deck –, würde die Grundfesten des Seelie-Hofs erschüttern. Solches

Gerede wurde zuerst als verräterisch betrachtet, denn die Höflinge glaubten, dass Percy sich damit selbst als Mitglied des Unseelie-Hofs entlarvte.

Tatsächlich befand sich die Karte bereits in Percys Besitz, als er vortrat, um seine Meinung zu äußern. Sie wurde ihm von seiner Vorgängerin und Mentorin überreicht, Auntie Foole. Percy hatte zu diversen Gelegenheiten – vergebens – versucht, Mitglieder zu werben. Sein Stand am Hof brachte ihn in eine heikle Lage. Auch wenn kein Höfling zugeben wird, dass er selbst gesehen hat, wie Percy die Karte des Bastards hielt, wird oft darüber geredet, dass dies der Grund gewesen sei, aus dem der Hofnarr getötet wurde. Es war Lady Brane Deigh persönlich, die seinen Mord anordnete, auch wenn die Motive für solch ein Vorgehen ungewiss bleiben.

Zum jetzigen Zeitpunkt wurde der Verbleib der Karte noch nicht öffentlich gemacht, aber man vermutet, dass ein Mitglied des Seelie-Hofs sie bewacht. Ob ihr Besitzer auch ein Mitglied des Bastards ist, ist nicht klar. Manche Höflinge fürchten nicht nur, dass der Unseelie-Hof sie hat, sondern dass er sie nutzt, um die Saat der Zwietracht zu säen.

Wenige Mitglieder (wenn überhaupt) des Bastards haben sich öffentlich zu der Fraktion bekannt, aus Angst, dass sie mit Percy in Verbindung gebracht und ebenfalls festgesetzt, entführt oder ermordet werden. Man munkelt, dass zu den Mitgliedern der Fraktion insgeheim Höflinge von niedrigem und hohem Rang gehören, die trotz der Propaganda den Geist der Fraktion und ihre Ermutigung, dass man seinem Herzen folgen soll, unterstützen.

Repräsentant(en)

Tsukiko die Kappa

Tsukiko war eine Wilde Fae, geboren unter dem Licht des Vollmonds, die in der Nähe eines glasklaren Flusses lebte. Als sie erwachsen wurde, zeigten ihre Ältesten ihr, wie sie ihren Opfern Fallen stellen und sie ins Wasser locken konnte. Aus unbekanntem Grund verabscheute Tsukiko diese Praxis und empfand sie als barbarisch. Sie brachte es nicht übers Herz, andere Feen ohne triftigen Grund zu verletzen. Sie verweigerte sich den Traditionen der Kappas und begann ihre Reise zum Seelie-Hof, wo sie um Amnestie bat – aber keine erhielt. Aus Angst davor, wie die Wilden Fae reagieren würden, wurde Tsukikos Bitte mit der Begründung ausgeschlagen, sie sei zu jung, und man schickte sie nach Hause. Sie war enttäuscht, wollte aber ihren Traum, ein Höfling zu werden, nicht aufgeben. Stattdessen beschloss sie zu demonstrieren, was passieren würde, wenn sie sich wieder zu den anderen Kappas im Gläsernen Fluss gesellen würde. Wütend, frustriert und vollkommen allein marschierte Tsukiko zur Quelle der Reue, die die Tränen symbolisierte, die für die Opfer von Gewalt zwischen Fae vergossen wurden. Sie lockte die nächstbeste Person zu sich und ertränkte sie im flachen Wasser.

Zum Glück für Tsukiko hatte die junge Kappa unwissentlich einen berüchtigten und gefährlichen Feind des Hofes ermordet – einen gierigen und egozentrischen menschlichen Händler, der seit einer Weile eine Reihe hochrangiger Anführer erpresste. Nach außen hin gab sich der Hof schockiert und erzürnt und versprach eine Untersuchung zum Wohle aller jener Bürger der Sechsten Welt, die den Mord bezeugen konnten. Nach innen waren Höflinge und Adelige erleichtert, dass ihre Geheimnisse – und ihr Leben – nun sicher waren, da der dickköpfige Mensch tot war.

Auch wenn Tsukiko nicht öffentlich für die Treue, die sie dem Seelie-Hof entgegengebracht hatte, belohnt werden konnte, wurden ihr im Privaten doch die Gefälligkeiten gewährt, die sie sich erhofft hatte. Für alle Außenstehenden wurde verkündet, dass die Strafe für die Kappa streng, aber angemessen sei: Sie wurde ihres Rangs beraubt (obwohl sie keinen hatte), von ihrer Familie getrennt (was sie die ganze Zeit wollte), und ihr wurde ein symbolischer Patron zur Seite gestellt, der sie die Lebensart des Hofes lehren sollte. Um den Anschein von Tsukikos Bestrafung aufrechtzuerhalten, hielt der Hof eine Pseudo-Willkommenszeremonie ab und befahl dem Hofnarren, Percy Towser, die Kappa zu lehren, wie man ein richtiger Höfling ist.

Zur Überraschung vieler nahm Percy seine Pflicht ernst und begann damit, Tsukiko dabei zu helfen, ihre Vergangenheit hinter sich zu lassen und zu lernen, wie man ein Höfling wird. Die Loyalisten begriffen nicht, dass Percy ebenso opportunistisch wie jede andere Fee war und Tsukiko für ihn ein „Geschenk“ war, das ihm gab, was er dringend brauchte: eine Verbündete. Viele vermuten, dass das auch der Grund war, weshalb Percy verschwand. Er hatte schon immer erzählt, dass er eine Fraktion gründen wollte. Aber als andere Höflinge dann begriffen, dass er es ernst meinte, wurde er zur größten Bedrohung von allen.

Tsukiko ist ein Höfling, der am Anfang des Weges zu wahrer Größe steht. Sie strebt danach, ein strahlendes Beispiel für die Fraktion zu sein, die ihr geliebter Mentor repräsentierte. Andere junge Mitglieder des Bastards stolpern oft über ihre überstürzten Entscheidungen oder ihre Unentschlossenheit. Tsukiko hingegen ist einer der wenigen Höflinge, die wahrhaft am besten zeigen, was ihre Fraktion zu bieten hat. Sie hält die Erinnerung an Percy Towser in Ehren und ist ihm treu ergeben, und in seiner Abwesenheit ist sie zur De-facto-Anführerin der Fraktion des Bastards geworden.

Herzog Blumentopf

Herzog Blumentopf wurde als Matthew Mac Gabhann geboren. Seine Eltern waren Herzog Berit und Herzogin Sorcha, und seine Prominenz innerhalb der Fraktion (und, zum geringeren Teil, am Seelie-Hof) stützt sich teils auf seine adelige und sagenumwobene Abstammung. Auch wenn der Stammbaum der Mac Gabhanns rein technisch nicht zu den Herrscherfami-

lien der Túatha Dé Danann zählt, ist er doch mit ihnen verwandt.

Der Ursprung des Mac-Gabhann-Matriarchats lässt sich bis zum Beginn der Fünften Welt zurückverfolgen, als in der Folgezeit einer ungewöhnlichen Schlacht im Krieg der Großen Leiden Viona die Gerechte im Geheimen Kiernan den Selkie heiratete. Viona die Gerechte war eine legendäre Kriegerpriesterin der Fae, die darüber philosophierte, dass vergossenes Feenblut das Gewebe der Metaebene verfluchen würde. Als fähige Kämpferin schwor sie, die Konflikte zu beenden, ohne einen einzigen Tropfen Blut zu vergießen – ein Schwur, der ihr zeitweise den Titel „Viona die Verräterin“ einbrachte. Die Legenden besagen, dass Viona ihre Armee zurückließ und durch die Lichtungen, Wälder und Küsten streifte, um eine Audienz bei den Generälen zu erlangen, die die Wilden Fae kommandierten. Als sie so lief, entledigte sie sich all ihrer Rüstungsteile und Waffen, bis sie schlussendlich an den Ufern der Wachenden See ankam. Allein und schutzlos spazierte Viona am Strand entlang, bis sie auf zwei Feenstämme traf, die Selkies und die Nymphen, die sich in einem hitzigen Streit befanden. Als er Viona erblickte, nahm Kiernan an, sie sei eine Meerjungfrau. Er rief sie heran, damit sie als Schlichter fungieren konnte, so wie es bei den Wilden Fae Brauch ist. Die Selkies waren aufgebracht, dass die Nymphen nicht so große Verluste wie ihr eigener Clan erlitten hatten, und sie fanden es unfair, dass die Nymphen sich nicht in die Kämpfe einmischten. Die Nymphen hingegen fühlten sich angegriffen, weil die Selkies die Herrschaft über ihr Brutgebiet beanspruchten, und auch wenn sie das Leid der Selkies verstehen konnten, sollten sie selbst doch nicht für die deren Verluste bestraft werden.

Nachdem sie beide Seiten angehört hatte, dachte Viona sorgfältig nach und sprach dann ein ungewöhnliches Urteil. „Ich gebe euch mich selbst“, sagte sie, „auf dass ihr diesen Körper einer Túatha Dé Danann – eurer Feinde – anstelle von blutiger Rache erhaltet. Tut mit ihm, was euch beliebt, auf dass ihr Frieden finden mögt.“ Als Kiernan sich weigerte, flüsterte Viona: „Niemand kann meiner walten, denn ich walte meiner selbst.“ Dieser Ausspruch, der auf Gälisch auch auf Herzog Blumentopfs Tunika gestickt steht, ist eine emblematische Repräsentation der Fraktion des Bastards. Am Ende ihrer Reise fand Viona keinen Frieden. Am Rande der Wachenden See fand sie nur noch mehr Gewalt und war willens, sich selbst zu opfern, um einen Kampf zu beenden, mit dem sie eigentlich kaum etwas zu tun hatte. Sie legte ihr Leben in die Hände eines vollkommen Fremden. Nackt und allein wurde sie von ihrer eigenen Hand wiedergeboren – und überlebte die Begegnung.

Herzog Blumentopf ist ein typisches Mitglied der Fraktion des Bastards. Er kann seine lange und sagenumwobene Abstammung niemals ganz aufgeben, und in vielerlei Hinsicht profitiert er noch immer vom Na-

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

men Mac Gabhann. Er wurde zeitweise für das Amt des Hofnarren in Betracht gezogen, hauptsächlich aus Respekt für seine Familie. Herzog Blumentopf verachtet jedoch die Tatsache, dass er nie wirklich zu seinem Recht gekommen ist, und er ist dem Bastard aus dem verzweifelte Wunsch heraus beigetreten, sich selbst zu finden. Er gilt als eitel und kleidet sich extravagant, wie es ihm gerade gefällt – daher auch sein Spitzname –, und er ändert seine Allianzen mit anderen Fraktionen und Höflingen recht häufig. Er betrachtet diese sekundären Schwüre als integralen Bestandteil seiner Mitgliedschaft beim Bastard und erklärt oft, dass ihm „ein Verständnis der Angelegenheiten des Hofes dabei helfen wird, meinen Platz zu finden, als ein Mac Gabhann, als Höfling und als Fee des Seelie-Hofs“. Jene, die ihn kennen, wissen, dass sich Herzog Blumentopf nur um sich selbst kümmert und gleichzeitig das Ideal des Individualismus so zu schätzen weiß, dass er bereitwillig neue Mitglieder anwirbt und fördert, damit diese ihren Weg finden können.

Der Drache

„Verzeihung, wie bezeichnest du dich jetzt?

Als Adepten? Törichter Mensch!

Glaubst du denn wirklich, dass deine

Magie der meinen überlegen sei?“

Spitzname(n): Mana-Meister, Mana-Horter, Echsen (vulgär), Drachensklaven (vulgär), Wahre Fae, Herz der Seelie

Motto: Durch Recht und durch Herkunft sind wir die Wahren Fae.

Zeichen (oder Symbol): Löwenmäulchen, Yin und Yang, Goldenes Ei

Beschreibung: Die Stereotype über den Hochmut und die Arroganz der Wahren Fae lassen sich auf die Mitglieder der Fraktion des Drachen zurückführen. Auch wenn viele Mitglieder vorbildliche Höflinge und Mana-Schützer sind, setzt sich die Fraktion aus Feen zusammen, die sich selbst als allen anderen Mananutzern und Metamenschen überlegen sehen – ganz besonders Menschen gegenüber. Sie ist die Fraktion, die fortwährend gewarnt wird, dass Stolz vor der Zerstörung kommt, und ein hochmütiger Geist vor dem Fall. Ihre rassistische Überlegenheit wird jedoch von jenen, die der Fraktion angehören, nicht als solche betrachtet. In ihrer positiven Ausprägung kann ein höfischer Sinn für Stolz einen ansteckenden Patriotismus entfachen, den viele Mitglieder des Hofes nicht mehr erlebt haben, seit sie vor Jahrhunderten zusammen in die Schlacht ritten. Dies kann und wird auch oft in seiner negativen Ausprägung als unnachgiebig, autoritär, niederträchtig und in manchen Fällen sogar als regelrecht böse angesehen. Die Konzepte von Gut und Böse gelten nicht

zwingend für die Mitglieder der Fraktion des Drachen – sie sind so geblendet von ihrem eigenen Stolz, dass es sie nicht kümmert und sie auch nicht verstehen, wie andere über sie denken.

Organisation: Flach, für Außenstehende. Nach der Initiation erkennen die Mitglieder der Fraktion des Drachen jedoch schnell, dass sie darum wetteifern müssen, fortwährend zu beweisen, wie „wahr“ sie tatsächlich sind. Entweder tun sie das, indem sie bändeweise Stammbücher vorzeigen, die ihren Anspruch stützen, ein Wahrer Fae zu sein – oder sie bringen genügend Zeugen bei, die bestätigen können, welche Abstimmung, welches Recht auf Mananutzung und welchen Status bei Hofe sie haben. Ironischerweise können die meisten Feen mittlerweile keine „reine“ Blutlinie und keinen ordentlichen Familienstammbaum mehr nachweisen, dessen Zweige sich bis zur Vierten Welt zurückverfolgen lassen. Das hält die Höflinge aber nicht davon ab, sich in die ganze Abstammungsthematik hineinzusteigern, besonders im Hinblick auf die Nutzung von Mana. Die meisten Mitglieder würden sogar so weit gehen, eine Verbindung zu einer legendären Fee zu fälschen, nur um zu beweisen, dass sie das Recht haben, das Mana ihrer Metaebene für sich zu beanspruchen.

Ziele: Am Seelie-Hof öffentlich so auftreten, dass Besuchern die große Bedeutung des Drachen klar wird (öffentlich). Magische Artefakte finden, besitzen und erschaffen, damit die geschätzten und geprüften Mitglieder der Fraktion sie benutzen können (öffentlich). Außenseiter davon abhalten, ihrer Metaebene das Mana und Artefakte zu entziehen (geheim). Die Schätze ihrer Metaebene horten (geheim). Die Feinde des Hofes sabotieren, die keine Wahren Fae sind, und dafür sorgen, dass sie im Exil bleiben (geheim).

Mitgliedschaft & Anwerbung: Sehr zu Lady Brane Deighs Unmut rekrutiert die Fraktion des Drachen neue Mitglieder basierend auf der Familiengeschichte und Blutlinie einer Fee. Auch wenn es keinerlei Entsprechung eines Großen Drachen innerhalb der Fraktion gibt, führen die Mitglieder gründliche Untersuchungen der Herkunft eines jeden Höflings durch. So beweisen sie den anderen ihren Wert. Tatsächlich ist die Lady Brane aus Notwendigkeit heraus ein Mitglied dieser Fraktion, denn der Drache kann, was ihre Berater nicht können: die Höflinge untersuchen und dokumentieren. Höflinge aus anderen Fraktionen munkeln, dass die Lady großzügig dafür entlohnen würde, wenn die Fraktion des Drachen eliminiert würde. Leider ist keine andere Fraktion mächtig genug, um der Aufgabe gewachsen zu sein, nicht einmal die Höhere Macht. Der Grund dafür ist auch die beträchtliche Menge an magischen Artefakten, die der Drache in vergleichsweise kurzer Zeit anhäufen konnte. Man erzählt sich, dass dies der eigentliche Grund sei, weshalb Lady Brane die Fraktion nah bei sich wissen möchte. Nur aktive Mitglieder haben Zugang zu solchen Schätzen. Auf diese mächtigen Gegenstände zu verzichten, könnte Lady Branes Feinde, die Unseelie, zu einem Gegenzug verleiten.

Geschichte

Die Geschichte des Drachen ist ironisch, da sie nichts mit Familienstolz zu tun hat, wie es viele Höflinge denken. Stattdessen gründet sich die Fraktion des Drachen auf ein schiefgelaufenes Ritual, das einige eifersüchtige Cousins, die ihr Auge auf den Thron geworfen hatten, nach der Entdeckung der Tarotkarte des Drachen durchzuführen versuchten.

Nach dem Weggang von Liam O'Connor war das Fehlen eines Herrschers Anlass für viele Diskussionen, und viele Höflinge spekulierten, ob sie selbst vielleicht würdig waren, die mächtigste Persönlichkeit am Seelie-Hof zu werden. Während Lady Brane Deigh und die einflussreicheren und mächtigeren Mitglieder der Túatha Dé Danann-Familien beschäftigt waren, waren die weniger wichtigen Familienmitglieder mit Verrat und Intrigen gegeneinander zugange, wie es eifersüchtige Höflinge eben so tun. Jene, die sich an die Folgen von O'Connors Weggang im Zusammenspiel mit den frischen Ängsten und Befürchtungen ob der Rückkehr des Manas erinnern, erzählen von den Skandalen, die den Hof erschütterten. Nicht jeder Höfling war mit der Thronfolge einverstanden, und so rangen sie mit ihren Loyalitäten. Jene, die keinen geeigneten Kandidaten zum Unterstützen finden konnten, verfielen der „Mana-Manie“ und gierten nach magischen Artefakten. Viele Höflinge dachten berechtigterweise, wenn sie *etwas* – ein magisches Artefakt – hätten, das das Gleichgewicht der Kräfte verschieben könnte, kämen sie, wenn schon nicht für den Thron, für führende Positionen am Hofe infrage. O'Connors Unterstützer würden gewiss wegen Verrat im Gefängnis landen oder ins Exil geschickt werden, bis man sie wieder als „sicher“ betrachtete.

Die Suche nach diesen Artefakten brachte viele alte und untaugliche Relikte hervor, und einige Höflinge hatten weder den Verstand noch das Talent dafür, zu verstehen, was sie da gefunden hatten. Viele dieser Individuen präsentierten ihre Waren am Hof wie Händler von billigem Schmuck und anderem Tand, wurden aber ausgelacht und darauf hingewiesen, dass man sie hier nicht wollte. Die meisten Höflinge rümpften daher die Nase über sie.

Die meisten, aber nicht alle. Ein Höfling, dessen Identität nicht aufgedeckt wurde, kaufte große Mengen ihrer Waren und machte sich daran, jedes Amulett, jeden Anhänger, jede Karte, jedes Buch und jeden Zweig auf magische Fähigkeiten zu überprüfen. Solche Arten von Käufen mussten nicht im Buch der Erinnerungen festgehalten werden, da der Höfling technisch gesehen „Schrott“ gekauft hatte. Niemand machte sich darum Gedanken, da während der Jagd auf magische Artefakte damals alle ein bisschen verrücktspielten. Wer auch immer dieser Höfling war oder ist, er hatte beträchtliche magische Fähigkeiten, denn wenn ein Artefakt entdeckt wurde, so war dessen Wirkung unmittelbar, und das Ergebnis war am ganzen Hof spürbar – im Guten wie im Bösen.

In den geheiligten Hallen des Hofes beschützten viele magische Schutzzauber und Mechanismen die Höflinge vor feindlichen Zaubern. Einer dieser Verteidigungsmechanismen ist das Ritual der Identifikation – ein simples Ritual, das feststellt, ob ein Zauber gesprochen wurde und was dessen beabsichtigte Wirkung war. Vor einiger Zeit, kurz vor der Krönung von Lady Brane Deigh, wurde das Ritual der Identifikation durchgeführt, und die Ergebnisse wurden verkündet. Jemand hatte das Ritual der Magnetischen Anziehung durchgeführt, und die Wirkung war so mächtig, dass der Hof in eine Art Trance verfiel, aus der er erst aufwachte, als Lady Brane Deigh den Raum betrat. Leider wurde der Name des Ausführenden entweder gewaltsam aus dem Buch der Erinnerungen entfernt oder nie aufgezeichnet, was so einige Höflinge sehr misstrauisch machte. Damit das Ritual der Magnetischen Anziehung so mächtig und so erfolgreich sein konnte, musste eine magische Tarotkarte – oder etwas ähnlich Machtvolles – im Zentrum der Kraft des Zaubers gestanden haben.

Einige seltsame Dinge ereigneten sich nach diesem „Unfall“, was die Spekulationen noch befeuerte: Die Tarotkarte des Drachen wurde dem Hof präsentiert, zusammen mit einer formellen Erklärung, dass sie nicht Lady Brane Deigh gehörte; ein ausgefeilt formulierter Schwur einer Gruppe namens der Purpurne Orden tauchte auf, die eine Fraktion auf Basis der Karte gründen wollte. Verwirrt, frustriert und auf der Suche nach Antworten fragten sich viele Höflinge, ob es einen Staatsstreich gegeben hatte und die Lady selbst das Ritual vollführt hatte. Die Mitglieder des Purpurnen Ordens sind zudem keine geringeren als die Hüter des Buchs der Erinnerungen, und diese Enthüllung wird zweifelsfrei Konsequenzen haben, die sich weit jenseits der Fraktion des Drachen erstrecken werden.

Wenn etwas dran ist an dieser Geschichte, die nicht im Buch der Erinnerungen oder sonstigen offiziellen Dokumenten verzeichnet wurde, dann kann sich Lady Brane Deigh auf eine neue Ladung von Skandalen gefasst machen, von denen sie sich womöglich nie erholen würde.

Repräsentant(en)

Der Purpurne Orden

Die Besessenheit hinsichtlich Familienstammbäumen in Kombination mit dem Wunsch der Fraktion des Drachen, den Túatha Dé Danann ja kein Ziel zu präsentieren, das sie zerstören können, führte zur Bildung einer Untergruppe namens der Purpurne Orden. Zumindest ist das die Geschichte, die die Mitglieder der Fraktion öffentlich zugeben. Leider ist das nicht ganz der Fall, denn tatsächlich ist der Purpurne Orden klein, und seine Mitgliedschaft beschränkt sich auf jene, die das Buch der Erinnerungen aufzeichnen. Ehemalige und aktuelle Chronisten sind allesamt Mitglieder des Purpurnen Ordens, aber sie sind nicht so zugänglich wie Repräsentanten anderer Fraktionen.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen



Merkwürdigerweise betreibt der Purpurne Orden auch nicht im selben Maße Propaganda wie der Rest der Fraktion des Drachen, was die Frage aufwirft: „Weshalb gehört das Buch der Erinnerungen zu einer Fraktion, die auf Stolz basiert?“ Und noch viel wichtiger: „Welch schreckliche Schandtaten wurden dem Buch der Erinnerungen angetan, dass es sich nun auf solch bizarre Art verhält?“ Sehr viele Höflinge fragen sich, wer an der Ausübung des Rituals der Magnetischen Anziehung beteiligt war und was passieren wird, wenn die Details dazu ans Licht kommen. Andere sorgen sich mehr um die Mitwirkung der Chronisten des Buchs der Erinnerungen in einer Fraktion und sind beunruhigt, dass dies zu einem Präzedenzfall führen wird, mit dem sie sich nicht wirklich wohlfühlen.

Der Eremit

„Ich bin kein Ausgestoßener, noch meide ich die Außenwelt. Der Hof erfüllt schlicht meine Bedürfnisse nicht, und es beleidigt mich, dass du etwas anderes denken könntest.“

Spitzname(n): Ciallmhar, Unseelie (vulgär), Hutzelmännchen, Kerzenzieher, Soziopathen (vulgär), Bilderstürmer (vulgär)

Motto: Ich bin eine nicht angezündete Kerze, die nach ihrem Funken sucht.

Zeichen (oder Symbol): Papierlaterne, Höhle, Kristallkugel, Kerzenleuchter, Kronleuchter

Beschreibung: Der Eremit ist eine der missverstandenen Fraktionen, aber auch eine der notwendigsten. Es ist eine Fraktion der Introspektion, eine Fraktion der Höflinge, die dem Trubel der normalen Hofaktivitäten entkommen wollen, der Wilden Fae, die sich noch entscheiden müssen, wem ihre Loyalität gilt, und jeder Fee, die jemals auf der Kreuzung der Unentschlossenheit stand. Sie wird oft für die „Lasst uns allein“-Fraktion gehalten und existiert als Anker zwischen allen anderen Fraktionen. Die Mitglieder des Eremiten glauben aber, dass der Weg nach vorn – in die Zukunft des Seelie-Hofs – in der Isolation von allen anderen Metaebenen liegt. Leider hat das einige überängstliche Fae dazu gebracht, den Eremiten mit dem Unseelie-Hof zu assoziieren. Ein negativer Aspekt ist, dass der Eremit oft der dunklen Seite der ausgedehnten Isolation und Unverbundenheit anheimfällt: Die Mitglieder warnen oft vor dem wütenden Griesgram, der von einem Eindringling gestört wird, der seine Grenzen überschritten hat; vor dem ängstlichen Gestaltwandler, der verwaist im Wald verweilt; oder vor dem paranoiden Höfling, der sich nicht entscheiden kann, was er als nächstes tun oder sagen soll.

Organisation: Holakratisch. Der Eremit ist voll von Isolationisten und Wünschelrutengängern, Seelensuchern und Träumern, Verschwörern und Loyalisten. Sie agieren eher unabhängig voneinander, selbst wenn sie

auf dasselbe Ziel hinarbeiten, und ihre Rollen sind spezialisiert und abhängig von ihren Fähigkeiten.

Ziele: Den Höflingen eine Zuflucht bieten, wenn alle anderen Möglichkeiten der Sicherheit, Geborgenheit und des Seelenfriedens ihnen nicht zur Verfügung stehen (öffentlich). Den Wilden Fae eine temporäre Zuflucht bieten, frei von dem Druck des Hofes und mit der Möglichkeit, an seiner Freigiebigkeit teilzuhaben (öffentlich). Loyal gegenüber allen gebürtigen Fae sein, unabhängig von ihren Verbrechen oder Umständen (öffentlich). Die Pfade schließen, die in andere Ebenen führen (geheim). Lady Brane Deigh zwingen, die Angelegenheiten des Seelie-Hofs über alle anderen zu stellen (geheim). Sicherstellen, dass kein Mensch je wieder die Metaebene der Feen betritt (geheim).

Mitgliedschaft & Anwerbung: Die Mitglieder des Seelie-Hofs witzeln oft, dass der Eremit aus der Ferne ruft, und oft stimmt das auch. Im Gegensatz zu anderen Fraktionen wie dem Magier oder der Höheren Macht ist der Eremit am Hof nicht übermäßig aktiv und nimmt nur selten an Zeremonien und Staatsangelegenheiten teil. Seine Mitglieder leben oft außerhalb des Bristelüchairs, sowohl metaphorisch als auch buchstäblich, um ihre Ziele im Geheimen zu verfolgen. Einige wenige verweilen allerdings an Lady Brane Deighs Seite, nämlich jene, die sicherstellen sollen, dass die politischen Ziele der Fraktion erreicht werden. Üblicherweise geben Höflinge und Loyalisten nicht öffentlich zu, dass sie dieser Fraktion angehören. Andere Fraktionen stellen den Eremiten oft als mental verstört und unausgeglichen dar, da Abgeschiedenheit von den modernen Fae nicht so sehr geschätzt wird, wie sie sollte.

Geschichte

Die Fraktion des Eremiten öffnet ihre Arme für Wanderer, die im Nebel verloren sind. Ihre Ideologie ist von einem Gebet an Danu inspiriert, das um Stärke und Unterstützung bittet. Dieses Gebet entspringt einer mündlichen Überlieferung namens *Carmina Gad-el-ica* – einem Text, der seither oft publiziert wurde und die alten Traditionen Danus mit dem jüdisch-christlichen Glauben verbindet. Seltsamerweise ist das Gebet deutlich älter als die Sechste Welt, und einige Höflinge vermuten daher, dass ihre Vorfahren im Krieg der Großen Leiden einst auf blutigen Knien um Danus Stärke gebeten haben. Dieses Maß an Introspektion und Demut steht im Zentrum der Fraktion des Eremiten. Ihr ehrliches Bedürfnis nach Einsamkeit wird dann am meisten geschätzt, wenn andere Höflinge verstehen, dass sie nicht selbstsüchtig sind – sie sind noch immer bescheiden und bleiben das auch im Angesichte Danus, die sie nie vergessen haben. Den Mitgliedern der Fraktion ist allerdings nicht klar, dass das Gebet, das sie wie selbstverständlich aufsagen, von dem Gründer der Fraktion und dem Entdecker der Tarotkarte des Eremiten handelt: einem weißhaarigen Elfen namens Nuada der Träumer, der sein Schwert seit Langem schon zur

Seite gelegt hat. Um die Mitglieder des Eremiten zu verstehen, muss man Nuadas Geschichte kennen, weshalb dieses spezielle Gebet in ihren dunkelsten und privatesten Momenten der Selbstreflexion in den Herzen und Erinnerungen der Túatha Dé Danann weiterlebt.

*Schütze und bewahre uns
Wackerer Nuada der weißen Klinge,
Der du die Firbolg in Blut unterworfen hast,
Aus Liebe zur Sippe,
für die Schmerzen der Kinder Danus,
Halt deinen Schild über uns, beschütze uns alle,
Halt deinen Schild über uns, beschütze uns alle.*

*Geliebte Danu! Mutter der Leuchtenden,
Schütze, oh schütze uns, Dame des Edelmutts,
Und Brigid die Schöne, Schäferin der Herde,
Bewahre du unsere Tiere, treibe uns zusammen,
Bewahre du unsere Tiere, treibe uns zusammen.*

*Und Ellen, Gütige, Liebevoll,
Lehrerin der Wege der Herrschaft,
Beschwöre den Stern der Macht auf dem Pfad,
Führe uns wohl, bewahre unsere Prozession,
Führe uns wohl, bewahre unsere Prozession.
Oh Mutter! Oh Jungfrau! Oh altes Weib der Weisheit!
Möge der Dreiklang mit uns sein Tag und Nacht,
Auf der Machair-Ebene oder dem Bergrücken,
Möge der Dreiklang mit uns sein und
sein Mantel uns einhüllen,
Möge der Dreiklang mit uns sein und
sein Mantel uns einhüllen.*

–AUS DER CARMINA GADELICA

Repräsentant(en)

Nuada der Träumer

Auch bekannt als: Nuada, Sohn der Danu, der alte Mann am Meer, Nuada der Geliebte, Nuada der alte König

Nuada der Träumer ist sowohl ein Elf als auch eine Legende. Für die Höflinge ist Nuada das geheimnisvollste Mitglied des Eremiten, denn er wandert nicht durch die Felder von Klee und Honig, noch taucht er in die Pergamente ein oder hört dem Buch der Erinnerungen zu, wie es die anderen selbsternannten Eremiten tun. Er ist weder wach noch schlafend, sondern gefangen in einem fortwährenden Traum, während er die Tarotkarte des Eremiten hält, sein Körper in Kristall erstarrt.

Nuada ist ein Relikt der Vierten Welt. Entweder stammt er vom ersten König der Túatha Dé Danann ab oder er ist wahrhaftig jener unsterbliche Herrscher und das Kind Danus. Seine königliche Blutlinie ist jedoch nicht der Grund für seine Verbindung zur Fraktion des Eremiten, sondern die Tatsache, dass man ihm das Beenden des Kriegs der Großen Leiden zuschreibt.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Nuadas Geschichte, die die Macht der Introspektion verdeutlicht, demonstriert auf eloquente Weise, dass selbstgewählte Isolation oder Exil nichts Negatives sind. Zu sehr seltenen Gelegenheiten geben die Mitglieder des Eremiten eine Darbietung zum Besten, die die Geschichte von Nuada nacherzählt. Eine solche Darbietung führen sie am Hof auf, wenn sie der Meinung sind, dass sie dringend gebraucht wird.

Die Geschichte beginnt mit dem Ende des Kriegs der Großen Leiden, während eines Gefechts bei Schneefall zwischen den Armeen der Túatha Dé Danann und der Wilden Fae. Die Armeen, die von Nuada kommandiert wurden, hatten ihre Schwerter niedergelegt und am Rande eines gefrorenen Flusses ein Lager für die Nacht aufgeschlagen. Der Fluss grenzte an einen gewaltigen Wald, in dem die Wilden Fae zwischen den Bäumen Zuflucht gesucht hatten. Im Angesicht des unabwendbaren Verlusts und Blutvergießens wanderte Nuada zwischen den Zelten seiner vielen Soldaten umher in der Erwartung, ihre Ängste und Befürchtungen zu hören. Statt voller Reue und Bedauern darüber zu sein, dass sie ihre wilden Brüder aus der Notwendigkeit heraus angreifen mussten, prahlten seine Armeen jedoch damit, dass die den Babys ihre Schwerter in den Bauch rammen und die jungen Nymphen an Ort und Stelle abschlachten würden. Denn nur so könne man sicherstellen, dass die Wilden Fae nie wieder eine Gefahr für jene darstellen würden, die „über ihnen standen“.

Entsetzt von dem, was er hörte, wurde Nuada das Herz schwer, denn er betrachtete auch die Feen aus den Wäldern als sein Volk. Die Nymphen und Satyrn, die Gestaltwandler und das kleine Volk würden vielleicht nicht mit seiner Führung einverstanden sein, aber war er denn im Recht, wenn er einen Völkermord übte, nur um seine Eitelkeit zu schützen? Gab er, der Erste König, den Wilden Fae zu Recht die Schuld an den Verlusten seiner Sippe?

Im Geiste von jenen Fragen geplagt, wanderte Nuada einsam dahin und betrat, ohne es zu merken, mitten im Winter allein den Wald. Frierend und ohne Unterschlupf entdeckte Nuada einen Banyanbaum und schlüpfte in dessen gewaltigen Stamm, um dort zu warten, bis die bittere Kälte der Nacht dem Sonnenaufgang weichen würde. Und dort, so erzählt es die Geschichte, hatte der König der Túatha Dé Danann einen furchtbaren prophetischen Traum über das bevorstehende Gefecht. In seiner Vision sah Nuada, dass der Krieg der Großen Leiden nicht aufhören würde, ehe nicht jeder Tropfen Feenblut auf dem Schnee vergossen und seine schwer gerüsteten Soldaten in den eisigen Wassern des Flusses ertrunken waren, sodass beide Seiten in diesem schrecklichen Krieg vernichtet würden.

Am nächsten Morgen, im fahlen Licht der Sonne, das durch die Baumspitzen drang, begann es zu schneien. Nuada marschierte an die Frontlinien und stand zwischen den Armeen, die mit Fackeln in der Hand seinen Befehl erwarteten; die Wilden Fae rasselten mit ihren

Säbeln und Kampfstäben. Als die Spannung fast ihren Höhepunkt erreichte, wusste Nuada: Wenn die Kriegshörner erklingen würden, würden beide Seiten fallen. Also tat er, wovon er sich am meisten fürchtete. Er befahl seinen Armeen, die Waffen niederzulegen, und verließ das Schlachtfeld.

Im Buch der Erinnerungen endet die Geschichte damit, dass beide Seiten sich inmitten von Eis und Schnee niedersetzten und weinten. Niemand hat Nuada danach je wiedergesehen oder von ihm gehört, bis sein Körper vor ein paar Jahren entdeckt wurde. Er war von einem Kokon aus rosafarbenem Kristall umschlossen und hielt die Karte des Eremiten in der Hand.

Die Mitglieder des Eremiten sind jedoch überzeugt davon, dass Nuada schon in der fernerer Vergangenheit entdeckt wurde, und dass es sein Antlitz ist, das auf den Tarotkarten prangt, deren Namenspatron er ist. Sie befürchten, dass die Wiederentdeckung seines Körpers eine Warnung ist, dass schwere Zeiten bevorstehen und der Seelie-Hof in großer Gefahr schwebt. Sie betrachten Nuada als den wahren Gründer ihrer Fraktion und sind überzeugt davon, dass er mit anderen Mitgliedern in ihren Träumen kommuniziert. Dies wurde nie wirklich bewiesen, aber die meisten Höflinge begreifen, wie mächtig Nuada ist, und sei es nur als ikonisches Symbol für eine Fraktion, die oft geächtet und extrem missverstanden wird.

Der Gehängte

„Ich hänge fest. Hilfst du mir mal?

*Ich muss dich aber warnen, ich bin pleite -
also falls du helfen willst,
tu es nicht halbherzig.“*

Spitzname(n): Gelbohren (vulgär), Hochstapler, Schielaugen (vulgär), Anarchisten (vulgär), Akrobaten

Motto: Jeder hasst Veränderung, außer mir. Kommt und seht! Huiiiiiiii!

Zeichen (oder Symbol): Herzblume, Baumkronen, Fahndungsplakate

Beschreibung: Die Fraktion des Gehängten stellt die Welt auf den Kopf. Sie existiert, um den Status quo in Frage zu stellen und treuen Höflingen, die sich in veralteten Traditionen hineinsteigern, dabei zu helfen, das Leben ein bisschen zu genießen. Auch wenn sie keine Anarchisten im klassischen Sinne sind, fechten die Mitglieder der Fraktion Perspektiven an, um auf jede mögliche Art und Weise Veränderungen herbeizuführen – selbst wenn dies heißt, eine höhere Autorität anzulügen oder einem ernsthaften Höfling einen Streich zu spielen. Im positiven Sinne ist der Gehängte ein notwendiges und mitunter unerwartetes Mittel für Veränderung. Im Negativen kann die Fraktion aber als eine chaotische Kraft betrachtet werden, die ohne Sinn

und Verstand agiert, um eigene Bedürfnisse zu erfüllen, statt Veränderung zum Wohle aller herbeizuführen.

Organisation: Holokratisch, zielbasiert. Die meisten der Mitglieder verbünden sich für kurze Zeit, um Ansichten infrage zu stellen oder den Hof zum Handeln zu bewegen. Manche Initiaten des Gehängten geloben dieses Zeit womöglich im Ritual der Wünsche, während andere mit längerfristigen Plänen mitunter auch lügen, um ihre wahren Ziele zu verschleiern. Zu bemerken ist dabei auch, dass die Fraktion sich selbst nicht mit Schelmen, Dieben, Mördern oder Hochstaplern assoziiert, die die Symbolik der Fraktion als Vorwand zum Verüben von Verbrechen benutzen. Weil man sie jedoch lose mit dem kriminellen Untergrund in Verbindung bringt, fallen viele Mitglieder darauf herein, den Gehängten zu erklären oder zu verteidigen, statt ihre Gelöbnisse zu erfüllen. Häufig lassen sie von ihren ursprünglichen Gründen ab, aus denen sie der Fraktion beigetreten sind. Einige Höflinge ersinnen daher neue Wege, die Blickwinkel am Hof zu verschieben. Diese Höflinge bauen engere Verbindungen zu den konservativeren Elementen der Túatha Dé Danann auf, um sich selbst von den verrufenen Individuen abzuheben, die mittlerweile auch die Wilden Fae, Lohn- und Magiesklaven, Shadowrunner sowie metamenschliche Gäste mit unzureichenden Kenntnissen über den Seelie-Hof einschließen. Wenn sie den Hof schon nicht als Ganzes beeinflussen können, so hoffen sie doch, zumindest die Herzen einiger weniger Individuen berühren zu können – ein Vorgehen, das im Einklang mit der Fraktion steht, wenn auch auf einer kleinen, persönlichen Ebene. Die ewig wechselnden Bedürfnisse des Hofes in Verbindung mit diversen Persönlichkeiten, politischen Ansichten, Fraktionen und anderen Erwägungen neigen dazu, die Struktur der Fraktion maßgeblich zu beeinflussen. Das zwingt Mitglieder dazu, ihre Ziele und Verbindungen regelmäßig zu überdenken. Schlussendlich kann es vorkommen, dass Mitglieder die Fraktion für andere, strategischere Allianzen verlassen, wenn sie erst einmal davon desillusioniert sind, wie erdrückend der Status quo sein kann.

Ziele: Den Status quo infrage stellen (öffentlich). Anderen beibringen, welche veralteten und überholten Methodologien potenziell gefährlich sind (öffentlich). Die Stürme der Veränderung überstehen, indem man sie selbst entfacht (geheim). Fraktionen wie die Höhere Macht, die sich auf Verschwiegenheit begründen, zerstören und konservative Traditionen eliminieren, die beendet werden müssen (geheim).

Mitgliedschaft & Anwerbung: Aus der Perspektive des Hofes ist der Gehängte keine wünschenswerte Fraktion, und die Mitgliedschaft ist oft entweder nur temporär, was den impulsiven und kurzfristigen Denkmustern entspricht, oder aber geheim, was meist langfristige Bestrebungen und weitreichende Ziele suggeriert. Der Gehängte ist eine der wenigen Fraktionen, die ihre Mitglieder nicht rekrutiert, weil sie das gar nicht

muss. Die Philosophie ist einfach: Eine Fee ist entweder willens, Veränderung zu akzeptieren, oder sie ist es nicht. Wenn sie es ist und Teil dieser Veränderung sein möchte, besteht der sicherste Weg darin, die Ansichten jener Höflinge anzuzweifeln, die in der obsoleten Art der Fünften Welt gefangen sind. Leider bedeutet das auch, dass jeder Hochstapler, Dieb, Spion und Fälscher eine Zugehörigkeit zum Gehängten erklären könnte, da dieser mittlerweile mit Kriminellen assoziiert wird. So suchen sie Schutz, wenn sie gefangen und strafrechtlich verfolgt werden. Das verschleiert oft die inneren Mechanismen der Fraktion (ein Bonus für alle, die tatsächlich eine Ära des Wandels einläuten wollen) und sorgt gleichzeitig dafür, dass sie ein Ziel für alle bleibt, die ihre Mitglieder als Ausgestoßene ansehen.

Geschichte

Die Geschichte des Gehängten wurde noch nicht in ihrer Gänze erzählt, da Höflinge aus Angst, andere zu beleidigen, nicht offen über seine Mitglieder sprechen. Ebenso wie ihre Mitglieder ist die Geschichte der Fraktion nur teilweise bekannt und kann nur anhand von Aussagen im Buch der Erinnerungen nachvollzogen werden. Auf vielerlei Art sind die Höflinge verliebt in die Idee einer Revolution – was viele der Túatha Dé Danann am meisten fürchten –, aber zu sehr Gewohnheitstiere, um die herrschenden Familien des Seelie-Hofs zu stürzen. Solche Gedanken führen zu dunkleren und problematischeren Fragen, die nur mit einem einzigen Wort beantwortet werden können: Unseelie.

Lustigerweise ist alles, was man im Buch der Erinnerungen zum Gehängten findet, eine Gutenachtgeschichte. Diese Geschichte, die eine Version von „Des Kaisers neue Kleider“ von Hans Christian Andersen ist, wurde als politische Allegorie bzw. Kommentar über die Angelegenheiten des Hofes geschrieben und kann wie folgt analysiert werden:

- *Zu Beginn der Geschichte trägt der König jeden Tag ein neues Gewand, denn er ist nicht zufrieden mit den Gewändern, die er bereits besitzt.* Hier ist die Zielperson der Geschichte, die vermutlich Liam O'Connor ist, unglücklich mit einer anderen Art von Design: den vier Farben des Tarots der Sechsten Welt. Der Beginn der Geschichte kommt metaphorisch auf die Tatsache zu sprechen, dass O'Connor die Beschaffung der Großen Arkana aggressiv vorangetrieben haben könnte, weil die anderen magischen Artefakte weniger mächtig waren.
- *Trotz des Frohsinns seiner Stadt ist der König unglücklich mit seiner Garderobe.* Hier wird O'Connor am Seelie-Hof positioniert, und das Buch der Erinnerungen bestätigt, dass das der Fall war.
- *Ein Paar von Schwindlern erscheint und macht die Leute glauben, sie wären talentierte und außergewöhnliche Weber, die feine und kunstvolle Stoffe weben könnten.* Diese Stelle nimmt direkten Bezug auf zwei Shadowrunner, die am Hofe ankamen und sich als Händler von

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

magischen Artefakten ausgaben. Die Shadowrunner, deren Identität man nie aufgedeckt hat, waren Teil der Ersten Expedition an den Seelie-Hof in den frühen Tagen der Sechsten Welt. Sie waren am Hof, um einen Patron zu finden, der eine Karte entschlüsseln konnte, die zu einem Schatz aus magischen Artefakten führte. Zu diesem Zweck überzeugten sie Liam O'Connor, dass sie bereits besaßen, wonach er so dringend suchte.

- *Der König finanziert und protegiert die Arbeit der Künstler.* O'Connor gab den Shadowrunnern, was sie wollten, und nahm an, dass sie ihm ihren Fund aushändigen würden. Es ist unklar, ob O'Connor wusste, was die beiden geplant hatten.
- *Besorgt über seine Investition schickt der König seinen Obersten Berater und viele Höflinge, um die Weber zu überprüfen.* Das kann man wörtlich übersetzen. Die Shadowrunner wurde entgegen der Behauptungen von Lady Brane Deigh und ihren Loyalisten nicht sich selbst überlassen. O'Connor war vieles, aber er war nicht dumm und hat die Shadowrunner nicht im Geheimen operieren lassen. Er stellte ihnen Berater und Höflinge zur Seite, die jeden ihrer Schritte beobachteten.
- *Schließlich war die Stadt so beeindruckt von den Webern, dass ihnen ihr Ruf vorauseilte.* Die Shadowrunner hatten den Hof in Verzückung versetzt und viele Höflinge getäuscht.
- *Als der König die Weber zur Rede stellte, sah er nichts als Luft, aber schlussendlich war er gezwungen, die großartige Arbeit der Weber anzuerkennen.* Es ist nicht klar, wie viel Zeit die Shadowrunner erhielten, um die magischen Artefakte zu beschaffen; jedenfalls taten sie das nie. Als O'Connor sie zur Rede stellte, stellte er jedoch fest, dass sie etwas hatten, was er nicht hatte: die Unterstützung des Seelie-Hofs.
- *In die Enge getrieben stimmt der König schließlich zu, sein wundervolles neues „Gewand“ zu tragen.* O'Connor beschloss, die Shadowrunner auffliegen zu lassen, und führte sie dem Hof vor. Überraschenderweise war das Duo so beliebt, dass die Höflinge viele ihrer Unzulänglichkeiten übersahen – ebenso wie die Tatsache, dass sie kein einziges magisches Artefakt vorweisen konnten. Die Kunstfertigkeit und ausgeklügelte Natur ihrer Täuschung war so groß, dass zu ihren Ehren ein Bankett gegeben wurde.
- *Als sich der König in seinem neuen „Gewand“ auf der Straße präsentiert, nackt wie ein Baby, ruft ein Kind: „Aber er hat ja gar nichts an!“, und wird zum Schweigen ermahnt.* Hier wird zum ersten Mal die Tarotkarte des Gehängten in der Geschichte erwähnt, und man glaubt, dass diese Erwähnung viele Bedeutungen hat. Während des Abschiedsbanketts für die beiden Hochstapler hielt O'Connor eine große Rede, in der er verkündete, dass die Shadowrunner ein magisches Artefakt gefunden hätten – die Tarotkarte des Gehängten. Die Karte, die während der Festivität nie gezeigt wurde,

wurde nicht zugunsten der Shadowrunner erwähnt, sondern für die Höflinge, die sich von einem Paar charmanter Außenseiter hatten täuschen lassen. Die Erwähnung der Karte wies den Hof buchstäblich darauf hin, dass er getäuscht worden war und das Ausmaß der Lügen seinen Mitgliedern nur bewusst werden würde, wenn sie das Ganze aus O'Connors Perspektive betrachteten. Die Erwähnung könnte eventuell auch auf ein anderes Eingeständnis hindeuten: dass Liam O'Connor in Wirklichkeit ein Mitglied des Unseelie-Hofs ist.

Leider hat die Fraktion des Gehängten einen so furchtbaren Ruf entwickelt, dass die romantisierten Vorstellungen davon, die Welt auf den Kopf zu stellen, um sie in einem neuen Licht zu sehen, jenen völlig abhandengekommen sind, die die ursprüngliche Intention der Fraktion verdreht und geändert haben. Das ist es, und nicht so sehr die langweilige, politische Geschichte der Fraktion, was den Höflingen erklärt werden sollte, denn der Gehängte hält Lektionen für jeden bereit.

Repräsentant(en)

Momentan gibt es keine seriösen Repräsentanten der Fraktion des Gehängten, die bereit sind, in die Öffentlichkeit zu treten. Kürzlich wurden mehrere Gefangene hingerichtet, die behaupteten, zum Gehängten zu gehören, und dessen Mitglieder schwiegen. Bis die Tarotkarte des Gehängten gefunden wird (und zwar wirklich), ist die Zukunft der Fraktion wohl leider ungewiss.

Die Höhere Macht

„Gewiss wollt Ihr mich doch nicht mit einem Gefallen bezahlen? Was ist Euer wertvollster Besitz? Ich nehme stattdessen den.“

Spitzname(n): Konservative, Brotnnehmer (vulgär), Sammler, Erbsenzähler (vulgär), Autoritäre, Gierige Schmiede (vulgär)

Motto: Gebt mir, was mein ist, und gebt uns, was unser ist.

Zeichen (oder Symbol): Drachenhort, Füllhorn, Mana-Diadem (magisches Artefakt), Ehering

Beschreibung: Die Höhere Macht repräsentiert die traditionelle Art, Erfolg zu haben und zu messen, ob nun monetär oder auf Beziehungen basierend. Ihre Werte sind in den Idealen der Sechsten Welt und in archaischen Segenswünschen wie dem Ritual der Erwählung für arrangierte Ehen begründet, sowie in der Zeremonie der Vereinigung, um Geschäftsbeziehungen und politische Allianzen zu besiegeln. Im Herzen schätzt die Höhere Macht langsame, konservative Methoden, um Wachstum und Wohlstand zu steigern, und daher setzt die Fraktion die Rolle der Túatha Dé Danann



am Hof sehr unter Druck. Leider bedeutet das auch, dass die Höhere Macht dazu neigt, die Komplexitäten des Hofes zugunsten ihrer Grundsätze und der Gründerfamilien zu sehr zu vereinfachen. Armut, Wohltätigkeit, Schwäche und „gegen den Strom zu schwimmen“ werden negativ betrachtet, und Mitglieder, die sich nicht anpassen, bekommen die Konsequenzen einer Fraktion zu spüren, die gewisse Eigenschaften über alle anderen stellt.

Organisation: Hierarchisch, basierend auf Rang, Abstammung und Reichtum der betreffenden Mitglieder. Je näher ein Mitglied am Herrscher sitzt, desto höhergestellt könnte dieser Höfling in der Fraktion sein - nach einem Beweis seines Reichtums natürlich. Anders als bei anderen Fraktionen ist diese Hierarchie hinsichtlich der Mitgliedsanforderungen so streng, dass vierteljährlich (oder, wie es am Seelie-Hof Brauch ist, jahreszeitlich) tiefgehende Prüfungen durchgeführt werden, um den Vermögenswert der Mitglieder, ihre Beziehungen und so weiter neu zu bewerten. Damit wird sichergestellt, dass sich jedes Individuum auf der passenden Position entsprechend seinen Daten befindet. Ironischerweise werden Feen, die großen Reichtum vererbt bekommen haben, gegenüber den Neureichen bevorzugt behandelt und halten sich oft auch länger an der Macht als jene, die Risiken eingehen. Wie man sich vorstellen kann, sind Veränderungen in den Positionen eine große Sache, da ein Abstieg nicht eben ohne negative Konsequenzen ist, während eine Beförderung

- selbst wenn sie nur temporär ist - viele Vorteile mit sich bringt.

Ziele: Initiativen fördern, von denen der Seelie-Hof profitiert (öffentlich). Eine Quelle für Einkommen und Investitionen bieten, die an die Bankinstitute der Sechsten Welt angelehnt ist (öffentlich). Frisch verheirateten Fae-Pärchen Geschenke, Jobs und Kredite anbieten, damit sie auf der Metaebene verweilen (öffentlich). Zur wahren Macht des Seelie-Hofs werden, indem man genug Reichtum anhäuft, um alle neuen und existenten Unternehmungen zulassen oder ablehnen zu können (geheim). Ein Strafsystem etablieren, um Schuldner, Hochstapler und schlechte Investoren zu bestrafen (geheim).

Mitgliedschaft & Anwerbung Über die Identität der Fraktionsmitglieder der Höheren Macht ist nicht viel bekannt, da die Angelegenheiten der Fraktion im Geheimen geregelt werden, basierend auf einer strengen Auswahl an Qualifikationen, die Außenstehenden unbekannt sind. Viele Höflinge vermuten, dass alle traditionell reichen oder prominenten Fae vermutlich Mitglieder sind, und daher gehen sie vorsichtig vor. Das Ränkespiel am Hof deutet allerdings auch auf einige wenig schmeichelhafte Ansichten über die Fraktion hin. So gibt es Gerüchte, dass die Höhere Macht allein zugunsten der Túatha Dé Danann agiert, anti-menschlich eingestellt ist, über Metamenschen von anderen Metaebenen eher die Nase rümpft und sich nicht scheut, Mitglieder zu verstoßen, die eine schlechte Investition

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

machen oder schwere Zeiten durchleben. Des Weiteren vermutet man, dass die Höhere Macht eine „Nur für Elfen“-Politik fährt, was unterdrückerisch auf viele Wilde Fae (Dryaden, Gnome, Nymphen usw.) wirkt, die überzeugt sind, dass sie sich niemals als Einflussnehmer „qualifizieren“ werden, weil sie nicht den passenden Stammbaum haben, um den Reichtum und Einfluss zu ergänzen, den sie sich vielleicht erarbeiten können. Auch wenn das vermutlich eher ein Nebeneffekt als eine Regel ist, ist die Fraktion doch tendenziell engstirnig und daher sehr vorhersehbar, wenn nicht gar repressiv. Für jene Höflinge, die genau aufpassen, ist die Höhere Macht eine wertvolle Lektion in Geschichte, denn die Art und Weise, auf die sie agiert, repräsentiert den Hof auf dem Höhepunkt seiner Macht.

Geschichte

Oberflächlich betrachtet scheint die Höhere Macht eine Fraktion voller vorhersehbarer, konservativer Ideale zu sein, die auf den beachtlichen Reichtum und die Ressourcen der Sechsten Welt zurückzuführen sind. Tatsächlich hat ein Prototyp der Höheren Macht schon immer existiert, selbst vor der Beschaffung der Tarotkarte, auf der sie basiert, wenn auch in subtilerer Form. Ihre hierarchische Struktur und ihre klaren Werte repräsentieren eine Gesellschaft, die materiellen Reichtum und Besitztümer höher gewichtet als Tugend und Wohltätigkeit. Mit der Zeit wurden auch gewisse idyllische Philosophien in den Besitz von Geld oder – im Falle der Fae – von Gefallen und Informationen integriert. Beispielsweise verdienen es die „Habenden“ oder die Túatha Dé Danann aufgrund ihrer Stellung und beträchtlichen Ressourcen, zu regieren, während die anderen Feen, die „Habenichtse“, sich unterordnen sollen, um von den Personen über ihnen regiert zu werden.

Nimmt man an, dass die Höhere Macht nichts weiter als eine Gruppe gieriger, reicher Feen ist, fällt man allerdings auf das Stereotyp herein, dass die Reichen faul und manipulativ sind, während die Armen tugendhaft und hart arbeitend sind. In den Hallen des Seelie-Hofs würden jegliche institutionalisierten Annahmen, die auf der irdischen Ebene üblicherweise vorherrschen, ein Desaster für jeden Höfling bedeuten. Die Túatha Dé Danann sind mindestens so komplex wie Magnaten, Unternehmer und Megakonzerne. Höflinge sollten daran denken, dass auf Moral basierende Konzepte wie Gut und Böse dem Seelie-Hof fremd sind. Die Mythologie der Fae begründet sich nicht auf irgendein Konzept, das besagt, Geld sei die Wurzel allen Übels, und sie teilen auch nicht die gleichen Motivationen wie andere. Daher mag die Fraktion Besuchern sehr fremdartig erscheinen, denn die Mitglieder der Höheren Macht streben nicht einfach aus Gründen der Sicherheit nach Reichtum. Ihr Blick richtet sich auf die Anhäufung von Reichtum, weil sie glauben, sie wären am besten dafür geeignet, ihn im Interesse des Seelie-Hofs auszugeben. Mit anderen Worten: Die Mitglieder der Höheren

Macht glauben, dass ihre Bemühungen sich am besten auf die Lösung langfristiger Probleme konzentrieren sollten statt auf akute Bedürfnisse, und diese Dichotomie führt zu vielen Stereotypen.

Falls dieser Gedanke wie eine religiöse Ideologie anmutet und nicht wie ein geschäftliches Unterfangen, dann liegt das daran, dass die Höhere Macht sich für gerecht und fair hält. Ein tiefsitzendes Pflichtgefühl, den Wahren Fae mit dem Erlangen und Ausgeben von Ressourcen zu helfen, sie zu beschützen und zu bessern, ist allerdings eine etwas neuere Philosophie, die mit dem Erhalt der Tarotkarte der Höheren Macht gefestigt wurde.

Nach etwas Drängen werden sie bei einem Glas Erdbeer- oder Klee-Bier gern davon erzählen, wie die Samen der Fraktionen mit der Rückkehr des Manas auf ihre Metalebene zu keimen begannen, da sich in einem Moment der Neugier, Sorge und Angst viele Feen auf die Wahrsagerei verließen, um Antworten zu erhalten. Und in diesen Momenten begannen gewisse Fae, magische Artefakte quasi als ihre „magische Drachenklaue“ zu sammeln, als Zeichen von Macht und Sicherheit. Die amtierenden Mitglieder der Fraktion werden das nur unter Zähneknirschen zugeben, aber Niall O'Connor war bei der Entdeckung des Tarots der Sechsten Welt als magisches Artefakt äußerst hilfreich, und er war es auch, der die Karte der Höheren Macht entweder kaufte, erschuf oder sie von irgendwem bekam. Als er fortging, gab er die Karte einem seiner stillen Anhänger, Zan Li, die sie benutzte, um Einfluss und Unterstützung zu sammeln.

Für die Mitglieder der Fraktion war es dieser Umstand, aus dem die momentane Version der Fraktion entstand. Sofern das stimmt, gibt es aber noch viele andere nuancierte Perspektiven, die einige Feen dazu gebracht haben zu glauben, dass die Höhere Macht tatsächlich die erste Fraktion war und Niall O'Connor ihr Begründer. Die meisten Höflinge fühlen sich wohl-er damit zu glauben, dass die Túatha Dé Danann ihre Mitglieder sind, da sie lieber nicht über die Möglichkeit nachdenken wollen, dass O'Connor noch ein aktives Mitglied des Hofes sein könnte.

Repräsentant(en)

Die Mitglieder der Höheren Macht haben keine Repräsentanten wie andere Fraktionen. Ihre Vertreter gehören einer geheimen Gruppe von Salonlöwen und -löwinnen an, die sich „Der Goldene Schatten“ nennt. Diese Fraktion innerhalb der Fraktion ist nach außen gerichtet und präsentiert sich Nicht-Mitgliedern gegenüber als geschlossene Front, während sie interne Angelegenheiten hinter verschlossenen Türen bespricht. Zusätzlich ist der Goldene Schatten in rätselhaften Traditionen verwurzelt, die sich regelmäßig ändern, was sehr verwirrend für Höflinge ist, die glauben, die Tätigkeiten und Mitgliedschaften der Fraktion seien größtenteils statisch. Für jene, die dies für ein Anzeichen halten, dass die Höhere Macht deutlich ge-

fährlicher ist, als es den Anschein macht, ist das sehr beunruhigend. Gerüchten zufolge soll Niall O'Connor zwar ein Mitglied sein, Lady Brane Deigh jedoch nicht. Da oft angenommen wird, dass O'Connor auf irgendeine Art Verbindungen zu der Fraktion hat, haben Höflinge weiterhin gemutmaßt, dass:

- Zan Li die Karte an Niall O'Connor zurückgegeben hat, der sie bei sich trägt.
- der Tír-Politiker sich mit den derzeitigen Mitgliedern entzweit hat und bei seinem Weggang eine bedeutende Geldsumme von den Túatha Dé Danann gestohlen hat, sodass die Mitglieder nun bankrott sind.
- die Fraktion der Höheren Macht ein attraktives Ziel für Feinde des Hofes ist, besonders für die Unseelie.
- die Fraktion keinen Reichtum anhäuft, sondern magische Artefakte, was die Fraktion des Magiers gegen sie aufbringt.
- der sogenannte Hort der Höheren Macht ein Geschenk eines geheimen Spenders ist, eines bisher noch nicht namentlich genannten Drachen, der versucht, den Hof zu unterwandern.

Es mag durchaus etwas an den Gerüchten dran sein, dass Niall O'Connor aktive Verbindungen zur Höheren Macht hat, während andere eifersüchtige Gerüchte mehr aus Neid denn aus Fakten geboren wurden. Für den Fall, dass O'Connor tatsächlich ein Mitglied der Fraktion ist, haben andere Höflinge von Rang ihre Meinung dazu aus Angst vor Zan Lis Macht und Einfluss nicht öffentlich am Hof geäußert.

Der Komet

„Du denkst vielleicht, dass der Blitz hier nicht einschlagen kann, aber ich garantiere dir, dass er das kann, und du wirst es noch bereuen, wenn es passiert.“

Spitzname(n): Untergangspropheten, Kultisten, Brandstifter, Flammenhaar (vulgär)

Motto: Den Weg, den du dir bahnst, kannst du nur mithilfe der Sonne sehen.

Zeichen (oder Symbol): Sternschnuppe, Phönix, Ahornbaum, das Lied der Sphären (nicht visuell)

Beschreibung: Einige Fraktionen existieren, um der Macht einer anderen Fraktion entgegenzuwirken, und der Komet ist eine solche. Sein einziger Zweck ist es, das zu zerstören, was die Fraktion des Eremiten zu erreichen versucht. Zu diesem Zweck konzentrieren sich die Mitglieder auf Einheit, Kompromiss und Harmonie im Gegensatz zu Isolation und Rückzug, selbst wenn diese selbstgewählt sind. Einheit um des Handelns als Gruppe willen ist aber nicht notwendigerweise immer positiv. Mitglieder der Fraktion des Kometen fallen oft der Endzeithysterie anheim, die gelegentlich durch

den Hof fegt. Für den Rest des Hofes repräsentiert diese Fraktion die vielen Gesichter von plötzlicher Zerstörung und Wiedergeburt, die sich aus schnellen Veränderungen ergeben. Daher haben Höflinge unterschiedliche Meinungen über sie.

Organisation: Flach. Gelegentlich erklärt sich vielleicht eine extravagante Persönlichkeit wie der Sternsucher zum Anführer eines Kults, aber dies ist ein Stereotyp, den die Mitglieder des Kometen zu ihrem Vorteil nutzen. Andere Fraktionen glauben, dass der Komet nach dem Vorbild eines Weltuntergangskults der Sechsten Welt wie den D.A.D. (Dragonlings After Dark) geschaffen wurde. Tatsächlich neigen die Mitglieder des Kometen allerdings zu Unvorhersehbarkeit und Chaos. Wenn es je eine Fraktion gab, die sich auf totaler und vollständiger Anarchie begründet, dann ist der Komet eine solche Kraft. Aber wie alle Dinge am Seelie-Hof gibt es auch hier einen bedeutsamen Unterschied zwischen einem Höfling, der sich selbst opfert, um ein Statement zu bringen, einem, der aus Überzeugung heraus einen Protest mit Wilden Fae organisiert, und einem Fraktionsmitglied, das jahrelange Politik und Öffentlichkeitsarbeit zunichtemacht, einfach, weil es das kann.

Ziele: Plötzliche und unerwartete Veränderungen bringen (öffentlich). Die Ideen und Pläne der Fraktion des Eremiten zu jeder Gelegenheit durchkreuzen (öffentlich). Allianzen mit der materiellen Ebene schmieden (öffentlich). Allianzen mit dem Ziel schmieden, Macht anzuhäufen, um über die Siebte Welt zu herrschen (geheim). Vorräte an magischen Artefakten und Ressourcen anlegen, um den Anbruch der Siebten Welt zu überleben (geheim). Eine Allianz mit der Fraktion des Gehängten schmieden (geheim). Eine Allianz mit der Unseelie-Fraktion eingehen oder diese Fraktion selbst gründen (geheim). Die Fraktionen des Eremiten, des Todes, des Magiers und der Aes Sídhie Banrígh besiegen (geheim).

Mitgliedschaft & Anwerbung: Die Fraktion des Kometen verlässt sich auf (Mund-zu-Mund-)Propaganda, um Mitglieder für ihre diversen Ziele zu gewinnen. Die Fraktion als Ganzes ist absolut davon überzeugt, dass sie existiert, um dem Hof dabei zu helfen, sich harmonisch der materiellen Welt anzuschließen – und zwar, indem sie die Mitglieder des Hofes wachrüttelt. Wie auch viele andere Fraktionen sind ihre Mitglieder geteilter Meinung, wie sich dies erreichen lässt, und sie weigern sich anzuerkennen, wie zersplittert ihre Gruppe ist. Die hochtrabenden Ideale der Fraktion sind ebenfalls in dem Sinne problematisch, dass sie über die Naiven und Arglosen eine religiöse Macht ausüben. Die langfristigen Ziele des Kometen basieren auf einem idyllischen Gefühl der Zugehörigkeit, das am Seelie-Hof aufgrund seiner monarchischen Strukturen so nicht möglich ist. Daher überrascht es wohl niemanden, dass die Túatha Dé Danann Mitglieder dieser Fraktion eher für Träumer als für Handelnde halten. Der Ruf der Fraktion spielt für

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

aktive Mitglieder des Kometen keine Rolle. Was ihnen an Ressourcen fehlt, machen sie an Mitgliedern wett, und keine andere Fraktion – außer den Unseelie – kann das von sich behaupten. Einige der Mitglieder des Kometen sind deutlich pragmatischer als andere und wollen positive Veränderungen als Ausgleich zu den langsamen und methodischen gedanklichen Prozessen der Fraktion des Eremiten herbeiführen.

Geschichte

Die Geschichte der Fraktion des Kometen lässt sich am besten wiedergeben, indem man die Einführungsrede vorträgt, die im Buch der Erinnerungen festgehalten wurde. Die Pressemitteilung wurde auch an die Vertreter beider Tír-Nationen geschickt.

Zur sofortigen Freigabe Karte des Kometen während Besuch bei Häuptling des Algonkin-Manitu- Rates entdeckt

20. Feabhra. Während eines Ausflugs zum Lake Winnepigosis mit der ehrwürdigen Häuptling Laura Hawksford entdeckte der Sechste-Welt-Kartograf Brennus Cléireach die Tarotkarte des Kometen, festgefroren an einer Statue zu Ehren der Familie des Bären.

„Ich möchte meine tiefste Dankbarkeit gegenüber allen drei verehrten Häuptlingen des Algonkin-Manitu-Rates aussprechen für ihr Verständnis dafür, wie viel dieser Fund dem Seelie-Hof bedeutet, und für die Verhandlung über die Herausgabe der Karte. Nur dank ihrer Empathie und ihrer Weisheit sehe ich mich heute in der glücklichen Lage, dem Hof die Tarotkarte des Kometen präsentieren zu können“, sagte Cléireach. „Ich hoffe, meine geliebten Feen werden durch Eure Führung inspiriert und Eurem Beispiel folgen. In Anerkennung Eurer Weisheit lade ich Euch zu dem Bankett ein, das zu Euren Ehren gehalten wird. Ich hoffe, Ihr werdet unser Geschenk an Euch akzeptieren – ein magisches Artefakt unserer Ebene, das Euch zu wählen freisteht.“

Die Karte wurde seitdem als bedeutsamer und ikonischer Teil des Tarots der Sechsten Welt bestätigt. Ihre Entdeckung hat zu Gesprächen darüber geführt, ob man die irdische Ebene erforschen sollte, um noch mehr Karten zu finden. Auf dem Bankett wird Cléireach seinen Aufbruch zu einer neuen Expedition nach Seattle verkünden und die Karte seinem Schützling Amara Guldinhaar überlassen.

Repräsentant(en)

Moira die Leshii

Moira die Leshii ist ein stereotypes Beispiel eines idealistischen Höflings, der am besten die leidenschaftlichen Verbotten und Sucher des Wandels innerhalb der Fraktion repräsentiert. Sie ist außerdem eine der wenigen Leshii, die den Status ihrer Art als Fußsoldaten überwunden hat und in eine Führungsposition aufgestiegen ist, nicht zuletzt, weil sie mehr Eifer und Aufmerksamkeit an den Tag legt als ihre Verwandtschaft. Trotz gegenteiliger Gerüchte gibt es in der Fraktion nicht per se so etwas wie einen Kult, auch wenn viele Höflinge wie Moira von Zeit zu Zeit Demonstrationen und Proteste planen.

Moira ist ein früheres Mitglied der Wilden Fae und erst kürzlich zum Hof gekommen. Sie wurde von den Túatha Dé Danann als Hofspion angeheuert und sollte dort Veräter identifizieren und aufspüren. Leider wurde Moira mit dem Aufkommen der verschiedenen Fraktionen damit beauftragt, viele Mitglieder der Herrscherfamilien ohne deren Wissen auszuspionieren. Sie musste vorgeben, deren Kind oder Liebhaber zu sein, deren Eltern oder Cousins, Freunde oder Rivalen. Nach ein paar Monaten begriff Moira, dass sie es sich niemals würde leisten können, einen Fehler zu machen. Sollte ihre Identität je aufgedeckt werden, würde sie wahrscheinlich getötet werden. Statt fortzulaufen, hegte sie einen Groll gegen die heikle und potenziell lebensbedrohliche Position, in die sie gebracht worden war. Sie trat der Fraktion des Kometen bei und drückte ihren Ärger öffentlich und politisch aus.

Nun hat Moira ihre Verbindung zur Fraktion zu einer Plattform für politischen Aktivismus gemacht, aber es mangelt ihr an Vorbereitung und Wissen über die Belange des Hofes, um langfristige Änderungen zu erreichen. So verpuffen ihre Rufe nach Gerechtigkeit inmitten von vielen, und sie wird nicht ernst genommen – nicht mal als Bedrohung angesehen –, weil sie wenig Unterstützung hat, und selbst die hat sie eher aufgrund ihrer Fähigkeiten als ihrer Position.

Moira setzt sich dafür ein, die repressive, monarchische Führung des Seelie-Hofes durch eine harmonische Demokratie zu ersetzen. Sie will nicht, dass der Seelie-Hof zerstört wird, sondern glaubt daran, dass politischer Fortschritt jene Feen einbeziehen muss, die zu viel Angst vor den Túatha Dé Danann haben, um für sich selbst einzustehen.

Leider ist Moira die Leshii quasi der einzige Höfling, der davon überzeugt ist, dass das möglich ist. Die meisten Höflinge verstehen, dass der Hof ihre Bestrebungen als hübsche kleine Fantasie abtut. Ganz so leicht sollte man sie aber nicht ignorieren, denn sie kann und wird andere Höflinge beeinflussen, die eher in der Lage sind, Veränderungen herbeizuführen. Wenn sie das nicht tut, wird sie wahrscheinlich ein metaphorischer Komet, dessen Schweif nur sichtbar wird, wenn er sich der Sonne zu sehr nähert – was in diesem Fall die Lady Brane Deigh wäre.

Der Magier

*„Natürlich, wir könnten die Tür
auf die altmodische Weise öffnen.*

*Aber warum der Aufwand? Es gibt einen
Grund, weshalb wir Mana benutzen können,
weißt du? Du kannst das auch.“*

Spitzname(n): Manasammler (vulgär), Zauberer, Studenten, Spruchzauberer, Silberzungen (vulgär)

Motto: Zu sein heißt zu lernen. Zu lernen heißt zu lehren. Zu lehren heißt zu meistern.

Zeichen (oder Symbol): Möbiusband. Kann um ein Horn gewickelt sein oder um einen Kristall, einen Anhänger mit zwei Spitzen oder einen Säbel. In seinem negativen Aspekt wird das Möbiusband als Drache gezeigt. Gelegentlich können auch geschlechterbasierte Figuren Teil der Symbolik sein, um Studien der hermetischen Magie zu repräsentieren. Auch wenn ihre Bedeutungen stark variieren, steht das Männliche oft für die Sonne und das Weibliche für den Mond, während der Hermaphrodit die perfekte Vereinigung von beiden darstellt.

Beschreibung: Der Magier folgt dem Bastard im Tarotdeck der Sechsten Welt und symbolisiert den universellen Initiaten oder ewigen Schüler. Er ist voller gewaltiger Möglichkeiten, und auch wenn er typischerweise als männlich dargestellt wird, ist er eine ikonische Repräsentation davon, dass das Streben nach Wissen allen offensteht. In umgekehrter Version spiegelt er folgende mögliche Bedeutungen wider: ein Initiat, der durch einen Mangel an Disziplin oder Zielsetzung gelitten hat, psychologische Störungen, paranoide Wahnvorstellungen oder Fehler, die mit dem richtigen Maß an Sorgfalt und Training hätten vermieden werden können.

Organisation: Hierarchisch und nach Thema. Obwohl die Fraktion auf der Idee gründet, dass jeder die Anwendung von Magie oder Diplomatie lernen kann, besteht ihre Struktur aus sehr vielen Methodologie-Ebenen, die so angelegt sind, dass sie einen ungelernten Initiat lehren, ein Meister in einer Disziplin seiner Wahl zu werden. Eine kreative Person ohne formale Ausbildung in der Liedkunst würde zum Beispiel beigebracht bekommen, Noten zu lesen und eine Vielzahl von Instrumenten zu spielen und zu unterrichten. Aufgrund der zeitlichen Anforderungen zum Erlernen dieser Fähigkeiten findet der Unterricht durch einen festgelegten Lehrer am Hof statt. Ein Schüler darf jedoch nie mehr als drei Fächer gleichzeitig belegen, und diese müssen unterschiedlichen Disziplinen angehören.

Ziele: Das Wissen um die Traditionen der Fae erhalten, indem man sie anderen beibringt (öffentlich). Die Kunst der Diplomatie meistern und Höflingen beibringen, mit Bürgern der Sechsten Welt zu verhandeln (öffentlich). Mitgliedern des Seelie-Hofs ungeachtet ihres Hintergrundes die Möglichkeit einer Ausbildung

Viele Schattierungen, unzählige Bedeutungen

Nachdem Gäste zum ersten Mal am Seelie-Hof vorgestellt wurden, werden sie oft nach ihrem Eindruck von den Seelie gefragt. Fast immer erwähnen die Besucher, wie farbenfroh, kunstvoll und festlich die Dekoration ist, ohne zu ahnen, dass jede Blüte, jeder Edelstein und jedes Arrangement sorgsam geplant wurden, um eine Reihe versteckter Botschaften zu erzeugen. Die Farben des Hofes ändern sich mit den Jahreszeiten und seiner Politik, und Neuankömmlinge machen oft den Fehler zu glauben, dass bestimmte Farbtöne, ganz besonders Schwarz und Weiß, feststehende Bedeutungen haben. Anzunehmen, dass irgendetwas am Hof eine permanente Bedeutung hat, wäre zum Nachteil des entsprechenden Gastes, denn alle Farben, Schattierungen und Töne haben wechselhafte Bedeutungen. Die vielen Schattierungen von Schwarz können beispielsweise die tieferen Mysterien des Mana repräsentieren, die Tiefen des Meeres, fruchtbaren Boden, dunkle Absichten oder Leidenschaften, aber auch alle Farben des Regenbogens vereint, die Tabula Rasa oder die Verkörperung des reinen Bösen. Weiß wiederum könnte Reinheit oder Tod bedeuten, Jungfräulichkeit, Reinlichkeit oder Heiligkeit, Jugend oder das Alter, frisches Pergament, natürliche Nahrung (Muttermilch, Salat, Kokosnüsse) oder giftige Substanzen und Drogen.

bieten (öffentlich). Alle Geheimnisse der hermetischen Magie entschlüsseln und sicherstellen, dass jene, die nicht dem Seelie-Hof (manche finden sogar: nicht der Fraktion) angehören, solches Wissen nicht erlangen (geheim). Mitglieder der Fraktion in den Rang des Meisters befördern und sie dann auf die irdische Ebene schicken, um dort ihr Wissen zu nutzen, um die Pläne des Seelie-Hofs voranzubringen (geheim). Den ultimativen Meister finden und zum ultimativen Meister werden, der in einer Fähigkeit bewandert ist, die mit allen bekannten Disziplinen verbunden ist (geheim).

Mitgliedschaft & Anwerbung Die Fraktion des Magiers schätzt Informationen mehr als alles andere, vorausgesetzt natürlich, die Information wird sinnvoll genutzt. Im Gegensatz zum typischen Höfling finden seine Mitglieder keinen Gefallen an Klatsch nur um des Klatsches willen. Tatsächlich verabscheuen sie das Verbreiten von Gerüchten – es sei denn, es dient als Taktik, um problematische Staatsangelegenheiten zu handhaben. Während die Fraktion nach außen hin also behaupten mag, dass der gesamte Seelie-Hof willkommen ist, sich ihr anzuschließen, werden in Wahrheit

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen



Gefallen und Munera gewährt, um nur die talentiertesten und intellektuellsten Initiaten zu rekrutieren. Auf gewisse Weise ist die Fraktion des Magiers aber eng verschlungen mit den historischen Methoden der Wissensvermittlung von einer Fee zur anderen. Wo auch immer es Künstler und Diplomaten gibt, Zauberer und Musiker, Silberschmiede und Schreiber, da gibt es auch eine Notwendigkeit, die Traditionen der Fae zu lehren und zu erhalten. Aus diesem Grund müssen allerdings auch alle Initiaten im Zuge des Rituals der Wünsche fünf Studienschwerpunkte verkünden. Sobald sie in der Fraktion willkommen geheißen werden, wird man sie beurteilen und ihnen basierend auf ihren Präferenzen Mentoren zuweisen. Als Folge dieses Mandats gibt es weniger öffentlich eingeschworene Mitglieder, als man denkt, da viele Fae ihr langes Leben nicht damit verbringen wollen, Fähigkeiten zu meistern, die sie nicht interessieren.

Geschichte

Die Túatha Dé Danann spielen schon lange mit der Idee, dass sie ihre Zeit sinnvoller verbringen könnten, indem sie sich in verschiedenen Forschungsfeldern betätigen. Jüngere Feen und weniger erfahrene Höflinge hatten immer schon den Vorteil eines Tutors oder Förderers, der ihnen die geheime Sprache der Fächer, Blumenarrangements und Gesten beibringen konnte. Aber außerhalb von Hofintrigen und Diplomatie hat es nie eine formale Lehrmethode für andere Diszipli-

nen wie Musik, Heilkunst, Linguistik und, natürlich, den Gebrauch und Erhalt von Mana gegeben. Als aber die generelle Stimmung des Hofes mit der Zeit immer besorgter wurde, nahmen viele hochqualifizierte Höflinge ihre Schützlinge beiseite und brachten ihnen bei, was immer sie wussten, in der Hoffnung, dass die Gabe des Wissens ihnen dabei helfen würde, die Veränderungen zu überstehen.

Ein solches Individuum war eine der ehemaligen Dienerinnen der Königin, Chloe Leuchtkäfer, eine junge Gelehrte, die zufällig die Karte des Magiers aus dem Tarot der Sechsten Welt entdeckte. Chloe entstammte einer angesehenen Familie von Nymphen, die sich um die Bäume des Hofes kümmerte, und wurde inmitten der anderen Höflinge geboren und aufgezogen. Nach der Ankunft eines Repräsentanten der Azteca Corporation war Chloe jedoch fasziniert von den Geschichten des jungen Mannes und begriff, dass sie noch nicht einmal die fruchtbaren, wilden Wälder und Felder direkt vor ihrer Haustür erkundet hatte.

Chloe hatte viele Verehrer, die oft lautstark um ihre Aufmerksamkeit buhlten. Einer dieser Höflinge war ein aufbrausender Elf namens Sven Skarsbard. Jene, die Chloe kannten, glauben, dass Sven eifersüchtig auf das Interesse des Gastes an ihr war, und aus diesem Grund versprach er ihr, sie auf eine Tour durch das Gebiet der Wilden Fae mitzunehmen, zusammen mit einer kleinen Truppe von Naturforschern. Die Gruppe wanderte in einen nahe gelegenen Wald, um



Heilkräuter zu suchen. Sie pflückten ein paar Zweige von etwas, das sie für Winterlocke hielten – ein blühendes Kraut, das auf der Metaebene der Feen heimisch ist und kurzzeitig das Mana des Verwenders erhöht. Leider hatte die Gruppe das Kraut verwechselt und versehentlich eine tödliche Blume namens Mitternachtsstute gepflückt. In seinem Wunsch, Chloe zu beeindrucken, aß Sven die Blütenblätter und fiel zu Boden und in ein Koma. In diesem Moment des Schrecks wirkte Chloe einen Zauber, der alle Pflanzen im Umkreis verwelken ließ, und tötete so in ihrem Zorn und ihrer Trauer eine Eiche in der Nähe, die dort seit Jahrhunderten gestanden hatte. Als ihre Blätter welkten und zu Boden fielen, sah Chloe aus den Augenwinkeln eine mit Edelsteinen geschmückte Kiste, die hoch oben in den Ästen der Eiche platziert worden war. Als sie den Schatz barg, entdeckte Chloe das magische Artefakt und beschloss, es als Druckmittel zu nutzen, um Svens Leben zu retten.

Das Gesuch von Chloe Leuchtkäfer um die Wiederherstellung von Sven Skarsbards Gesundheit wurde im Buch der Erinnerungen festgehalten. Chloe trat vor den gesamten Hof, gekleidet in nichts weiter als ein einfaches, schmuckloses Hemdkleid, und hielt eine leidenschaftliche Rede über die Notwendigkeit, Schulen und Universitäten zu gründen. Nach ihrem Gesuch präsentierte sie die Tarotkarte des Magiers und sagte Lady Brane Deigh, dass sie sie haben könne – wenn sie Svens Leben retten würde. Die Königin,

die sich auf so unverblümte Weise nicht erpressen oder manipulieren ließ, drückte sanft ihr tiefes Mitgefühl für den Verlust ihres Höflings aus und ließ verlauten, dass jeder Höfling, unabhängig von seinem Rang, um diesen Preis in Wettstreit treten dürfe – vorausgesetzt, er käme Chloes Wunsch nach und etabliere eine Möglichkeit, mit der Feen lernen und studieren könnten.

In dieser Nacht kämpfte Sven Skarsbard um sein Leben, während nervöse Höflinge die weisen Heiler konsultierten, um eine Lösung für dieses und viele andere Probleme zu ersinnen: ein Heilmittel, das jede Wunde heilen würde. Es stellte sich heraus, dass viele dieser Tränke, die seitdem etliche Male gebraut wurden, diverse temporäre Effekte hatten, angefangen von der Verschönerung des eigenen Aussehens bis zur Trennung einer Seele von ihrem Körper. Nur ein Trank jedoch wurde entdeckt, der eine positive Wirkung auf Svens Gesundheit zu haben schien. Dieses Gebräu trägt einen überaus simplen Namen: das Elixier der Subtraktion. Wenn man ihn einnimmt, eliminiert der Trank alle Reste der letzten Nahrung (oder des letzten Getränks), die man zu sich genommen hat, aus dem Körper. Auch wenn das Elixier der Subtraktion Sven nicht völlig geheilt hat, so ging es ihm nach der Einnahme doch erheblich besser, und er konnte schlussendlich vollständig genesen.

Wie versprochen wurde die Tarotkarte des Magiers an die Erfinderin des Tranks gegeben. Das Elixier der

Das
unmögliche
Tor

Der
Seele-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Subtraktion wurde auf seine Konvertierbarkeit in eine Zauberformel untersucht und von Gabriella di Rosario gebraut, der damaligen Zweiten Truchsess. Die Hofloyalistin erfüllte – zu jedermanns Erstaunen – nicht nur Chloes Bitte, sondern entwickelte ihre Idee sogar noch weiter und gründete eine Fraktion darum. Gabriellas unausgesprochene politische Ansichten wurden seither ins Rampenlicht katapultiert, denn sie und ihre Töchter führen eine alte magische Tradition weiter, die andere Höflinge bereits für ausgestorben hielten.

Oberflächlich scheint sich die Fraktion des Magiers in fähigen Händen zu befinden. Gräbt man jedoch ein wenig tiefer, scheint Gabriella ambitionierter zu sein, als sie zu zeigen wagt, denn sie hat ein dunkles Geheimnis, das – sollte es aufgedeckt werden – die Stabilität des Hofes gefährden würde.

Repräsentant(en)

Gabriella, Lucinda und Allegra di Rosario

Auch wenn altherwürdige Meister und Mananutzer damit beauftragt werden können, die vielen Interessen der Fraktion zu vertreten, sind Gabriella di Rosario und ihre Töchter Lucinda und Allegra jene Gesichter der Fraktion des Magiers, die jeder erkennt. Interessanterweise ist Gabriella kein Höfling und war auch nie einer, und ihre Familie ist nicht mit den Túatha Dé Danann oder irgendeiner Fee verwandt, die am Hof anwesend ist. Die Geschichte ihres Wegs an die Macht ist wohl bekannt, aber was sie in ihren Jahren bei Hofe tat, ist unbekannt und wird oft ignoriert. Gabriella, die als schüchtern und leise gilt, hat es geschafft, das Rampenlicht in ihrer Position als Zweite Truchsess zu meiden. Sie ist in allen Formen der Diplomatie und Verwaltung der alltäglichen Hofangelegenheiten ausgebildet, was auch die Platzierung von Bankettischen und die Reihenfolge einer Prozession beinhaltet. So diente Gabriella im Schatten der Truchsess und schritt nur dann ein, wenn diese gerade beschäftigt, krank oder auf Reisen war. Und so vergaßen viele Höflinge, dass Gabriella überhaupt existierte, denn sie behielt ihre Meinungen für sich und hielt sich oft im Schatten. Wenn irgendein Höfling sich die Mühe gemacht hätte, sie etwas genauer unter die Lupe zu nehmen, wären ihm sicher folgende Merkwürdigkeiten aufgefallen:

- Gabriellas Ohren waren *rund*, nicht spitz.
- Sie aß oder trank niemals am Seelie-Hof.
- Gabriella schlief nicht mit offenen Augen, und ihre Schlafstätte war unbekannt.
- Ihre Töchter wurden beide in absoluter Ungestörtheit geboren, und es ist nicht klar, wer ihre Hebamme war.
- Ihr Gesicht alterte schneller als das der anderen Elfen.

Gabriella di Rosario, die Führerin der Fraktion des Magiers, ist – Schockschwerenot! – ein Mensch, hat es aber geschafft, sich über Monate, wenn nicht gar

Jahre als Elf auszugeben. Wie alle erfolgreichen Hochstapler, die in den Künsten der Täuschung bewandert sind, ist Gabriella eine meisterhafte Manipulatorin, die weiß, wie und wo sie die Wahrheit über ihre Identität verschleiern muss. Sie könnte eine Adeptin, eine Technomancerin oder eine Schamanin sein – und niemand, nicht einmal Lady Brane Deigh persönlich, würde das vermuten, solange ihre Täuschung nicht zerfällt.

Gabriella in die Ecke zu drängen ist nun noch schwieriger geworden, da sie den Zenit ihrer Macht erreicht hat. Diese Menschenfrau hat eine ungesunde Faszination für die magischen Künste und verbringt jede wache Minute damit, die Geheimnisse des Manas zu entschlüsseln, um sich zu schützen. Sie ist eine talentierte und meisterhafte Trankbrauerin, die Illusionen in eine Flasche bannen oder Gifte brauen kann, die so gefährlich sind, dass sie sich durch Glas hindurchfressen. Ihre Töchter hingegen sind vollkommen elfisch und ähneln ihrer Mutter nur vage. Zu Gabriellas Pech ist das auch dem Rest des Hofes nicht entgangen, und jene, die viel Wert auf persönliche Erscheinung legen, bemerken im Laufe der Zeit, dass ihre Töchter ihr mit jedem Tag unähnlicher sehen.

Es ist möglich, aber unwahrscheinlich, dass Gabriella darauf vorbereitet ist, dem Hof vor Gericht gegenüberzutreten. Während sie sich immer mehr Wissen aneignet, wird ihr Verhalten zunehmend seltsam und unberechenbar. Was auch immer für ein Ritual oder Stückchen Magie sie sucht, könnte schlussendlich zu ihrem Untergang führen, denn die Zeit ist nicht auf ihrer Seite.

Die Sonnenfinsternis

*„Wenn du ganz genau hinsiehst,
kannst du sehen, wo das Mana aus unserer
Ebene entweicht und wo die Enden unserer
Welt die der anderen berühren.“*

Spitzname(n): Angstwarzen, Irre (vulgär), Pessimisten, Griesgrame, Tír-Geborene (vulgär), Ebenenspringer

Motto: Ich fürchte die Dunkelheit, denn ich weiß, was in den Schatten lauert.

Zeichen (oder Symbol): Silhouetten auf einem roten Hintergrund, üblicherweise als Fahne präsentiert oder gehisst. Die Mitglieder der Fraktion der Sonnenfinsternis übernehmen die Symbole der anderen Fraktionen und bilden das, was ihnen am meisten Angst macht, als schwarzes Symbol auf ihrer Fahne ab, um ihre Ängste zu zeigen. Falls eine Fraktion jedoch etwas repräsentiert, von dem sie hoffen, dass es geschieht – wie die Entdeckung anderer Meta- und Astralebenen, auf denen Fae leben –, zeigen sie das Symbol entweder in Regenbogenfarben oder in den aktuellen und passenden Farben des Hofes.

Beschreibung: Die Fraktion der Sonnenfinsternis wurde aus den Beobachtungen zur Rückkehr des Manas auf ihre Metaebene geboren und basiert auf der Prämisse, dass die Zukunft des Seelie-Hofs von der Entdeckung anderer Ebenen abhängt, auf denen Fae leben. Die Mitglieder dieser Fraktion sind besessen von der Macht des Glaubens und streben danach, die Gedanken anderer zu beeinflussen. Ob ihre Vorsätze nun eine Reaktion auf ihre Ängste sind oder nicht, die Fraktion der Sonnenfinsternis agiert oft als Spiegel, um äußere Einflüsse zu blockieren. So zeigt sie dem Hof, wie mächtig eine einzelne Fraktion, Organisation, ein Land oder eine Entität wirklich sein kann. Daher beschützen (und beschützen) ihre Mitglieder den Seelie-Hof. Aber da sie dazu neigen, sich in den tagtäglichen Angelegenheiten des Hofes zu verlieren, sind Mitglieder der Fraktion oft kurzsichtig und sehnen sich nach einer engeren Verbindung zu anderen Ebenen. Eigentümlicherweise ist ein Aspekt der Fraktion der Sonnenfinsternis auch Subtilität, denn wenn ihre Mitglieder die normale „Sicht“ verdunkeln, so die Hoffnung, fragen sich die Höflinge womöglich, was es da draußen noch alles gibt, und suchen hoffentlich in der entgegengesetzten Richtung.

Organisation: Variabel, in Maßen abhängig von der Struktur der anderen Fraktionen. Mitglieder der Fraktion der Sonnenfinsternis glauben, dass sie dort Lücken füllen, wo andere Fraktionen versagen könnten. Auch wenn sie sich selbst nicht als voreingenommen

betrachten, sind sie es doch auf vielerlei Arten. Diese Lücken beginnen und enden allerdings nicht mit bekannten Fraktionen, sondern betreffen auch alle unbekannten Fraktionen auf dieser und jeder anderen Ebene. Die Aktivitäten der Sonnenfinsternis spiegeln jene der anderen Höflinge subtil wider, manchmal auch verzerrt, um so zu kommentieren, was diese richtig und falsch machen. Kürzlich zum Beispiel beging die Fraktion des Drachen einen Fauxpas, indem sie ein unnötiges Maß an Zauberei vor den Augen von Lohnsklaven eines kleinen, weniger bekannten Waffenherstellers vorführte, die den Hof gerade für Geschäftsverhandlungen besuchten. Statt beeindruckt zu sein, interpretierten die Lohnsklaven diese Vorführung so, dass der Seelie-Hof ihrer Organisation drohte, und fühlten sich so drangsaliert, dass sie lieber schwiegen. Um dieser arroganten Machtdemonstration entgegenzuwirken, bereitete die Fraktion der Sonnenfinsternis ein kurzes Theaterstück vor, das die Schrecken des Kriegs der Großen Leiden aufzeigte – eine symbolische Geste, um den Menschen zu zeigen, dass auch die Fae Fehler machten.

Ziele: Das Gleichgewicht zwischen den Fraktionen des Seelie-Hofs bewahren (öffentlich). Auf nicht aggressive Art die Ereignisse am Hof kommentieren (öffentlich). Andere Meta- und Astralebenen mit Feen anderer Kulturen finden und Kontakt mit ihnen herstellen (öffentlich). Ihrer Frustration Ausdruck verleihen, dass sich am Hof nichts ändert und die Fraktionen kein



Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Mittel zum Zweck sind (geheim). Lady Brane Deigh umstimmen, dass sie eines Tages Mitgliedern des Seelie-Hofs erlaubt, ihren Posten zu verlassen, und dass sie Menschen in ihre Herrschaft einbezieht (geheim). Die Arroganz und isolationistischen Tendenzen des Hofs verringern, indem den Túatha Dé Danann verdeutlicht wird, dass sie nicht die einzigen Feen von Bedeutung sind (geheim).

Mitgliedschaft & Anwerbung Die Fraktion der Sonnenfinsternis zieht eher Höflinge an, die genug von den Stereotypen haben, die die wahre Natur und die Ziele der anderen Fraktionen (und somit auch der Túatha Dé Danann) heimsuchen. Diese Fraktion ist insofern speziell, als ein Beitritt kein formales Ritual der Wünsche oder eine sonstige Initiation voraussetzt. Um mitzumachen, kann sich ein Höfling einfach einer öffentlichen Demonstration anschließen, die er für gerechtfertigt hält, und jederzeit gehen. Je länger und öfter sich ein Höfling an den Protesten und Demonstrationen beteiligt, desto mehr Wert wird seiner Meinung beigemessen – trotz der Tatsache, dass die Sonnenfinsternis sich mit ihrer Aufgeschlossenheit brüstet. Mitunter rekrutieren einige Mitglieder der Fraktion bestimmte einflussreiche Mitglieder des Hofs aus strategischen Gründen, wenn sich die Gelegenheit bietet. Das ist ein höchst politisches Unterfangen, daher sind Höflinge gut beraten, jegliche Konsequenzen abzuwägen, die aus einer solchen Einladung erwachsen könnten.

Geschichte

Die Geschichte der Fraktion der Sonnenfinsternis ähnelt jener des Eremiten, weil auch hier eine Änderung der Perspektive zur Gründung beitrug. Am 31. Oktober 2061, als die Erde, die Sonne und der Mond in einer Linie standen, bemerkte die menschliche Astronomin al-Farabi, die das NACT (Nordamerikanische Konglomeratteleskop) bediente, etwas Seltsames. Obwohl eine vollständige Sonnenfinsternis zweimal im Jahr stattfindet und das Phänomen daher seit Jahrhunderten ausgiebig von Astronomen untersucht wurde, beschloss al-Farabi trotzdem, eine Spektralanalyse durchzuführen, da sie sich fragte, wie Mana ihre Beobachtungen beeinflussen würde. Zu dieser Zeit glaubte man, dass Mana nirgends sonst im Universum existierte, weshalb die Suche nach Manaspuren außerhalb der Erde schnell aufgegeben wurde. Al-Farabi bemerkte jedoch etwas Seltsames, als sie die Daten von der Sonnenfinsternis mithilfe des speziellen Teleskops analysierte. Später in der Nacht bestätigte sie ihre Theorie: Auf dem Mond gab es Spuren von Mana.

Al-Farabis revolutionäre Entdeckung konnte jedoch nie von jemand anderem bestätigt werden, und weitere Forschungen brachten keine Beweise für das, was al-Farabi gesehen hatte. Viele Astronomen haben ihre Ergebnisse öffentlich verspottet, auch wenn sie noch immer Unterstützer in der Wissenschaftsgemeinde

hat. In einem bestimmten Bereich ist die Glaubwürdigkeit ihrer Forschung allerdings weithin akzeptiert, und das ist der Bereich der Hofgelehrten. Al-Farabis Ergebnisse deuten für die Fae-Gelehrten eine Reihe erschreckender Möglichkeiten an: dass es auf dem Mond vielleicht magische Artefakte gibt, dass Mana womöglich noch anderswo im Universum gefunden werden kann und, falls dem so ist, dass vermutlich (aufgrund von Ockhams Rasiermesser) beides in mehreren Universen und Existenzebenen allgegenwärtig ist.

Die Karte selbst wurde nicht während einer Sonnenfinsternis, sondern beim NACT von einem anonymen Beobachter des Seelie-Hofs gefunden, der dort zu Besuch war. Der Höfling, dessen Name nie offenbart oder im Buch der Erinnerungen niedergeschrieben wurde, spekulierte, dass al-Farabi ihre Entdeckung nur machen konnte, weil sie Erwacht war. Das Teleskop, das sie benutzte, war demzufolge außerdem eine Kombination aus einem Artefakt und einem Fokus, der Kraft aus der Tarotkarte der Sonnenfinsternis zog. Nur wenige Höflinge glauben diese Theorie tatsächlich, da sie sich bewusst sind, welche Anstrengungen jeder Fae auf sich nehmen würde, um seine wahren Absichten zu verbergen. Wahrscheinlicher ist es, dass ein Repräsentant des Seelie-Hofs die Karte im Observatorium platzierte, nachdem al-Farabi ihre Erkenntnisse veröffentlicht hatte, um so die wahre Geschichte des Kartenfundes zu verschleiern.

Kurz nachdem die Neuigkeiten über die Entdeckung den Seelie-Hof erreicht hatten, wurde die Karte auch schon als verschwunden gemeldet. Weitere Untersuchungen ergaben, dass Novatech das magische Artefakt erworben hatte und sich weigerte, es dem Seelie-Hof auszuhändigen.

Die Fraktion der Sonnenfinsternis wurde gegründet (oder entdeckt, je nachdem, welche Geschichte man glauben möchte), kurz nachdem der Seelie-Hof erklärt hatte, dass er keine Ermittler oder Spione aussenden würde, um die Karte von Novatech zurückzuholen. Aktuell geht man davon aus, dass sie sich weiterhin in Novatechs Besitz befindet, oder vielleicht auch im Besitz einer anderen NeoNET-Tochtergesellschaft, da sich der Konzern weiterentwickelt hat.

Repräsentant(en)

Serania die Älteste

Die Repräsentantin der Sonnenfinsternis ist eines der mysteriöseren Mitglieder des Seelie-Hofs. Man vermutet, dass sie entweder eine ehemalige Wilde Fae oder ein Mitglied des Unseelie-Hofs ist, die sich von diesem losgesagt hat. In jedem Fall lebt Serania die Älteste schon so lange, dass ihre Lebensgeschichte ganze Bände des Buchs der Erinnerungen füllen könnte. Man weiß von ihr, dass sie im Krieg der Großen Leiden neutral war, nicht nur einen, sondern

gleich drei Drachen getötet, diverse magische Artefakte verzaubert, Daten in Pflanzen verschlüsselt und verschiedene Rituale und Zauber entwickelt hat. Außerdem ist sie eine begabte Musikerin, die sowohl die Laute als auch die Violine gemeistert hat, eine Mälerin, deren Kunstwerke einen Griesgram zu Tränen rühren können, sowie eine reiche Quelle an Informationen über die Feenkulturen und -traditionen der Vergangenheit und Gegenwart.

Serania ist eine Ikone, die manche Mitglieder der Sonnenfinsternis auch als Máthair bezeichnen. Die meisten Feen können über ihr Erscheinungsbild und ihren Verbleib nur spekulieren, da sie immer auf Reisen ist, um die Fae zu suchen. Serania der Ältesten liegt ihr Volk sehr am Herzen, aber sie glaubt nicht an die Behauptung der Fraktion des Drachen, dass die Metaebene der Túatha Dé Danann die einzig existente sei. Sie befürchtet, dass die Túatha Dé Danann sich selbst vernichten werden und alle anderen infolgedessen ebenfalls leiden werden. Anstatt gegen ihre Herrschaft zu protestieren oder den desorganisierten Unseelie beizutreten, die den Seelie-Hof zerschlagen und neu aufbauen wollen, hat Serania beschlossen, herauszufinden, wie andere Feen an ihren jeweiligen Höfen die Zeit überdauert haben. Sie ist überzeugt, dass andere Meta- und Astralebenen andere Feenhöfe anderer Kulturen beheimaten könnten, und hat geschworen, ihren Lebensweg zu beenden, sobald sie alle gefunden hat.

Serania die Älteste wurde noch nie in physischer Form am Hofe gesehen. Ihre Präsenz zeigt sich durch Briefwechsel oder durch die Förderung junger Repräsentanten, die ihre Botschaft weitertragen. Ihre Worte sind poetisch und deutlich; sie ermutigt die Fraktion der Sonnenfinsternis, anderen Mitgliedern des Hofes zu helfen und anzuerkennen, dass sie stolz sein können, ohne spalterisch und desinteressiert zu sein. Auch wenn Seranias Mission und Identität eng mit der Gründung der Fraktion der Sonnenfinsternis verwoben sind, ist ihre Mission überparteilich, wenn man bedenkt, wie wichtig für ihr Volk das Wissen darum ist, nicht allein zu sein.

Natürlich können aus Seranias Art, sich auszudrücken, verschiedene Bedeutungen herausgelesen werden, und ihre Briefe werden oft auf mögliche tiefere Absichten hin analysiert. Trotz sich häufender gegenteiliger Beweise versuchen Mitglieder des Drachen, des Bastards und der Höheren Macht, zu beweisen, dass Serania die Älteste gar nicht echt ist. Sollten sie Erfolg haben, wird die Fee wahrscheinlich an den Hof zurückkehren, um diese Angelegenheit zu regeln, und an diesem Tag wird keiner vorhersagen können, was sie enthüllen oder unternehmen wird, um alle Bestrebungen zu unterbinden, die sie von ihrer Mission abhalten.

Der Tod

„Warum weinst du? Weißt du denn nicht, dass letztendlich jeder und alles sterben muss? Das ist verdammt noch mal natürlich!“

Spitzname(n): Unseelie (vulgär), Nekromanten (vulgär), Leichenhändler (vulgär), Schnitter, Zeugen, die Stillen

Motto: Wir sind die Urne mit deiner Asche. Wir sind der Tod, der deine Seele holt.

Zeichen (oder Symbol): Beinhaus, Urne, Aasblume, Geier, Pilze, Sensen

Beschreibung: Der Kreislauf des Lebens kann ohne den Tod nicht existieren. Obwohl alle Mitglieder des Seelie-Hofs das wissen, bringen sie es einfach nicht über sich, die Existenz der Fraktion des Todes anzuerkennen. Ihre Bedeutung ist schlicht und brutal – dass der Tod notwendig ist. Jede Fee wird geboren, und eines Tages muss sie sterben. Die Frage ist also, warum sich die Höflinge vor dieser Fraktion so fürchten. Die Antwort liegt teilweise im Zeitpunkt und der Art des Todes. Ob das Ende nun metaphorisch oder wörtlich ist – die Mitglieder des Todes streben danach, das Ende aller Dinge zu studieren. Und wenn sie zu dem Schluss kommen, dass der Fokus ihrer Studien schon vor langer Zeit hätte sterben sollen, werden sie die Angelegenheit selbst in die Hand nehmen. Wie der Gehängte bringt auch der Tod eine Veränderung mit sich – nur ist diese nicht immer natürlich. Schlimmer noch, die Fraktion sympathisiert mit dem Unseelie-Hof, denn auch sie glaubt fälschlicherweise, dass der Seelie-Hof den Punkt des Wiedererwachens hinter sich gelassen hat und langsam verfällt. Im positiven Sinne kann die Fraktion des Todes eine Kraft der Veränderung zum Guten sein, denn es ist wahr, dass alles einen Anfang und ein Ende hat. Der Tod kann allerdings auch negativ sein, denn trotz der Tatsache, dass die Fae, die dieser Fraktion angehören, sich für allmächtig halten und sich in Kontrolle des natürlichen Kreislaufs glauben, sind sie es natürlich nicht. Die Fraktion des Todes kann also auch eine Blockade sein, die positive Veränderungen verhindert, indem sie zu lange und unentschlossen verweilt und nicht weiß, wo sie den Schnitt ansetzen soll, um das frische Wachstum junger Triebe zu ermöglichen.

Organisation: Hierarchisch. Die Struktur der Fraktion des Todes ist – ironischerweise – hierarchisch angelegt und basiert darauf, wie viele „Tode“, metaphorisch oder wortwörtlich, ihre Mitglieder verursacht haben. Obwohl die Schnitter, wie sie sich selbst nennen, niemanden ermorden, sind sie sich nicht zu schade, einen Tod auf anderem Wege herbeizuführen, auf dem sie anderen Mitgliedern beweisen können, dass sie dafür verantwortlich waren.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschehnisse des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Ziele: Sicherstellen, dass die zyklische Natur von Leben und Tod wie geplant ihren Gang geht (öffentlich). Die Toten bezeugen und ehren, besonders jene, die im Krieg der Großen Leiden gefallen sind (öffentlich). Nach dem Ende derjenigen alten Traditionen streben, die dem aktuellen Hof nicht dienen (geheim). Zur richtigen Zeit einen neuen Krieg einleiten, um die Schwachen in der Herde auszumerzen (geheim).

Mitgliedschaft & Anwerbung: Ganz im Sinne ihres Stereotyps ist die Fraktion des Todes von allen Fraktionen die mysteriöseste und verschwiegenste. Die Schnitter veranstalten geheime Treffen und haben komplizierte Rituale entwickelt, um einander zu erkennen. Das Ritual der Wünsche wird im Privaten zwischen zwei hochrangigen Mitgliedern und einem Initiaten abgehalten. Niemand – nicht einmal die Schnitter selbst – sind sich einander in der Öffentlichkeit gewahr. In dieser Fraktion kann ein jeder zum Ziel eines Schwungs mit einer scharfen Sense werden. Ihre Mitglieder leben daher gefährlich, immer in der Angst, dass sie vorzeitig aussortiert werden könnten. Aufgrund der Sympathie der Fraktion für den Unseelie-Hof und seine Ziele vermuten viele Höflinge, dass es in ihr auch mehrere Mitglieder des Unseelie-Hofs gibt. Deshalb tritt ihre Antithese – die Fraktion der Aes Sídhe Banrígh – auch so öffentlich auf: als Zeichen der Stärke ihrer Mitglieder und der Túatha Dé Danann. Aufgrund ihrer Natur und ihrer Zielstrebigkeit wurde es der Fraktion des Todes verboten, öffentlich am Hof zu agieren. Das hat die Handlungen ihrer Mitglieder natürlich eingeschränkt. Die Seelie betrachten den Tod nicht wohlwollend, denn sie haben sich der Vorstellung der Unsterblichkeit verschrieben. Ironischerweise könnte gerade das ihren Untergang bedeuten.

Geschichte

*Den Kummer des Todes kann niemand je heilen;
der Liebe Erinn'ung wird ewig verweilen.*
–Irishes Sprichwort

Für die Fae ist das Konzept des Todes so alt wie die Zeit. Um es zu verstehen, müssen sich die Höflinge allerdings an eine ganz bestimmte Gottheit erinnern: Brigid die Heilerin, Tochter von Dagda, Beschützerin der Poeten, Bewahrerin des Heiligen Feuers. Brigid trägt nicht länger diesen Namen, denn seit dem Ende der Vierten Welt wurde am Seelie-Hof nicht mehr über Sie geschrieben.

Brigid, die Schutzheilige der Heiler, wachte mit liebender, aber strenger Hand über die Túatha Dé Danann. Als vor langer Zeit eine mysteriöse Krankheit den Seelie-Hof befiel, richteten die Heiler ihre Gebete an Sie, und Ihre Hand war es, in die sie ihr Leben legten. Für eine ganze Weile blieb die Art und Weise, wie die Fae Brigid ansprachen, gleich: Wenn eine Fee starb, wurde nicht ihr Tod betrauert, sondern ihr Leben gefeiert, und man dankte Brigid, statt sie zu meiden.

Die Bestattungsriten waren bis zum Krieg der Großen Leiden eine Art Nachtwache. In der Ära der Goldenen Rose wurden Leiche und weltliche Besitztümer eines Fae mit getrockneten Blumen und Kräutern bedeckt. Wenn diese angezündet wurden, entließen sie die Essenz der Seele der Fee als Gebet in die Luft. Das Feuer würde bis zum Ende der Zeremonie weiterbrennen, und eine Fae – als Brigid verkleidet – kümmerte sich während der Dauer der Geschehnisse um diese heilige Flamme.

Die Besuche des Todes waren nicht von Trauer geprägt. Anstatt zu weinen, wurde das Leben des Verstorbenen durch eine künstlerische Darbietung gefeiert – Lieder wurden gesungen, Gedichte vorgelesen, Bilder gemalt. Diese Beiträge sollten die Geschichte des Toten erzählen, das ganze Spektrum dessen abbilden, wie er das Leben der anderen beeinflusst hatte. Diese Andenken wurden oft im Buch der Erinnerungen aufgezeichnet oder den Feen, die daran teilnahmen, als Zeichen des Respekts übergeben. Oft betrachteten es die Höflinge auch als ein Zeichen der Ehre, wenn ein Begräbnis gut besucht war. Je größer der Einfluss des Verstorbenen gewesen war, desto mehr Kunst wurde geschaffen und konnte als Andenken weitergegeben werden.

Während der Veranstaltung sang ein Chor außerdem eine spezielle magische Beschwörung, das Ritual der Tränen. Es beeinflusste die Geister und Herzen der anwesenden Höflinge und verlieh ihnen eine höhere Empfindsamkeit und eine gemeinsame Empathie als Teil dieser Erfahrung. Wenn das Feuer entzündet wurde, endete die Wirkung dieses Zaubers, der Hof verabschiedete sich und ging dann im Stillen.

Neben dieser altertümlichen Zeremonie gab es noch viele andere Rituale, Zeremonien und Praktiken, um den Lebenden dabei zu helfen, mit dem Dahinscheiden der Toten umzugehen. Erst mit dem Krieg der Großen Leiden begannen die Fae als ganze Art, den Tod zu fürchten, denn es war das erste Mal, dass sie Verluste in so gewaltigem Ausmaß erfuhren. Als sich die Leichen auf dem Schlachtfeld auf türmten, gab es keine Zeit, um ausgefeilte Zeremonien durchzuführen und sich sorgsam um die Körper zu kümmern, die einst Leben enthielten. Aus der Not heraus bauten die Fae Scheiterhaufen, auf denen sie Hunderte toter Feen anstatt eine nach der anderen verbrennen konnten. Die lodernden Holzhäufen in der Landschaft und ihre Unfähigkeit zu trauern hinterließen tiefe Spuren in den Fae. In diesem kurzen Zeitraum verschoben sich die Grundsätze ihres Glaubens dahin, das Ende aller Dinge zwar anzuerkennen, sich jedoch davon abzuwenden. Als Resultat davon beweinten sie einen weiteren Verlust: den „Tod“ von Brigid. Und schließlich vergaßen sie, dass sie je existiert hatte.

Eine weniger bekannte Familie vergaß die alte Tradition jedoch nie und überlieferte die Geschichte von Brigid und dem Ritual der Tränen von Generation zu Generation. Diese Familie, der Clan der Ó Raghallaigh,

ist nicht mit den Túatha Dé Danann verwandt. Sie kann ihre Linie jedoch über zahllose Heiler, Hebammen und weise Frauen über Jahrhunderte zurückverfolgen. Auch dies wurde im Buch der Erinnerungen verzeichnet, als kurze Passage, die beschreibt, wie ein Witwer seiner jungen Tochter zeigt, wie sie den Tod ihrer Mutter angemessen betrauern kann. Daher wird vermutet, dass der Clan der Ó Raghallaigh die Tarotkarte des Todes seit Jahrhunderten in ihrem Besitz hat und auf den Moment wartet, da ihre Magie am meisten gebraucht wird.

Am aktuellen Hof haben sich die Riten um die Toten so verändert, dass sie Ideologien der Fünften Welt mit einbeziehen. Manche Höflinge glauben, dass die Krähe und der Sensenmann – Symbole, die bis vor Kurzem am Hof gar nicht so existierten – den Fae gestatten werden, den Trauerprozess abzuschließen, den sie vor so vielen Jahrhunderten nie vollenden konnten.

Was die Fraktion des Todes aber tatsächlich repräsentiert, ist eine neu entflammte Hoffnung für die Zukunft, begraben unter einem Jahrhunderte währenden Prozess des Trauerns, der eines Tages in einer Heilung und einem Verstehen enden wird. Und – so hofft es der Clan der Ó Raghallaigh – in der Rückkehr von Brigid.

Repräsentant(en)

Ganz im Sinne ihres geheimnisvollen Rufs hat die Fraktion des Todes keine offiziellen Repräsentanten, nicht einmal im Clan der Ó Raghallaigh. Die Mitglieder sind nur unter ihrem Spitznamen „Schnitter“ bekannt und extrem darauf fixiert, als Symbol identifiziert zu werden, nicht als einzelne Höflinge. Sie geben sich sehr viel Mühe, ihre Identität zu verbergen, wenn sie an den Veranstaltungen der Fraktion teilnehmen. Das ist auch so gedacht, denn viele Schnitter fürchten sich davor, was mit ihnen geschehen könnte, wenn sie als Individuum mit der Tarotkarte des Todes in Verbindung gebracht werden würden. Das liegt hauptsächlich daran, dass der Hof sich noch nicht mit der Tatsache arrangiert hat, dass der Tod ein Teil des Lebens ist.

Die Unseelie

*„Wir leben nicht in den Schatten.
Wir sind die Schatten, und wir werden
diesen Hof in Dunkelheit hüllen –
so, wie wir es schon einmal getan haben.“*

Spitzname(n): Zunichtemacher (vulgär), Unreine (vulgär), die Dunkelheit, die Gefallenen

Motto: Unbekannt

Zeichen (oder Symbol): Unbekannt. Einige Höflinge haben jedoch Symbole entworfen, um sich vor den Unseelie zu schützen. Diese Darstellungen sind üblicherweise dunkle, verummte Figuren, die von Blumen bedeckt und daher kaum zu erkennen sind.

Beschreibung: Der Unseelie-Hof arbeitet aktiv gegen den Seelie-Hof an und versucht, dessen Macht zu untergraben, indem er dafür sorgt, dass die Prophezeiung des Zunichtemachers eintritt. Der Hof selbst ist geheimnisumwittert, denn niemand konnte je seine Existenz beweisen. Für manche ist der Unseelie-Hof das Schreckgespenst, das sich in Lady Brane Deighs Boudoir versteckt und bereit ist, in jedem Moment aus den Schatten heraus zuzuschlagen.

Organisation: Unbekannt. Man vermutet jedoch, dass der Unseelie-Hof eine Studie in Gegensätzen ist, die sorgfältig als perfekte, wenn auch dunkle Reflexion des Seelie-Hofs konstruiert wurde. Falls das stimmt, dann wirkt der Unseelie-Hof wie ein Gegenwicht und könnte für viele Katastrophen der jüngeren Zeit verantwortlich sein. Auch wenn einige Höflinge zur Übertreibung neigen, speziell beim Erzählen von Geschichten, ist ein Aspekt, der den Unseelie-Hof so furchterregend macht, dass seine Mitglieder nicht das Rampenlicht suchen. Daher ist es schwer zu sagen, ob ein schiefgelaufener Handel oder eine Entführung auf ihr Konto geht oder nicht.

Ziele: Jedes Ziel der Unseelie-Fraktion wird unter absoluter Geheimhaltung verfolgt. Die Prophezeiung des Zunichtemachers, die vor Jahrhunderten entdeckt wurde, ist der einzige Hinweis darauf, dass seine Mitglieder sich der Zerstörung des Seelie-Hofs verschrieben haben.

Mitgliedschaft & Anwerbung Falls die Unseelie aktiv Mitglieder rekrutieren, dann tun sie dies außerhalb der Grenzen des Hofes. Die Augen und Ohren der Seelie sind überall, und viele magische Artefakte sind an Schlüsselpositionen des Hofes verteilt – was selbst den meisten Höflingen nicht bekannt ist –, um Unterhaltungen zu belauschen. Mindestens zwei dieser Artefakte wurden so entworfen, dass sie die Sicherheit alarmieren, falls bestimmte Worte fallen. Leider bedeutet das auch, dass viele Hofloyalisten davon überzeugt sind, dass der Unseelie-Hof aktuell von den Wilden Fae oder den schlafenden Feen vertreten wird, die keine direkten Verbindungen zum Seelie-Hof haben. Diese Angst hat viele Diskussionen darüber hervorgerufen, die schlafenden Feen zu wecken oder die Wilden Fae zu unterwerfen. Mit zunehmender Anzahl der Fraktionen am Hof nehmen allerdings auch die Spannungen zu, und jeder – von der Herrscherin bis zum Fußvolk – wartet darauf, dass die Unseelie ihren Zug machen.

Geschichte

Die Geschichte des Unseelie-Hofs ist uneinheitlich und tendenziös, denn seine Existenz basiert auf einem fundamentalen Glauben, den viele Höflinge nicht teilen und nicht mehr in Erinnerung haben. Die Prophezeiung des Zunichtemachers – eine Schriftrolle, die mit zehntausend prophetischen Visionen der Zukunft gefüllt ist und gegen Ende der Vierten Welt geschrieben wurde – enthält einige Schlüsselpassagen, die den Unseelie-Hof und seine Rolle in dem, was kommen wird, beschreiben.

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

*Aus den Schatten ruft's gar schön
Wenn Wand'rer in den Tod geh'n,
Zieht die Zeit der Vernunft herauf,
Kein Klagelied singen die Menschen auf
Vertrocknende Nymphen im Laub,
die Tränen des Schlitzohrs im Staub
In diesen – singt das Schattengejohl –
Ergelt's dem Unseelie-Hof wohl.*

Einige Historiker postulieren, dass die vorangegangene Passage vom Aufstieg des Unseelie-Hofs in der Fünften Welt handelt, und dass seine Fähigkeit zu funktionieren auf der *Abwesenheit* von Mana beruht. Oder in anderen Worten: Der Seelie-Hof hat sich während der Ersten, Dritten und Fünften Welt bereits in den Unseelie-Hof verwandelt und wird es in der Siebten wieder tun, da dies Teil des natürlichen Zyklus ist. Andere hingegen glauben, dass die Unseelie überhaupt nicht organisiert sind. Sie sind einfach kriminelle Opportunisten, die ihren Vorteil aus den fundamentalen strukturellen Veränderungen schlugen, die während der Fünften Welt auf der Metaebene der Feen passierten. Ein paar Mitglieder der Fraktion des Drachen wagen Spekulationen, die andere als vermessen betrachten. Gesandte haben gepredigt, dass alle Höflinge einen Fehler machen, wenn sie dumm genug sind zu glauben, dass der Unseelie-Hof voller Feen ist. Es sei nämlich möglich, dass die Unseelie gar keine Feen sind, sondern eifersüchtige Menschen, die kein Mana nutzen können.

Eine der Herrscherfamilien, der Clan der Dál gCais, erzählt eine andere Geschichte, teils aufgrund der folgenden Passage mit einer Portion schwarzen Humors:

*Am Abend werden die Glocken erklingen,
Durch Blumen soll'n Schnitter die Sense schwingen,
Ob Hügel, ob Tal, ob Lichtung im Wald
Die Zeit ist nicht jetzt, nicht dann und nicht bald,
Denn in der Luft, da liegt ein Geflimmer,
doch König und Königin hab'n keinen Schimmer
Von Bäumen und Feen, in der Mitte gespalten,
von Höfen und Narr'n auf dem Donnerbalken.*

Die Dál gCais räumen ein, dass diese Passage einen humorvollen Aspekt hat, und führen ihn darauf zurück, dass der (oder die) Schreiber sarkastisch war – und aus gutem Grund. Sie postulieren, dass die alten Propheten, wie Kirke und Nostradamus, versucht haben, die Herrscher des Seelie-Hofs vor einer zukünftigen Katastrophe zu warnen, und ignoriert wurden. Die Túatha Dé Danann glauben, dass die Prophezeiung an dieser Stelle von einem einzigartigen Himmelsereignis spricht und dass die Metaebene der Feen entweder auseinandergerissen oder dupliziert wurde und ein nahezu identisches Reich auf einer anderen Metaebene entstand. Die beiden Reiche seien außerdem miteinander in einem beinahe symbiotischen, interplanaren Verhältnis

verbunden. Wenn das der Fall ist, agieren die Unseelie in einer alternativen Realität, und ihr Verlangen, den Seelie-Hof „zunichtezumachen“, begründet sich nicht nur auf ihrem Wissen um diese Tatsache, sondern auch darauf, dass ihre „Erschafferebene“ sie letztendlich zerstören könnte.

Ockhams Rasiermesser sagt uns natürlich, dass die einfachste Erklärung für gewöhnlich die Richtige ist. Man sehe sich daher die folgenden Beweisstücke an:

- Auf die Existenz des Unseelie-Hofs wird in vielen Gedichten, Liedtexten und Dokumenten des Seelie-Hofs verwiesen.
- Mitglieder des Unseelie-Hofs wurden nie enttarnt, auch wenn viele Male Verdächtige vor den Seelie-Hof gebracht und geprüft wurden.
- Der Unseelie-Hof hat sich seit seiner ersten Erwähnung in den Aufzeichnungen nie als Verantwortlicher für Unglücke und Desaster bekannt, die den Seelie-Hof und die Herrscherfamilien getroffen haben.

Zusammen zeichnen diese Fakten ein Bild, das eine neue Theorie zulässt: Es ist auch möglich, dass der Unseelie-Hof ein Lügenmärchen ist, das von den Königen und Königinnen der vergangenen Jahrhunderte erschaffen wurde. Warum der Seelie-Hof seinen eigenen Feind erfinden sollte? Dafür gibt es viele politische Gründe, und der wichtigste davon ist, dass man seine Untertanen so verhören und genau im Blick behalten kann. Wenn das stimmt, dann sind die Túatha Dé Danann für die Erschaffung einer Bedrohung verantwortlich, die mittlerweile ein Eigenleben entwickelt hat.

Die Prophezeiung des Zunichtemachers

Die Prophezeiung, die man für ein Relikt der Fünften Welt hält, ist das einzige Dokument, das nicht kopiert oder auswendig gelernt wurde. Die Prophezeiung des Zunichtemachers, die man bestenfalls für „gefährlich“ hält, stellt für den Seelie-Hof eine Bedrohung dar, weil ihre Passagen definitiv beweisen, dass der Unseelie-Hof echt ist. Im Gegensatz zu jedem anderen aufgezeichneten Dokument in der Geschichte der Túatha Dé Danann und der Metaebene ist die Prophezeiung des Zunichtemachers kein magisches Artefakt. Wenn es jemals eines gewesen ist, hat es seine Macht seit Langem schon verloren. Seine zarten Seiten, die nicht dicker als Rosenblütenblätter sind, sind so zerbrechlich, dass sie magisch erhalten werden müssen, damit sie nicht zu Staub zerfallen.

Experten für die Sechste Welt wurden im Zuge der Bemühungen, mit Gelehrten anderer Metaebenen zusammenzuarbeiten, kürzlich Passagen der Prophezeiung des Zunichtemachers zur Verfügung gestellt, die von Fae-Historikern als „sicher“ eingestuft wurden. Diese Theorie hat verschiedene Schlussfolgerungen hinsichtlich einer Verwicklung des Unseelie-Hofs befeuert, denn

viele Höflinge verstehen nicht, warum Außenseiter einen unbezahlbaren Teil ihrer Geschichte einfach aus dem banalen Grund erhalten, „einen Sinn für Kameradschaft und Verwandtschaft zu festigen“. Manche glauben, dass die Prophezeiung des Zunichtemachers eine Fälschung ist, dass sie von einem Menschen geschrieben wurde oder nicht die einzige Schrift dieser Art ist.

Da sie leider zu zerbrechlich ist, um durch irgendwelche modernen Methoden datiert zu werden, konnte ihr Alter bisher nicht bestimmt werden. Das hat dazu geführt, dass insbesondere einige Mitglieder der Fraktion der Sonnenfinsternis zu der Annahme gelangt sind, dass der produktive Autor der Prophezeiung auch der Verfasser diverser anderer Weissagungen ist, die sich mit Ereignissen beschäftigen, die auf alternativen Existenzebenen stattgefunden haben. Falls in diesen Gerüchten auch nur ein Körnchen Wahrheit stecken sollte, dann teilen die Túatha Dé Danann die Informationen in der Hoffnung, dass die Archive der Sechsten Welt auch Werke von Propheten der Vierten und Fünften Welt enthalten – beispielsweise von Nostradamus, oder etwas über die sagenumwobene Tradition der afrikanischen Sybillen, oder auch Figuren der jüngeren Geschichte wie die Okkultistin Helena Blavatski oder den sogenannten „schlafenden Propheten“ Edgar Cayce.

Gerüchte & Skandale

Wenn man den Unseelie-Hof namentlich erwähnt, zeigt möglicherweise jeder Zuhörer eine andere Reaktion. Manche Höflinge glauben nicht an ihre Existenz, während andere sie nur für eine weitere Art von Tunichtguten am Hofe halten, die immer bereit sind, irgendwelche Streiche zu spielen – genau wie die schelmischen Mitglieder des Gehängten –, um voller Ungeduld die statischen, lauen Gepflogenheiten des Hofes durcheinanderzubringen. Mit dem Aufkommen der Fraktionen fällt es vielen Höflingen aber auch leichter zu glauben, dass etwas Wahres an dem Gedanken sein könnte, dass die Unseelie existieren, da einige Fraktionen entweder mit den Zielen der Unseelie übereinstimmen oder ihnen wohlwollend gegenüberstehen – zum Beispiel die Fraktionen des Todes, des Eremiten und gelegentlich auch die des Kometen. Schließlich wissen die Höflinge aus erster Hand, wie schwierig es ist, eine Fraktion zu organisieren und sicherzugehen, dass ihre Mitglieder bei der Sache bleiben und sich auf ihre gemeinsamen Ziele konzentrieren. Trotzdem scheint der aktuelle Status quo am Seelie-Hof größtenteils zu sein, dass man an die Existenz des Unseelie-Hofs und auch daran glaubt, dass diese Fraktion aktiv Mitglieder anwirbt. Im Nachfolgenden sind einige der gängigeren und reißerischeren Skandale bezüglich des Unseelie-Hofs aufgelistet, die in letzter Zeit durch die Hallen des Seelie-Hofs fegten.

- Die Fraktion des Todes ist in Wahrheit der Unseelie-Hof, und seine Mitglieder beschäftigen sich mit der Prophezeiung des Zunichtemachers, um ihre Bedeutung zu entschlüsseln. Bislang haben die Repräsentanten der Fraktion diese Anschuldigungen noch nicht dementiert, und je länger sie mit ihrer Reaktion warten, desto eher riskieren sie eine formelle Untersuchung. Manche Höflinge vermuten, dass die Fraktion des Todes den Hof damit ködern will und zum Ziel hat, Jahrzehnte des Protokolls zunichtezumachen und es nach ihrem Belieben neu zu formen.
- Lady Brane Deigh ist die Herrscherin des Unseelie-Hofs und verantwortlich dafür, ein Gleichgewicht zwischen beiden Höfen zu halten, auf dass sie sich nicht gegenseitig zerstören. Sie steht am Rande eines Abgrunds, und während sie schläft, reist sie auf eine besondere Astralebene. An diesem unbekannten und unerreichbaren Ort hat ihr Vorgänger, Liam O'Connor, alle Mitglieder des Unseelie-Hofs verborgen, die er während seiner Herrschaft entdeckt hat, auf dass sie dort friedlich den Rest ihres langen Lebens verbringen können. Sein Problem ist jedoch zu ihrem Problem geworden, und sie hat beschlossen, ihrem Feind eine Gnade zuteilwerden zu lassen, die er nicht verdient.
- Die Evo Corporation erschafft durch gentechnologische Verfahren Klone, die als Doppelgänger von weniger beliebten Höflingen agieren. Diese Doppelgänger werden den Seelie-Hof von innen heraus unterwandern. Es sollte beachtet werden, dass speziell diese Theorie vermutlich ein großer Schwindel ist, dazu gedacht, die Höflinge dazu zu zwingen, sich mit ihrer Einstellung gegenüber den Megakonzernen der Sechsten Welt auseinanderzusetzen. Da Doppelgänger auf der Metaebene existieren, ergeben sich die Höflinge in wilden Spekulationen darüber, wie sie den Seelie-Hof womöglich infiltrieren und ihren Ruf schädigen könnten, indem sie ihnen ein Verbrechen anlasten, das sie gar nicht begangen haben – ähnlich den Wechselbalg-Mythen, die Menscheneltern Angst einjagen sollen, damit sie ihren Nachwuchs richtig erziehen und sich um ihn kümmern. Dennoch vereint diese Angst zwei glaubhafte Bedrohungen, denn Evo würde mehr als einen Angestellten für die Fähigkeit opfern, Mitglieder des Seelie-Hofs zu entführen, um an ihnen zu experimentieren.
- Die Fraktion des Drachen rekrutiert Menschen, um die Tír-Nationen an strategischen Zielen wie Kraftwerken oder Matrix-Serverräumen zu sabotieren. Wenn das gelingt, werden die Mitglieder des Drachen Schritte unternehmen, um Fraktionen mit ähnlichen Ansichten davon zu überzeugen, dass der Unseelie-Hof für diese terroristischen Angriffe verantwortlich war. Sie werden am Hof eine Petition einreichen, dass die Riten der Bezeugung wieder eingesetzt werden, die jeden Höfling dazu zwingen würden, seine Geheimnisse offenzulegen.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

- Ein unbekannter Aggressor bricht in die versiegelten Gruften der schlafenden Fae ein und entführt sie entweder oder ermordet sie im Schlaf. Die Höflinge glauben, dass dies das Werk von Shadowrunnern ist, die kürzlich in Kritik geraten sind, weil sie versucht haben, diverse Tiegel mit Kosmetika auf Rosenbasis zu stehlen. Andere fragen sich, ob die verschwundenen Feen gewaltsam von den Unseelie entführt wurden und von ihnen eine Gehirnwäsche verpasst bekamen, um ihren Anordnungen Folge zu leisten – oder ob sie gar die fehlenden Mitglieder des Unseelie-Hofes sind, die erst jetzt erwachen.

Die Mitglieder aller Fraktionen und im Grunde des ganzen Hofes begreifen, dass es immer Gerüchte über den Unseelie-Hof und seine mysteriösen Spione geben wird. Die Angst vor der Existenz dieses Hofes schürt Spekulationen und hält die Höflinge beschäftigt, so dass sie dort nach Schatten, Staub und Asche suchen, wo es gar nichts zu finden gibt. Mit dem Aufkommen der Fraktionen hat sich die Angst der Höflinge jedoch leicht verlagert, denn nun können sie sich vorstellen, dass Aktivisten des Unseelie-Hofs mitten unter ihnen arbeiten, verhandeln und leben.

Es bleibt abzuwarten, wie, wann und warum der Unseelie-Hof schließlich sein Debüt nach dem Anbruch der Sechsten Welt geben wird. Eines ist jedoch allen, die davon gehört haben, klar: Es ist unwahrscheinlich, dass die Túatha Dé Danann auf ihre Ankunft vorbereitet sind, denn sie sind zu beschäftigt mit allem außer dem Unseelie-Hof.



Der Hof selbst

von Tivta Farspoken

Lasst mich damit beginnen, dass ich nicht glücklich darüber bin, eine Führung durch das Gebäude zu geben, das den Hof beheimatet: das Bristelùchairt. Jene mit mehr Autorität als ich haben mir, um mich in meine Schranken zu verweisen, diese unmögliche Aufgabe gegeben, damit davon diejenigen profitieren können, die unser Heim ohne Einladung besuchen.

Als erstes muss ich sagen, dass eine Führung am Hof an sich schon eine unmögliche Aufgabe ist. Die Natur des Bauwerks, in dem wir Hof halten, ist bestenfalls wechselhaft, meistens labyrinthisch und mitunter vergänglich, wenn die Stimmung passt. Dieser Ort existiert seit Jahrtausenden, und in den Erinnerungen der ältesten Einwohner existiert kein einziger Tag, an dem sich der Hof nicht aus seiner eigenen Motivation heraus verändert hätte.

Vor diesem Hintergrund lasst mich euch in dieser vergeblichen Mühe anbieten, was ich kann, indem ich euch einen allgemeinen Überblick darüber liefere, was ich euch im Folgenden erzählen und beschreiben werde. Am Hof existiert eine Stabilität durch Präsenz. Die Bereiche des Hofes, in denen offizielle Geschäfte stattfinden, werden den Beginn meiner Führung bilden, da sie zu den beständigsten Schauplätzen zählen. Sie verändern sich trotzdem, aber von einem Tag zum anderen sind sie normalerweise erkennbar und auffindbar. Als nächstes werden die Wohnsitze und Gastquartiere folgen, auch wenn der Mangel an beständigen und gleichbleibenden Bewohnern viele unvorhersehbare Situationen schafft. Jenseits dessen befinden sich die Dinge in beständigem Fluss. Ich werde über die Gemeinschaftsbereiche sprechen, zu denen ein jeder Zugang hat, und mit einer mühsamen Aufzählung so vieler der Restbereiche schließen, die ich zu nennen vermag, einschließlich einiger Orte, die nur zu bestimmten Mondphasen existieren, zu bestimmten Jahreszeiten oder durch Launen unbekannter Kräfte, die diesen Ort in einer Zeit jenseits der Erinnerung erbauten.

Der Hof

Lasst uns mit jenen prachtvollen Orten beginnen, an denen offizielle Angelegenheiten geregelt werden. Insgesamt gibt es mehr davon, als ich aufzählen kann, aber trotz der Strenge der Aufgabe, die mir aufgetragen wurde, wurde mir kein Zugang zu Bereichen jenseits

dessen gewährt, was mir bereits offensteht. Und wenn ich dazu keinen Zugang habe, dann bekommen wohl auch jene, die hier zuhören, vermutlich keinen.

Kein Besucher am Seelie-Hof meidet je den **Großen Saal**. Von jenen, deren Stimmen nicht würdig genug sind, dort gehört zu werden, aber deren Autorität oder fromme Natur es ihnen gestattet, die Mächte des Hofes anzurufen, ihre Bitten zu erhören, wird er auch Saal der Anrufung genannt.

Der Eingang zum Großen Saal ist für alle derselbe. Von der Königin bis zum Außenseiter betritt ein jeder den Saal durch den Bogen des Morgenrotsuchers. Ein Figurenpaar, das kunstvoll aus weißem Marmor gehauen wurde, zierte den Bogen, wobei die Figuren die Hände ausstrecken, um die schweren Türen aus Eichenholz zu halten. Rechts befindet sich Evilynn, auch Wächterin der Rose, Dornige Hexe und Lady des Gartens genannt. Sie steht in einem Beet von Rosen, an denen echte Knospen erblühen, die an jedem Tag vom Ersten am Hofe gepflückt werden – aber erst dann, wenn sie voll erblüht sind. Die Geschichten von jenen, die eine ungeöffnete Knospe pflückten, sind voller Kummer und Leid. Aus dem Rosenbeet wachsen dornige, weinberankte Beine. Worte werden von jedem Geist anders wahrgenommen und übersetzt, daher mag der letzte Satz einer Klarstellung bedürfen. Die Beine der Wächterin der Rose sind mit Weinranken bedeckt, doch ob die Dornen aus dem Fleisch oder den Ranken wachsen, ist oft ein Streitpunkt und eine Sache der Wahrnehmung. Ich selbst habe beides gesehen, und viele behaupten, was man sieht, hinge davon ab, wer man sei. Die Beine der Statur verschwinden unter einem wogenden Kleid, und ja, es bewegt sich, wenn auch nur langsam. Einige Individuen verharren vor der Tür und starren, behaupten, ihr Zeitempfinden sei veränderlich und das Wogen des Kleides voller wundersamer Schönheit für jene, die es sehen können. Evilynns Kleid ist schlicht (ganz im Gegenteil zu dem ihres Gegenstücks), auch wenn die Ranken und Dornen sich darunter zu verstecken scheinen, um an ihrem Hals und ihren Armen hervorzusquellen. Ihre Arme strecken sich aus und biegen sich nach hinten, wo ihre Hände den Bogen des Tors halten, ihre Finger verschlungen mit den behandschuhten Fingern ihres ewigen Gefährten. Die Weinranken, die aus ihrem Kragen herauswachsen, ranken sich durch ihr Haar und umschlingen ihr Gesicht. Lange, schmale Elfenohren sind unter dem Wein und den Haaren sicht-

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

bar – ein Punkt, der von vielen innerhalb der Fraktion des Drachen angeführt wird, um auf die Erschaffer des Bogens zu schließen. Das Gesicht dieser Schönheit schwingt zusammen mit der Öffnung der Tür, ihre Augen stets auf die Figur auf der anderen Seite des Bogens gerichtet.

Links befindet sich Caliphost, auch der Eiserne Wächter, der Gastgeber des Kriegs und der Gefesselte Soldat genannt. Bevor ich fortfahre, lasst mich klarstellen, dass ich links und rechts meine, und das bleibt auch so – unabhängig davon, auf welcher Seite des Tors man steht. Die zwei Säulen des Torbogens zeigen demzufolge jeweils beide Figuren – eine auf jeder Seite. Wenn wir auf Caliphosts Füße blicken, sehen wir, dass er inmitten der flammenden Knochen der Gefallenen steht. Hervorzuheben ist hier ein Schädel, den viele den Wahrsprecher nennen, weil er gelegentlich Worte an Vorbeigehende richtet. Die mit Beinschienen versehenen Beine treffen auf die Brustplatte, die mit einem Rosensiegel verziert ist. Die gerüsteten Arme strecken sich aus und nach oben, um das obere Ende des Tors zu greifen, wo wir die zarten Finger von Evilynn zwischen den behandschuhten Fingern von Caliphost sehen. Je nach Laune des Bogens zeigt sein Kopf den geschlossenen Helm oder das Gesicht von Caliphost. Seine Züge sind definitiv elfisch – auch wenn seine Ohren nie zu sehen sind. Die klassischen Mandelaugen, die markante Nase und die hohen Wangenknochen sind unverwechselbar. Wenn seine Augen zu sehen sind, trifft sein Blick auf den Evilynns auf der anderen Seite. Seinen Helm ziert eine Rose auf dem Visier und ein Zweig an der Stelle des Ohrs, der gelegentlich Blätter oder kleine Früchte trägt. Die Beeren dürfen nicht gegessen werden. Sie schmecken bitter und sind angeblich giftig. Der Bogen über den Figuren ist mit Ästen auf Caliphosts Seite und mit Ranken auf Evilynns Seite bedeckt, die sich an der Spitze an einer flammenden Sonne treffen. Die Sonne verändert sich ein wenig, und während einer Sonnenfinsternis auf der materiellen Ebene verändert sich die Darstellung parallel zu dem Ereignis. Während dieser Zeit findet sich eine gewisse Fraktion immer in Massen im Saal ein, um zu beobachten oder Bitten vorzutragen, während sie sich begünstigt sieht. Mitglieder anderer Fraktionen nutzen die Zeit, um sich zu verschwören und die Pläne der Fraktion der Sonnenfinsternis zu vereiteln.

Auch wenn er stattlich und beeindruckend ist, reicht das nun vom Torbogen. Der Große Saal selbst wird von einer einzigen großen Eiche dominiert, die im Zentrum steht und bis zur Decke reicht – sofern es denn eine gibt, denn bisher hat sie noch niemand gesehen. Die Äste und Blätter verdecken die Höhen. Darunter spenden leuchtende Früchte Licht und einen gelegentlichen Imbiss für jene Besucher, die sich auf den niedrigeren Ästen wiederfinden. Man sagt, die Früchte schmecken wie die Jahreszeit – herb im Frühling, süß im Sommer, trocken und säuerlich im Herbst und bitter im Winter. Die unterschiedlichen Geschmacksrichtungen gerei-

chen dem Saal zum Vorteil, denn sie sorgen dafür, dass die Früchte nicht zu den Jahreszeiten gegessen werden, zu denen die Himmelswände schummeriger werden. Die Himmelswände nennt man jene Wände, die unterhalb der Baumkrone verlaufen und im Frühling in einem tiefen Blau erstrahlen, im Sommer hellblau leuchten, im Herbst ein frisches Violett tragen und im Winter nachtschwarz sind. Unter dem Himmel, aber über dem Boden, befindet sich die Galerie. Sie umrundet den Saal auf unterschiedlichen Höhen. Dort findet man während der Versammlungen den Hofadel, dessen Gäste und geschätzte Besucher. Ihre größte Höhe erreicht die Galerie gegenüber vom Bogen des Morgenrotsuchers. Dort hat Lady Brane Deigh ihren Platz. Der Rest der Galerie steigt und fällt ohne erkennbares Muster. Der Hof beginnt erst richtig, wenn die Bediensteten ankommen und Galerieplätze für die Entourage ihrer Herren reservieren. Das führt oft zu Szenen und ist regelmäßig unterhaltsamer anzusehen als die eigentlichen Prozeduren des Hofes.

Die Galerie ist unterschiedlich tief und bietet so eine weitere Dimension, um die man jeden Tag kämpfen kann. Einige Abschnitte sind groß genug für ein paar Dutzend Personen, während andere kaum Platz zum Durchgehen lassen. Die Fähigkeit des Schwebens oder Fliegens ist hilfreich beim Erreichen der Galerie, da keine Treppen hinaufführen. Im Notfall können auch Strickleitern benutzt werden. Manche sind schon geklettert, ob aus Notwendigkeit heraus oder mangels arkaner Fähigkeiten oder Unterstützung. Manche erklimmen sie so auch, um eine Erklärung abzugeben, oder aus Ignoranz, weil sie es nicht besser wussten. Ihre Beweggründe sind oft Thema während der mittäglichen Zusammenkünfte.

Die Galerie wird von einem niedrigen Geländer eingefasst. Die kleine Barriere dient den Funktionären des Hofes oft als Erinnerung daran, wo genau die Geschöpfe des Hofes da eigentlich sitzen, denn das komplette Geländer besteht aus Wurzeln der großen Eiche, die an den Wänden emporwachsen. Sie erzeugen einen weiteren Streitpunkt, da Plätze, zu denen die Wurzeln hochwachsen, die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, während jene in den Lücken weniger auffällig sind. Zwischen den Wurzeln sind die Wände unter der Galerie mit Wandbildern verziert, die verschiedene Szenen von Kriegen bis hin zu Liebesakten zeigen, Darstellungen aus allen Epochen der Erinnerung und aus allen Metaebenen. Auch diese sind ein Grund, um Plätze zu kämpfen.

Das letzte Element, das man beschreiben muss, ist der Fußboden. Er ist ein Mosaik aus Fliesen, die sich beständig verschieben, oft auch, während der Hof gerade tagt. Die Muster können zufällig sein oder ein Bild erzeugen. Sie können auch zufällig erscheinen und nur für jene ein Bild zeigen, die jenseits des normalen Lichtspektrums sehen können, entweder im Bereich der Wärme oder der Magie.

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Nicht jede Konversation kann in Gegenwart der Öffentlichkeit stattfinden. Darum gibt es einen zweiten Saal für offizielle Angelegenheiten des Hofes, der ausschließlich für Gespräche mit der Königin, ihrer Truchsess, ihrem Berater oder ihrem Champion gedacht ist. Mit den drei Letztgenannten wird jedoch deutlich seltener gesprochen als mit der Königin selbst. Dieser Ort ist der Saal der Königin. Alle Gespräche, die die Königin und ihre königliche Entourage hier führen – meist, wenn der Große Saal anderweitig belegt ist, aber auch für weniger öffentliche Treffen –, werden für die Archive des Hofes aufgezeichnet. Meistens jedenfalls.

Der Saal der Königin huldigt einzig der Königin. Nachdem man durch die gewaltige Flügeltür getreten ist, auf der sich eine Hyazinthe (das Symbol der Lady Brane Deigh) befindet, findet man sich in einem schmalen Bogengang wieder. Dieser ist mit Bildern der Königin geschmückt, die ihr von einigen der größten Künstler der Geschichte geschenkt wurden. Aller Geschichten. Ihr würdet Namen wie Picasso oder da Vinci erkennen, aber er ist nicht der Mann, an den ihr dabei denkt. Der Platz ist begrenzt, und die Königin wählt ihre Favoriten. Das längste Stück ist momentan „Die Esiel-Königin“, ein Werk von Ailusrianiel, einem Bewohner der Metaebene der Luft. Es besteht vollständig aus kleinen Bruchstücken von blauem, kristallinem Esiel – ich glaube, auf der materiellen Ebene nennen sie es Wahre Luft – in verschiedenen Schattierungen. Jenseits des Korridors der Königin, wie die Eingangshalle genannt wird, befindet sich der Saal selbst: ein Bauwerk, das von all jenen bewundert wird, die kommen, um mit der Königin oder ihren Vertrauten zu sprechen.

Wenn man außerhalb des Großen Saals in offizieller Funktion mit einem Mitglied des Hofes sprechen will – und es sich nicht um die Königin oder ihre engsten Vertrauten handelt –, sollte man nach dem Saal des Flüsterns Ausschau halten. Er heißt so, weil alle dort geführten Unterhaltungen auf zwei bestimmte Personen beschränkt werden. Die Magie, die diese Privatsphäre gewährt, lässt nur noch ein kaum wahrnehmbares Summen nach außen dringen – aber Saal des Summens klingt einfach nicht ganz so schick. Der Name nimmt auch Bezug auf das, was im Saal vor sich geht. Denn selbst dort, wo alle Gespräche aufgezeichnet werden, flüstern einige so, als würden sie über Geheimnisse sprechen. Manche erzählen von einer geheimen Sprache, die nur unter einigen Fraktionen bekannt ist und die genutzt wird, um in den Grenzen, aber außerhalb der Reichweite des Hofes zu kommunizieren.

Aber ich schweife ab. Verzeihung.

Man betritt den Saal des Flüsterns durch eine Iris-Tür – eine von denen, die sich in schmalen Sichern von der Mitte her öffnen. Diese Teilstücke bestehen aus einem silbernen, schillernden Metall. Nichts allzu Kunstvolles oder Ausgefallenes, aber an und für sich interessant. Bei einem Namen, der solche Geheimniskrämerei sug-

geriert, würde man vielleicht einen Raum voller dunkler Ecken und versteckter Unterhaltungen erwarten, aber er ist schließlich immer noch ein öffentlicher Bereich des Seelie-Hofs. Der Saal des Flüsterns ist tatsächlich eine gewaltige Kuppel mit trigonometrisch verzahnten Wänden, die Teil der arkanen Eigenschaften des Raumes sind. Und auch wenn der Name dunkle Mächenschaften impliziert, sind die Wände über die gesamten 180 Grad des Bogens hinweg in den bunten Farben des Regenbogens gehalten. Jeder Grad erzeugt eine Verbindung zu seinem gegenüberliegenden Punkt. Diese Verbindungslinien sind es, die die Flüsterverbindungen herstellen. Dadurch kann man private Gespräche führen, selbst wenn ein anderer Höfling direkt neben einem steht. Wenn zwei Leute miteinander sprechen wollen, müssen sie zu Beginn ihrer Konversation entsprechend an einer Linie ausgerichtet sein. Sie können sich aber frei im Raum bewegen, sobald die Verbindung erst einmal etabliert wurde. Wer in der Lage ist, Mana zu sehen, wird ein schwaches Leuchten der entsprechenden Farbe erkennen, das die Gesprächsteilnehmer miteinander verbindet.

Flüsterworte

Die Nutzung des Saals des Flüsterns als öffentlicher und gleichzeitig geheimer Treffpunkt ist nichts Neues. Die Systeme, mit denen an diesem Ort kommuniziert wird, sind älter als jede Erinnerung, aber werden von den jeweiligen Fraktionen streng gehütet. Nur die höchstrangigen und vertrauenswürdigsten Mitglieder werden im fraktionsspezifischen Dialekt der Flüsterworte unterrichtet – das ist der Name dieser Sprache, die Worte, Gesten, Körperhaltung und Gesichtsausdrücke nutzt, um etwas anderes zu kommunizieren als das, was durch die Worte selbst gesagt wird. Die Nutzung nonverbaler Ausdrücke sorgt auch dafür, dass die Unterhaltung nicht in den offiziellen Aufzeichnungen landet, ohne dass man durch geheime Treffen Aufmerksamkeit erregt. Jede Fraktion hat ihren eigenen Dialekt oder Code. Dass einige kleine Gesten und Ausdrücke über alle Fraktionen hinweg gleich sind, führte einige Linguisten aber zu dem Glauben, dass die Dialekte einst aus einer gemeinsamen Sprache entstanden, die aus der Zeit vor der Aufspaltung der Fraktionen rührte.

Es gibt ein paar Quellen im Untergrund, die diese Sprachen lehren. Aber jeder, der dabei erwischt wird, wie er den Code einer Fraktion kennt oder nutzt, ohne Teil der Fraktion zu sein, wird sich ganz schnell als Zielscheibe der entsprechenden Fraktion wiederfinden.

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Oft klinken sich Spione eigenmächtig in die Unterhaltungen anderer Leute ein. Sie müssen jedoch sowohl leise sein als auch ihre Aura maskieren, um die gestohlene Verbindung zu verschleiern. Es ist möglich, sich in mehreren solcher Unterhaltungen gleichzeitig zu befinden. Es gibt allerdings keine Möglichkeit, die Anzahl der Personen zu begrenzen, die einen selbst hören können, ohne die Verbindung zu unterbrechen.

Die Farben auf den Wänden stehen im starken Kontrast zum schwarzen Marmorboden.

Da es zu meiner Aufgabe gehört, gründlich zu sein, werde ich auch ein paar Worte über die Bereiche verlieren, die sich in den Gefilden der Ungewissheit und der doppelzüngigen Gerüchte befinden. Die gewisse Ungewissheit bezieht sich auf die Größe jeder Galerie und jedes Saals in diesem Schoss. Sie verändern sich stetig, und in den meisten Fällen sind diese Veränderungen nicht auf irgendeinen nachvollziehbaren Bedarf zurückzuführen. Meist führen sie eher zu Problemen als zu Vorteilen. Während der geschäftigsten Tage sind diese Räumlichkeiten meist am kleinsten, was die Spannungen und die politische Geduld auf eine harte Probe stellt. Die doppelzüngigen Gerüchte umkreisen Lady Brane Deigh und Behauptungen oder Argumente zu der Frage, ob sie diese Faktoren im Schloss kontrollieren kann oder nicht. Manche behaupten, sie würde sie direkt kontrollieren. Andere meinen, die Veränderungen würden durch ihre Stimmung ausgelöst und dass die Königin eine besondere Verbindung zum Bristelüchait hat. In jedem Fall ist es eigentümlich.

Die Unterkünfte

Meine Position ist nicht hoch genug, als dass ich alle Bereiche der **Gemächer der Königin** besuchen dürfte. Mir wurde jedoch ein Besuch gewährt, während sie am Hof weilte, und ich durfte mir Notizen machen. Ich habe ihren Dienern auch ein paar gezielte und spezifische Fragen gestellt, um diese Abhandlung über das Bristelüchait zu ergänzen, habe allerdings nur wenige direkte Antworten erhalten.

Wie üblich beginnen wir mit der Tür. Na ja, also genau genommen vor der Tür. Links und rechts von der Tür zu den Gemächern der Königin – der Haupttür jedenfalls, denn es gibt Gerüchte über viele weitere Türen – stehen insgesamt sechs steinerne Statuen (zwei schwarze, zwei graue und zwei weiße). Sie wurden meisterhaft aus Stein gehauen und sehen sehr lebensecht aus. Das sollten sie allerdings auch, da sie schließlich leben. Oder zumindest belebt sind. Diese Statuen sind die Hüter der Gemächer der Königin. Sie halten Tag und Nacht vor dem Haupteingang Wache. Jene, die der Königin schaden wollen und sich ihren Gemächern nähern – ob sie nun selbst anwesend ist oder nicht –, werden von den Wächtern angegriffen, da diese die tiefsten Absichten aller Personen erspüren können, die vor sie treten. Die

Tür, die sie bewachen, ist eine Flügeltür mit einem spitz zulaufenden Torbogen. Sie verfügt über Ringe aus Kristall, mit denen sie geöffnet werden kann. Man erzählt sich, dass die Ringe als Anker für Zauber dienen, die die Stimmung oder den Willen von Besuchern abmildern, bevor diese die Räumlichkeiten betreten. Die Tür besteht aus schwerem Eichenholz und wird nur von je einem Bouquet aus Rosen links und rechts verziert.

Jenseits der Türen befindet sich das Wohnzimmer der Königin. Darin gibt es drei Kamine, sechs Türen (sieben, wenn man den Eingang mitzählt) und diverse veränderliche Möbelgruppen. Diese passen sich entweder an die Zahl der Gäste oder an die Launen des Raums an. Bedienstete arbeiten daran, den Raum angemessen voll, aber nicht überladen zu halten. Über jedem Kamin hängt ein Gemälde, das den Betrachter auf irgendeine Art berühren soll. Es könnte eine Szene eines Blutbads oder Krieges sein, die einen Konflikt verhindern soll, ein Gemälde eines vertrauten Ortes im Zuhause des Besuchers oder eine Vielzahl anderer Möglichkeiten. Sie sind nur ein weiteres Werkzeug in der psychologischen Strategie der Königin.

Um die Beschreibung einfacher zu gestalten, werde ich die Türen im Uhrzeigersinn nummerieren, wobei der Eingang die Nummer eins sein wird. Die Türen drei und sechs bestehen aus einem schwarzen Holz und führen in Gänge, die zu betreten mir nicht erlaubt war. Man sagte mir, dass sie beide zu den privaten Gemächern der Königin führen, dass aber an jedem Tag eine andere Tür genommen werden muss. Welche das ist, wird von einem Zauber bestimmt, den nur die Königin kennt. Tür zwei wurde aus einem einzigen Stück Mahagoniholz gefertigt und führt in ein privates Wohnzimmer. Dieses ist mit Möbeln aus schwerem Mahagoniholz ausgestattet und mit Akzenten in Gold und dunklem Purpur verziert. Der Platz und die Sitzgelegenheiten bieten höchstens Raum für eine oder zwei Handvoll Gäste, daher ist der Raum meist für Treffen mit kleineren Gruppen gedacht. Tür sieben besteht aus hellem Eschenholz und führt in einen Waschraum, in dem sich die Gäste während längerer Treffen frischmachen oder ihre Geschäfte erledigen können. Die Türen vier und fünf sind beide aus Steinholz – einem Material von der Metaebene der Erde. Sie führen in ein Esszimmer beziehungsweise einen Trophäenraum. Im Esszimmer findet das Bankett der Königin statt, und es bietet Platz für etwa 40 Leute. In den Ecken des Esszimmers befinden sich kleine Serviertische, an jeder Wand gibt es einen Kamin, und zwei Türen führen hinaus. Eine führt in die Küche, die andere in die privaten Gemächer der Königin. Der Trophäenraum ist genauso groß wie das Esszimmer, aber anstelle des Tisches befinden sich hier fünf Glaskästen auf Standfüßen. In diesen und den zehn Kästen an den Wänden präsentiert Lady Brane Deigh die Trophäen ihrer Herrschaft. In den letzten Jahren hat sie die Karten hinzugefügt, die ihr von Dunkelzahn überlassen wurden, und außerdem eine

kleine Phiole mit einem schimmernden Gel, von dem viele behaupten, es würde virustragende Miniaturmaschinen von der materiellen Ebene enthalten. Zu den vorangegangenen Anschaffungen zählen die Flöte von Fasteiger, das königliche Zepter von König Dolsus, die Augen von Abejektros und Hunderte anderer einzigartiger Gegenstände. Manche besitzen arkane Kräfte, andere sind Symbole ihres Erfolgs, und ein paar wenige sind Erinnerungen an Fehler, die besser nicht vergessen werden. Der Raum hat keine weiteren Türen, aber mindestens zwei der Wandkästen sind „geheime“ Passagen. Was dahinter liegt, ist mir nicht bekannt. Aber ich habe wiederholt das Gerücht gehört, dass zumindest hinter einem davon weitere steinerne Wächter warten, die den Raum beschützen.

Auch wenn mir kein voller Zugang zu den Gemächern der Königin gewährt wurde, durfte ich eine aktuell unbewohnte Residenz in den **Herrenhäusern der Lords** erkunden, die sich alle im selben Flügel des Bristelùchairt befinden. Hochrangige Mitglieder des Hofes erhalten – basierend auf ihrem Status – die Chance, gegen eine Gebühr, über die mir aktuell nichts bekannt ist, ein Herrenhaus im Schloss zu erwerben. Die verschiedenen Herrenhäuser sind so identisch wie alles im Bristelùchairt, und ihre Positionen im Flügel des Schlosses verändern sich stetig. Ein Lord könnte eines Abends sein Herrenhaus über den ersten Stock betreten und es am nächsten Morgen auf der höchsten Etage und im entferntesten Korridor wieder verlassen.

Falls man je auf einen Besuch eingeladen wird, findet man Folgendes vor: eine Eingangshalle, ein Esszimmer, ein Wohnzimmer mit Bibliothek, ein privates Büro, eine Küche, eine Speisekammer, zwei Bedienstetengemächer, zwei Aborte, vier kleine Schlafzimmer, die oft als Bedienstetengemächer oder Büros genutzt werden, wenn die Familie des Besitzers klein ist, und ein großes Schlafzimmer mit einem kleinen privaten Büro und einer großen Umkleide.

Die Anzahl der Räume ändert sich nur selten, aber ihre Anordnung kann über ein Set aus kleinen Würfeln konfiguriert werden. Die Würfel werden dem Besitzer überreicht, und jeder davon repräsentiert einen Raum. Sie können umgruppiert werden, um die Anordnung der Räume zu verändern, solange jede Konfiguration die Eingangshalle als Ausgangsbasis nutzt. Die meisten Eigentümer bewahren ihre Würfel in ihrem Herrenhaus unter Verschluss auf, sobald sie ihren Grundriss festgelegt haben. Manche tragen die Würfel aber auch bei sich, damit sie ihr Heim jederzeit entsprechend ihren Bedürfnissen anpassen oder die Sicherheit erhöhen können. Es ist möglich, Räume zu verschieben oder sie ganz vom restlichen Haus zu trennen, während sich darin jemand aufhält. So können unwillkommene Gäste gefangen werden, oder man kann sich etwas zusätzliche Privatsphäre verschaffen.

Der Stil und die Einrichtung eines Herrenhauses spiegeln die Präferenzen seines Besitzers wider. Ich kann

zum Beispiel sagen, dass Lord Aestrian sein Heim gern mit elementaren Luftmöbeln von seiner Heimatebene einrichtet, die den üblichen Regeln der Gravitation und Positionierung trotzen. Auf diese Weise können er und seine Besucher aus seiner Heimatebene sitzen, wo immer sie wollen. Im Gegensatz dazu verfügt Lord Blackbane über ein mietbares Herrenhaus im modernen Stil, in dem sich Objekte der materiellen Ebene finden (oder zumindest solche, die ihnen ähnlich sehen).

Ich fühle mich verpflichtet, darauf hinzuweisen, dass die Anzahl der Herrenhäuser der Lords nicht bekannt ist. Es geht aber das Gerücht um, dass ihre Zahl nicht endlich ist. Man fügt einfach nach Bedarf neue aus dem riesigen Vorrat hinzu, stapelt und sortiert und ordnet neu. Außerdem gibt es drei Mitglieder am Hof, die für ihre Herrenhäuser nicht bezahlen, sondern sie sich verdienen: der Champion, der Berater und der Scharfrichter. Sie alle erhalten zusammen mit ihrem Amt ein Herrenhaus. Das Haus des Scharfrichters wird kaum genutzt, da es in letzter Zeit zu so rapiden Wechseln in der Besetzung des Amtes kam. Es bietet dem aktuellen Amtsträger jedoch einen Ort, an dem er private Treffen abhalten oder Gäste unterbringen kann.

Was die öffentlichen Plätze angeht, die man besuchen kann, ist der **Bedienstetenflügel** so ziemlich am Ende der sozialen Leiter. Allerdings steht er ganz oben auf der Liste der Orte, die man besuchen kann, um Informationen von Leuten zu erhalten, die gut im Sehen und Zuhören sind, ohne dabei gesehen und gehört zu werden. Vorsicht ist jedoch angebracht, da viele von ihnen bereits als Augen und Ohren interessierter Parteien arbeiten. Das Spiel der Politik wird überall gespielt, selbst in den untersten Schichten der Gesellschaft.

Wenn man sich in dieses Labyrinth aus Quartieren und Gemeinschaftsräumen begibt, muss man schon wissen, nach wem oder was man sucht, wenn man irgendetwas finden will. Irgendein Aspekt der Magie, die das Bristelùchairt im Wandel hält, hält diesen Bereich auch in Ordnung, indem er dafür sorgt, dass jeder ein Ziel hat, der hier herunterkommt. Das hält den Pöbel auf Abstand. In diesen Hallen wird man eine Reihe von Quartieren zu je ein bis drei Räumen finden. Die Türen sehen sich alle sehr ähnlich. Nur die Anzahl der Bretter, aus denen sie bestehen, und die Platzierung der Scharniere und des Griffs unterscheiden sich. Ansonsten sind sie alle in einem dunkelbraunen Farbton gehalten und verfügen über Scharniere und Griffe aus Messing, die nie anlaufen. Falls ihr doch mal welche erblickt, die angelaufen sind, seid gewarnt – man erzählt sich finstere Geschichten darüber, was hinter solchen Türen lauert.

Die Quartiere selbst sind nichts Besonderes und zeichnen sich höchstens durch die persönliche Note aus, die ihre Bewohner ihnen verleihen. Die Quartiere mit nur einem Raum verfügen über einen Kamin, ein Bett und einen kleinen Herd. Die Ausführungen mit zwei Räumen haben noch einen Raum, der als zweites Schlafzimmer für Bedienstete dienen kann, die eine

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen



Familie haben. Manchmal werden sie aber auch jenen zugesprochen, die ihren Herren gut gedient und laut deren Meinung etwas mehr Platz verdient haben. Dasselbe gilt für die Dreiraumquartiere, die zusätzlichen Platz für die Lieblingsbediensteten bieten. Einige dieser Quartiere gehören tatsächlich aber den Liebhabern und Mätressen einiger mächtiger Leute. Man erzählt sich, dass es wohl einen geheimen Eingang gibt, damit sich die ganz besonderen Bediensteten still und un gesehen hindurchbewegen können.

Die Korridore dieses Flügels sind für viele von besonderem Interesse. Dieselbe Magie, die diesen Ort in Ordnung hält, ermöglicht auch lange, ziellose Spaziergänge. Man kann sich stundenlang unterhalten, während man durch diese Korridore schlendert, ohne jemals irgendjemandem zu begegnen. Wenn das gewünscht ist, sollte das Ziel sein, kein Ziel zu haben. In diesem Fall betritt man den Hauptgang des Flügels und läuft gemeinsam, ohne ein bestimmtes Ziel im Kopf zu haben. Man sollte jedoch aufpassen, denn wenn jemand plötzlich an ein Ziel denkt, könnte ihn die nächste Kurve urplötzlich von seinem Gesprächspartner beziehungsweise seiner Gruppe trennen. Niemand verschwindet jedoch direkt vor den Augen der anderen. Sie gehen eher, wenn niemand hinsieht oder wenn geblinzelt wird. Die Korridore haben so ihre Art, eure Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, wenn so etwas geschieht. Wenn schließlich die Zeit gekommen ist, die private Unterhaltung zu beenden, kann jeder an ein anderes Ziel denken und so zur Tarnung der heimlichen Konversation beitragen.

Sehen wir uns als nächstes etwas an, mit dem ihr euch wohl selbst eher früher als später vertraut machen werdet: die **Gästequartiere**. Dieser Bereich des Schlosses zeichnet sich durch eine unglaubliche Vielfalt in der Gestaltung aus, es kommen neue Räume hinzu, und dauernd verändern sich die Einrichtungsgegenstände der Flure und Zimmer. Die Größe dieses Bereichs ist nur dem Hüter des Schlosses bekannt, einem durch und durch wahnsinnigen Herdgeist. Jene, die zu spekulieren gewillt sind, behaupten, sein Wahnsinn resultiere aus der fragmentarischen Natur seiner Domäne. Man erzählt sich Geschichten darüber, dass sein Wahnsinn heilbar wäre, wenn man Bristelüchairt in seinen ursprünglichen Zustand versetzen würde. Aber da niemand besonders viel darüber weiß, wie sich der Ort verändert, hat das noch nie jemand vollbracht. Da der Hüter des Schlosses ein wenig unzuverlässig ist, weiß niemand die exakte Zahl der Zimmer in den Gästequartieren, aber sie sind eher auf kurzfristige Besuche ausgelegt denn auf langfristige. Ähnlich dem Bedienstetenflügel gibt es auch in den Gästequartieren verschiedene Grundrisse mit Zimmern von unterschiedlicher Größe und Art. Gästen des Hofes werden hier Standardunterkünfte mit einem bis vier Zimmern oder ein großes Höflingsgemach angeboten, wobei letzteres dazu gedacht ist, wichtige Gäste und ihre

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof
Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

gesamte Entourage zu beherbergen. Die Gästeräume haben keinen Herd, da man von den Gästen erwartet, dass sie mit ihren Gastgebern oder auf einem der Abendbankette speisen.

Jeder Grundriss baut auf der gleichen Basis auf, mit einem Kamin in jedem Zimmer. Einzelzimmer verfügen über ein Bett und ein kleines Waschbecken sowie einen Kleiderschrank. Das Dekor wird für gewöhnlich ausgetauscht, wenn Gäste kommen, damit sie sich wie daheim fühlen, auch wenn manche Höflinge manchmal Gäste beherbergen, die sie nicht allzu sehr mögen. Dann fügen sie oft kleine Dekorationen hinzu, damit es den Gästen etwas unbehaglich wird. Nichts Auffälliges, aber vielleicht ein kleines Bild, versteckt in einem Gemälde oder einer Vase, oder ein Möbelstück aus einem rivalisierenden Land oder einer konkurrierenden Fraktion. Zwei zusammengehörige Zimmer sind durch eine kleine Eingangshalle miteinander verbunden. Die Dreierzimmer haben ebenfalls eine gemeinsame Eingangshalle, wobei die äußeren Räume zusätzlich mit dem Mittelraum verbunden sind, falls dieser als gemeinsamer Wohnbereich statt als Schlafstätte dienen soll. Die Viererzimmer haben einen eingebauten Gemeinschaftsbereich. Hier wurde die Eingangshalle durch ein Wohnzimmer ersetzt, das mit jedem der Räume verbunden ist.

Durch die steigende Zahl der Besucher von der materiellen Ebene nimmt auch die Zahl der Räume zu, in denen Design und Dekor eine moderne Note annehmen. Die Fenster der Räume gewähren oft Ausblicke auf Orte, die den Gästen gleichermaßen vertraut wie fremd scheinen. Die Wahrnehmung der Umgebung kann sich recht plötzlich verändern, wenn man von wuchtigen Hallen aus Stein durch eine dicke, hölzerne Tür schreitet und plötzlich einen Raum betritt, der im Stil der monströsen Hochhäuser der materiellen Ebene eingerichtet ist.

Der Grundriss der Höflingsgemächer und ihre Anzahl sind ein weiteres Mysterium. Es gibt auf jeden Fall in allen von ihnen ein Wohnzimmer, eine Küche mit einem Herd und einer Speisekammer, ein Esszimmer und einen privaten Abort sowie ein Bad, alle davon im Hauptgeschoss. Eine Prunktreppe führt auf eine Galerie, von der Türen und Flure in Schlafquartiere verschiedener Zahl und Größe führen. Die Dekoration wird auf die Gäste abgestimmt, behält aber oft den Charme des Schlosses, statt sich allzu sehr zu verändern. Warum das so ist, wissen nur jene, die die Räume anfordern. Jedes Höflingsgemach verfügt über einen Außenbalkon, von dem aus man immer einen Blick auf das Schlossgelände und die dahinterliegenden Reiche hat, völlig egal, ob man den Balkon nun von der ersten oder der fünfzehnten Etage aus betritt.

Wie die meisten Orte hier sind auch diese Räumlichkeiten nicht ganz beständig. Dinge innerhalb des Raums werden sich verändern, wenn auch nicht so oft, wie sich die Position der Räume selbst verändert. Einige

Gäste haben schon Diener in ihren Quartieren zurückgelassen, um sie beständiger zu machen, aber auch das hat nie funktioniert. Selbst die Tür offen zu lassen, um den Raum an seinem Platz zu halten, schafft es nicht, die Magie des Bristelüchairs zu überwinden.

Über die Jahre hinweg haben diese sich ständig bewegenden Räume zu einigen interessanten Situationen geführt, und ich glaube schon immer, dass das die Absicht hinter der Macht des Schlosses ist. Fluren und Türen sehen einander sehr ähnlich, und das versehentliche Betreten des falschen Raumes hat in der Vergangenheit schon ein, zwei Dutzend Intrigen vereitelt oder Romanzen entfacht, die legendär wurden. Die schlimmsten (oder besten, je nachdem, auf welcher Seite man steht) Änderungen dieser Art kommen auch am seltensten vor, nämlich wenn ein Raum aus einem Gastquartier in ein anderes wechselt. Solche Vorkommnisse, die schon zu Morden, Affären und der Auflösung von Verträgen geführt haben, gehören zu den wenigen, für die sich die Königin höchstpersönlich entschuldigt. Ich bin sicher, dass das öfter vorkommt, als bekannt ist, und die Betroffenen halten es einfach geheim und nutzen die seltene Gelegenheit, um Pläne zu schmieden. Wie man so schön sagt: „Wie im Schloss, so auch bei Hofe.“

Die letzte Art von Bleibe, die erwähnt werden muss, ist auch die, in der ihr euch wahrscheinlich nicht wiederfinden werdet: die **Kerker**. Mir wurde im Zuge des Rundgangs Zugang zu diesem Bereich gewährt. Vermutlich diene das eher als persönliche Lektion für mich denn zur Verbesserung dieser Führung, aber ich fand es wirklich ziemlich spannend. Die Sache an den Kerkern des Bristelüchairs ist die, dass sie nicht nur physische Wesen einsperren müssen, sondern auch Entitäten, die immer oder manchmal substanzlos sind. Zeit ist ein weiterer Faktor, den es an einem Ort zu berücksichtigen gilt, an dem sich Strafen über Jahrhunderte oder gar Jahrtausende erstrecken können.

Die Kerker befinden sich im übertragenen Sinne unter dem Schloss, aber ihr wahrer Standort resultiert aus einer Verdrehung der Geografie der Metaebenen, da er sich nicht einmal auf derselben Ebene wie der Seelie-Hof befindet. Ein steil abfallender Gang führt die Gefangenen zu einem Torbogen mit einem schwarzen Portal, das jegliches Licht zu schlucken scheint und von stachelbewehrten Ketten festgehalten wird. Durch das Portal zu gehen fühlt sich an, als würde man durch öliges Licht hindurchtreten, während ein elektrischer Strom über die eigene Haut fährt. Mein Rundgang begann in Schwärze, und zuerst war ich besorgt, dass es eine Falle sei, um mich dazu zu bewegen, freiwillig in die Kerker zu gehen. Aber kurz darauf kehrte das Licht zurück, und der Kerkermeister Zeha Cadgris begrüßte mich. Zeha kontrolliert das Portal und das Gefängnis selbst, das sich ebenso wie das Schloss in einem äußerst wandelbaren Zustand befindet. Zellen, Speiseräume, Folterkammern, Waffenlager und Wachposten können nach Zehas Ermessen verschoben werden. Die

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Zellen unterscheiden sich je nach Insasse, aber keine von ihnen wurde so gestaltet, dass sie gemütlich ist. Die meisten sind beengt, und gelegentlich steckt Zeha einen Gefangenen in eine Zelle, die ein paar Nummern zu klein für ihn ist, wenn er eine kleine Lektion braucht, neu in den Kerkern ist, auf seine Verhandlung wartet oder auch mal vor einer Befragung. Für einen Ort, an dem alle möglichen Arten von Fae und außerdem Bewohner Dutzender, wenn nicht Hunderter verschiedener Metaebenen eingesperrt sind, sind sich die Sicherheitsmaßnahmen bemerkenswert ähnlich. Insassen kommen in eine Zelle, werden gewarnt, dass es ihr Untergang sei, wenn sie die Schwärze betreten, und dann wird die Tür geschlossen.

Als ich in die Zelle ging, habe ich nichts gespürt, als die Tür geschlossen wurde. Man hatte mir gesagt, dass ich die Tür nach ein oder zwei Sekunden wieder öffnen solle. Als ich das tat, war der Raum, aus dem ich gekommen war, verschwunden. Stattdessen war dort wieder Tintenschwärze, die alles Licht verschluckte. Ich war klug genug, die Warnungen zu befolgen, schloss die Tür wieder und untersuchte stattdessen meine temporäre – auch wenn ich anderes befürchtete – Bleibe.

In der kleinen Kammer – bei meiner handelte es sich um einen Quader, der bei ausgestreckten Armen nur eine Handbreit Platz links und rechts bot – gab es: eine Strohmattatze; einen einzigen, leuchtenden Stein an der Decke; die Tür, durch die ich gekommen war und hinter der nun das dunkle Portal des Verhängnisses lauerte; und einen kleinen, steinernen Toilettensitz in der Ecke, durch dessen rundes Loch mich wieder die schwärzeste Schwärze anblickte, die ich je gesehen hatte. Jegliche Hinterlassenschaften der Gefangenen fanden also ihren Weg in dieselbe verhängnisvolle Leere, in der sich auch die Gefangenen wiederfinden, die durch die Tür gehen.

Ich kann nicht leugnen, dass ich extrem erleichtert war, als sich die Tür öffnete und Zeha mich herausließ. Um die wandelbare Natur des Ortes noch zu betonen, kam ich in einem Speisesaal heraus, in dem wir uns hinsetzten und irgendeinen ekligen Fraß verzehrten, der meiner Meinung nach aus den Resten des Haferschleims vom Frühstück und der Fleischbrühe vom Mittagessen bestand. Zeha erfreute mich mit Geschichten über ehemalige Gefangene und ihre törichten Ausbruchversuche. Meine Lieblingsgeschichte war die von Daniel Hendrickson, einem Erforscher von Metaebenen, der an den Seelie-Hof gekommen war und sich dort schnell in einer Intrige gegen die Königin wiederfand. Er hatte sich mit ein paar unlauteren Typen eingelassen. Zeha beantwortete nie direkte Fragen zu den Unseelie, aber seine Betonung der Silbe „un“ in „unlauter“ war selbst für den dümmsten Höfling ein ausreichender Hinweis. Aber zurück zum Punkt. Daniel war ein geschickter Beschwörer und sogar geschult in Methoden, um Wesen aus kurzlebigen Rissen in Metaebenen, die er erzeugen konnte, herbeizurufen. Das ist sehr seltenes Wissen, und

niemand war sich seines Könnens bewusst, als er eingesperrt wurde. Er verschwand spurlos – etwas, das in der gesamten Geschichte der Kerker noch nie jemandem gelungen war. Zuerst dachte man, er sei einfach in die Schwärze gegangen. Aber zwei Wochen nach seinem Verschwinden bekam Lady Brane Deigh Wind von einem Mann, auf den seine Beschreibung passte und der nach ein paar ganz speziellen Foki suchte. Ein paar Nachforschungen und einen Verhaftungstrupp später befand sich Daniel wieder in Gewahrsam.

Er erklärte seine Flucht wahrheitsgemäß vor der Königin, und statt ihn wieder einzusperrern, sprach sie ein neues Urteil. Ihm wurde aufgetragen, so oft wie möglich mithilfe seiner magischen Fähigkeiten zu fliehen zu versuchen. Sie beauftragte Zeha damit, Methoden zu entwickeln, um Daniels Fluchtversuche zu vereiteln. Am Ende war die beste Lösung, die Zeha erarbeiten konnte, eine Wache in Daniels Zelle zu platzieren, die ihn jedes Mal verprügelte, wenn er Magie zu benutzen versuchte. Manchmal sind die einfachsten Lösungen die besten.

Die Lektion aus dem Besuch in den Kerkern ist also folgende: Es ist furchtbar, dort unten zu landen, und ohne seltene arkane Fähigkeiten wird man von dort nicht entfliehen können.

Die Gemeinschaftsbereiche

Als nächstes stehen auf meiner Liste jene Bereiche, zu denen alle Zugang haben. Diese Orte sind öffentlich, und jegliche Zugangsbeschränkungen zu ihnen sollten selbst völlig neuen Besuchern verdächtig vorkommen. Damit nicht der falsche Eindruck entsteht, ich würde die wichtigsten Orte zuerst nennen, werde ich sie einfach in zufälliger Reihenfolge aufführen.

Die **Ballsäle** sind als erstes dran. Viele dieser gesellschaftlichen Sortierplätze sind nach ihrem Dekorationssthemata benannt, aber einige tragen auch die Namen berühmter Personen, die beim Design der Räume geholfen haben, in ihnen gestorben sind oder der Krone genügend Geld zur Verfügung gestellt haben, dass einer der Säle nach ihnen benannt wurde. Ich habe mir zuerst den **Ballsaal der Natur** angesehen, weil ich Geschichten über bestimmte Plätze in dem Saal gehört hatte, die so zugewuchert sind, dass man dort gar nicht mehr hinkommt. Das komplette Dekor des Ballsaals lebt, wächst und verändert sich fortwährend. Wenn der Saal für Veranstaltungen vorbereitet wird, müssen die Bediensteten die Überwucherungen zurückschneiden. Bühne und Bar bestehen aus lebenden Bäumen, die während ihres Wachstums geformt wurden. Dieser Ballsaal wird oft für Galas wie den Rotkehlchenwalzer genutzt, die thematisch mit Leben zu tun haben, oder von Individuen, die eine starke Verbindung zur Naturmagie haben.

Im **Blutroten Saal**, der hinter vorgehaltener Hand auch als Meuchelsaal bezeichnet wird, könnte im großen Stil der Tod umgehen und keiner würde es merken. Vielleicht ist das tatsächlich auch schon passiert, was weiß ich. Blutroter Stoff hängt von den Wänden und der Decke, um den Saal für zusätzliche Privatsphäre und mysteriöses Flair während Veranstaltungen zu unterteilen. Der Stoff fließt weich und glatt von der hohen Decke und schwimmt auf dem Boden mit den dicken, roten Teppichen. Der Blutrote Saal ist der einzige Saal, der über Teppiche verfügt, und sie verleihen ihm gleichzeitig einen Hauch von Herrschaftlichkeit sowie mehr Gemütlichkeit für die Gäste. Das Tanzen ist auf Teppich nicht einfach, aber ein Ballsaal ohne einen Ort zum Tanzen wäre kein Ballsaal, daher müssen wir als nächstes über das blutrote Auge sprechen.

Die Bühne des Saals wird von einer gewaltigen roten Glasplatte in Form einer Mondsichel umgeben. Ich habe gehört, dass manche behaupten, sie sei in Wahrheit ein roter Diamant, eine dekadente Zurschaustellung von Pracht und Herrlichkeit. In jedem Fall ist sie ein echtes Wunderwerk und trägt zur Schönheit dieses Saals bei. Spezielle Tische und Stühle wurden extra für den Saal aus schwerem rotem Blutholz gefertigt, das aus den Schattenwäldern von der Metaebene der Natur stammt – ein entsetzlicher Ort, der weit mehr Herausforderungen bereithält als nur die eisenharte Rinde des Baumes selbst.

Und schließlich, was wäre ein Ballsaal ohne sein unverkennbares Event? Im Blutroten Saal wird seit nunmehr fast einem Jahrhundert Ishahfs Moderne Maskerade veranstaltet, ohne dass die Teilnehmerzahl sinkt. Auch wenn es keine der zwölf Großveranstaltungen des Hofzyklus ist, hat sich das Ereignis mittlerweile eine gewisse Aufmerksamkeit und Berühmtheit erarbeitet als ein Ort, an dem Verkleidungen sich für alle Arten der geheimen Verhandlungen und Meucheleien als nützlich erweisen.

Wir wechseln von Rot zu Blau. Der nächste Saal erinnert seine Besucher an Wasser, den Himmel, Saphire oder Traurigkeit. Jene, die in ihm feiern, kennen sich mit diesen Dingen aus und verändern kleine Details, um die Atmosphäre ihrer Veranstaltung anzupassen. Die **Azur-tiefen** tragen ihren Namen ob der Illusion von Größe, die durch die blauen Wände und die Decke zustande kommt. Mit einem schwachen Fluss an Mana können diese so manipuliert werden, dass sich ihre blauen Muster und Strukturen leicht verändern, um wie seichtes Meer, Ozeantiefen, unendlich weiter Himmel oder die hereinbrechende Nacht zu wirken. Diese Vielseitigkeit macht den Saal zum beliebtesten Ort für Partys im ganzen Bristelüchairt, sodass an manchen Tagen bis zu drei Veranstaltungen dort stattfinden. Dort werden außerdem das beliebte und langjährige Mittsommernachtsfest und der Erntemondspaziergang abgehalten. Tag und Nacht machen sich Arbeiter und Bedienstete am Saal zu schaffen, um ihn für das nächste Ereignis vorzubereiten.

Der **Saal der Nacht** ist eine schwarze Version des Blutroten Saals. Der luxuriöse Teppich und die Glastanzfläche fehlen hier, aber dafür gibt es mehrere zusätzliche Ebenen, die Platz zum Gleiten, Schlittern, Sprechen und zur Selbstdarstellung bieten. Statt einer einzigen Ebene enthält der Saal der Nacht sechs schwindelerregende Plattformen, die allesamt durchsichtig und zumindest für die Vorhänge auch durchlässig sind, allen anderen jedoch festen Boden bieten. Durchsichtige Treppen verbinden die Ebenen miteinander, und die Platzierung der Gäste ist abhängig von der Veranstaltung. Während der Goldenen Lilie ist es die größte Ehre, „zum Mond emporgehoben“ zu werden, während auf dem Ball der Roten Sonne jene Gäste mit dem geringsten Ansehen oben platziert werden.

Die Plattformen können mithilfe von Magie oder durch die Launen des Bristelüchairt bewegt werden. Jede Ebene hat etwa ein Viertel der Größe des Ballsaals, sie werden nach oben hin jedoch kaum merklich kleiner. Der Saal der Nacht hat außerdem einen dauerhaften Bewohner: Sylana, ein Geist der Luft, betrachtet den Saal als ihr Zuhause. Ihre Präsenz – sie manifestiert sich als elfische Frau mit Augen und Haaren von rabenschwarzer Farbe – lässt die Vorhänge fortwährend wallen, was zum Ambiente des Saals beiträgt und die Gäste unentwegt nervös macht, weil sie aus ihren Augenwinkeln dauernd Bewegungen wahrnehmen. Es trägt zur allgemeinen Anspannung bei, dass der Saal der Nacht der Schauplatz der meisten Morde im ganzen Schloss ist, auch wenn sie noch immer nicht regelmäßig genug vorkommen, um als alltäglich betrachtet zu werden.

Der **Gaeaf-Saal** ist der wundersamste Ort, den ich mir je angesehen habe, und ich habe in meinem Leben viele Orte gesehen. Irgendwas an immerwährendem Schnee bei angenehmen Temperaturen hat dafür gesorgt, dass ich mich richtig lebendig gefühlt habe. Das ist es, was einen zum Gaeaf-Saal zieht. Egal zu welcher Jahreszeit, egal, wie es sonst im und um das Bristelüchairt aussieht, im Gaeaf-Saal fällt Schnee. Er fühlt sich weder nass noch kalt an, und zu jeder Tages- und Nachtzeit rieselt er in wunderschönen Flocken vom Himmel. Er türmt sich nicht auf und hinterlässt keine Feuchtigkeit, sondern erzeugt einfach nur das fortwährende Gefühl eines frühen Winters und den Frieden eines zeitigen Schneefalls.

Natürlich ist dies ein beliebter Ort für Winterveranstaltungen, aber die Gäste dort sind meist von mittlerem Rang. Andere winterliche Zusammenkünfte stehen über den Veranstaltungen im Gaeaf-Saal. Und die Feierlichkeiten des Sommerschnees sind noch mal eine ganz andere Geschichte. Dieses Ereignis geht der Langen Hitze voraus und bereitet die Bühne für die hitzigen Leidenschaften, die unweigerlich ausbrechen werden.

Der **Deigh-Saal** ist ein seltsamer Ort. Er ist zwar öffentlich, wird aber selten für etwas anderes als kleine

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen



Treffen genutzt. Er ist nach der Königin benannt, aber diese hat dort nie eine offizielle Veranstaltung abgehalten. Viele behaupten, der Raum war als Beleidigung für die Königin gedacht, da all die anderen Säle nach Personen benannt sind, die nicht mehr an der Macht sind.

Das Design ist innen klassisch gehalten. Ein kurzer Eingangsbereich führt in einen großen, runden Saal, in dem Bars und Tische die zentrale Tanzfläche umgeben. Ein erhöhter Balkon ist durch eine Treppe erreichbar, die die zwei Ebenen verbindet und allen einen großen Auftritt verschafft, die diese Gelegenheit nutzen möchten. Glatter, grauer Stein und sattbraunes Holz bilden sowohl die Grundlage und als auch die Akzente für diesen vernachlässigten Saal.

Die **Agatarish-Kuppel** ist der letzte der Säle, von denen ich sprechen werde, auch wenn es natürlich noch viele mehr gibt. Ich schließe mit ihr, weil sie sich im Zentrum jener Säle befindet, die die Höflinge aufsuchen. Dort haben Lady Brane Deigh und Ashiton Keefs nebeneinander auf derselben Bühne gestanden und ihre Worte an die versammelte Menge gerichtet, was ihn zu einer Art neutralem Boden macht.

Die Kuppel ist nach einem Kappa von beträchtlichem gesellschaftlichem Status benannt. Obwohl er zumeist still und leise war, war Agatarish dafür bekannt, im perfekten Moment weise Worte zu sprechen, um eine Situation vom Rande einer Katastrophe wieder auf festen Boden zu bringen. Er war ein Diplomat, dem nur sehr wenige ebenbürtig waren.

Der Saal wurde zu Ehren seiner diplomatischen Souveränität benannt und dient als Veranstaltungsort für einige der turbulentesten Zusammenkünfte, einschließlich des gelegentlich stattfindenden Fests der Hekate. Um die Neutralität und das friedfertige Thema der Kuppel beizubehalten, sind Möbel, Dekorationen und die Gewänder der Bediensteten weiß. Zu einer Veranstaltung in der Agatarish-Kuppel zu kommen und etwas anderes als Weiß zu tragen, stempelt einen sofort als unwissend ab oder als jemanden, der sich diesem Standard nicht beugt. Und nichts von beidem ist gut. Die einzige Ausnahme wird für Silberakzente gemacht, und selbst zu viel davon kann als Versuch gewertet werden, Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Habe ich erwähnt, dass der Hof ein Jonglierakt ist, der auf einem Hochseil stattfindet, während jemand Messer nach einem wirft?

Lasst uns nun die Orte der Selbstverehrung verlassen und zu Orten der anderweltlichen Verehrung weiterstreiten. Die **Kapellen** des Bristelüchairt dienen sowohl den Bewohnern als auch den Gästen als Orte, an denen sie verehren können, was immer ihnen heilig ist. Da dies hier der Seelie-Hof ist und Spiegel dafür meist genügen, werden diese ruhigen Steinhallen hauptsächlich für schweigsame Treffen an Orten genutzt, an denen es auffallen würde, wenn sich dort plötzlich zu viele Personen versammeln würden. Alle Kapellen sind rund um die Uhr geöffnet, es sei denn, sie sind gerade für private Ereignisse oder Zeremonien reserviert.

Treffen werden hier meist magisch abgehalten, um den Anschein der Privatsphäre aufrechtzuerhalten. Einfallsreiche Spione haben allerdings Methoden entwickelt, um mental geführte Konversationen abzufangen oder sich dort einzuklinken.

Man sagte mir, es gäbe zu jedem Zeitpunkt immer nur vier Kapellen im Schloss. Gäste werden gefragt, ob sie bestimmte Wünsche haben, was das Aussehen der Kapelle anbelangt – für den Fall, dass sie etwas anderes als den klassischen Steinbau mit Holzbänken und einem Altar wollen. Die üblichsten Alternativen sind eine Lichtung und eine Himmelshöhle. Die Lichtung ist ein Bollwerk der Natur, das durch einen kreisartigen Freiraum entsteht, der von Bäumen und Büschen umgeben ist. Die Äste der Bäume wachsen wie eine Kuppel über die Lichtung, während die Wurzeln teils aus dem Boden herauswachsen und Möglichkeiten zum Sitzen und Liegen im Gras bieten. Das Licht scheint von überall und nirgends zu kommen und wird von einem Regler in Form einer Sonnenuhr geregelt, der sich in der Mitte der Lichtung befindet.

Die Himmelshöhle hat keinerlei bauliche Strukturen mit Ausnahme eines runden Portals, das als Ein- und Ausgang dient. Sie ist in jede Richtung ein endlos weiter Himmel mit Wolken in der Ferne. Der Raum definiert sich weniger durch physische Grenzen als vielmehr durch Beschränkungen der eigenen Bewegung. Wer ihn betritt, kann dort fliegen, laufen, schwimmen oder einfach umhergleiten. Wenn man eine Begrenzung erreicht, so hört man einfach auf, sich in seiner Bewegung fortzubewegen. Es gibt kein definiertes Oben und Unten, daher sind Besucher nicht durch einen Bezugspunkt eingeschränkt. Das Portal passt sich an, wenn der Benutzer hindurchtritt.

Das Bristelùchairt hat mehrere **Speisesäle**, die durchgewechselt werden, um der großen Menge an Bewohnern und Gästen Herr zu werden. Der Langtisch-Saal ist mit fünf Tischen ausgestattet, die sich über die gesamte Länge des Saals erstrecken. Sechs Kamine – jeder davon mit dem Trophäenköpfe einer wilden Kreatur über dem Kaminsims – brennen zu jeder Zeit, und viele Treffen wurden dort schon außerhalb der Essenszeiten abgehalten. Zu jedem der Trophäenköpfe gehört ein Schild, auf dem der Name desjenigen steht, der die Kreatur erlegt hat. Auf der Hälfte der Schilder ist der Name des derzeitigen Champions der Königin zu lesen. Er hatte einst verlauten lassen, dass er alle sechs Plätze füllen wolle, aber es ist schwer, Kreaturen zu finden, die würdig sind, die bereits vorhandenen zu ersetzen. Hier findet auch das Zyprische Bankett statt.

Ein anderes hochrangiges Fest, das Regentenbankett, wird im **Siegelraum** abgehalten, der mit all der Eleganz aufwartet, die Außenseiter vom Hof erwarten würden, einschließlich Kronleuchtern aus Glas, Marmorsäulen, Tischen aus Eichenholz und so weiter. Hier findet sich auch eine ständig wechselnde Reihe von Wandbehängen, die denkwürdige Ereignisse des Hofes zeigen, von

denen einige womöglich erst am Vortag stattfanden. Die Wandbehänge verbergen Türen und Alkoven, und hinter ihnen spielen sich viele der geheimen Geschäfte ab, die auf dem Regentenbankett vonstattengehen.

Bristelùchairt-Taverne ist der inoffizielle Name des Speisesaals, in dem Gäste nahe den Wänden an langen Tischen mit Sitzbänken und an runden Tischen von unterschiedlicher Höhe und Größe sitzen, die unregelmäßig um die Mitte des Raumes verteilt sind. In der Mitte des Raumes befindet sich ein vierfacher Kamin mit einem einzigen Abzug, der sich bis zur Decke erstreckt. Über den vier Kaminsimsen hängen die Felle von vier Kreaturen sowie die Waffe, die sie niedergestreckt hat. Zu jedem der Felle gibt es eine Geschichte, die über die Jahre hinweg gewachsen ist, und Ihr solltet Euch die Zeit nehmen, Euch hinzusetzen und ihnen allen zu lauschen. Die Geschichte über das riesige schwarze Fell und den Messerhandschuh hören die meisten am liebsten. Der Saal wird von verschiedenen Banketten der mittleren Stufe genutzt und ist auch regelmäßig der Veranstaltungsort für eines der Gelage der Gefallenen.

Der **Würfel** ist ein weiterer bedeutender Speisesaal. Als erstes möchte ich erwähnen, dass er kein perfekter Würfel ist, da seine Seiten sich in ihrer Länge um eine Handbreit oder zwei unterscheiden. Es ist nicht seine Form, die diesen Speisesaal so einzigartig macht, sondern seine Nutzung. Innerhalb des Würfels sitzen die Gäste auf jeder Fläche. Es gibt zwar einen definierten Boden, eine Decke und Wände, die sich an der Küchentür orientieren, aber „unten“ ist einfach die Richtung der Fläche, die einem am nächsten ist. Das bedeutet, dass man nach oben blicken kann und dort über einem Leute an der Decke oder der Wand sitzen und essen. Auch wenn das wie eine übertriebene magische Geste und eine Zurschaustellung von Macht wirkt, ist es das genaue Gegenteil. Dieser Saal wurde entworfen, um so viele Gäste wie möglich auf so wenig Raum wie möglich unterzubringen. Es gibt dort keine Dekoration, da es dafür keinen Platz gibt, und die Tische und Stühle sind von der einfachsten Sorte.

Das Spannende an diesem Ort sind die Sitzordnung und wie brechend voll es dort werden kann. Wenn man hereinkommt, kann man quasi überall sitzen, aber die Hausregeln besagen, dass ein angefangener Tisch erst voll besetzt werden muss, bevor dort bedient wird. Wenn ihr essen wollt, müsst ihr Leute kennenlernen. Oder ihr müsst es aussehen lassen, als würdet ihr jemanden kennenlernen, während ihr eigentlich Abmachungen darüber trefft, dass ihr mit jemandem am Tisch sitzen könnt, mit dem ihr sprechen müsst. Im Würfel finden eine Menge geschäftliche Treffen statt, weshalb dort auch viele große Bankette der mittleren Stufe stattfinden.

Der **Prachtsaal** ist das metaphorische Herz des gesellschaftlichen Lebens im Bristelùchairt. Seine gewaltigen Türen sind zu allen Zeiten geöffnet und bieten Zugang zu einem Festmahl, selbst wenn die Speise-

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

säle gerade kein Essen servieren. Er ist einer der sehr wenigen Orte am Seelie-Hof, an denen selbst die bescheidensten Neuankömmlinge die Eliten des Hofes regelmäßig sehen oder von ihnen gesehen werden können. Ich muss allerdings darauf hinweisen, dass es die Etikette verbietet, hier Geschäfte zu machen. Es ist – angeblich – ein Ort, um Kontakte zu knüpfen und zu feiern, und keiner zum Spionieren und Intrigieren.

Im Prachtsaal gibt es in der Mitte einen breiten, runden Esstisch, der mit allerlei Köstlichkeiten von Braten bis zu frischen Früchten gefüllt ist. Im Rest des Raumes stehen hohe Tische verteilt, an denen die Gäste stehen und sich unterhalten können, während sie von einem der Dutzenden Kellner, die mit Bier und Wein im Raum herumlaufen, ein Getränk erhalten können. Ein großer Kamin liegt gegenüber der Tür, und darin brennt ein Feuer, das größer als die meisten Gäste ist. Der kunstvoll verzierte Kaminsims enthält eine Reihe von rauchigen Kugeln. Jede dieser Kugeln zeigt die Sicht von hoch oben auf eine andere Metaebene. Es scheint niemanden zu geben, der kontrolliert, was man sieht, aber der Ausblick ist fast immer wundervoll.

Der Prachtsaal wird nur selten für private Veranstaltungen reserviert und schließt nur alle paar Tage zu Reinigungszwecken – oder nach Vorfällen, nach denen eine Reinigung nötig ist. Es gibt nur selten Schlägereien, da Gewalt verpönt ist, aber es gab Duelle bis zum ersten Treffer, die ihren Anfang und ihr Ende im Prachtsaal fanden.

Die **Küchen** muss ich erwähnen, weil sie öffentlich sind – und eines der großen Wunder des Bristelüchairs. Die sechs Küchen befinden sich alle am selben Ort und sind miteinander verbunden, um das Schloss effektiver zu versorgen. Jede von ihnen ist wie ein längliches Dreieck geformt, und zusammen bilden sie ein Hexagon. Am schmalen Ende befindet sich eine Tür, die zu den anderen Küchen führt. An der rückseitigen Wand gibt es zwei Türen, von denen eine nach draußen führt, während die andere von wiederkehrenden Angestellten und Kellnern benutzt wird. Wohin die Türen führen, wird von Crynixese beeinflusst. Crynixese ist der Küchenmeister, und er kontrolliert, wohin jede einzelne Tür in einem bestimmten Moment führt. Die Fähigkeit, in eine Küche zu gelangen oder dorthin zurückzukehren, beruht auf dem Bedarf an Kellnern und ihren Zeitplänen. Die Küchen sind öffentlich, und jeder darf sie besuchen, aber es kann sich als kompliziert erweisen, hineinzukommen.

Zuletzt gibt es da noch die diversen **Bibliotheken** des Bristelüchairs. Auch wenn es am Tag meines Rundgangs mehrere von ihnen gab, die dicht beieinanderlagen, sind ihre Positionen veränderlich. Es kann passieren, dass ihr hineingeht, etwas Zeit damit bringt, einer Legende nachzugehen, zwischen den Regalreihen herumzulaufen oder an einem der Tische etwas zu lesen, und wenn ihr wieder hinausgeht, kommt ihr nicht wieder im selben Flur an, durch den ihr die Bibliothek betreten habt.

Das Schwierigste an den veränderlichen Positionen ist, eine Information ein zweites Mal wiederzufinden. Für jene, die wissen, worauf sie achten müssen, ist jede Bibliothek individuell. Aber die meisten sehen einfach die Regalreihen, die Tische und Stühle und die Schränke mit den Schriftrollenbehältern. Sie bemerken nicht, dass jedes Regal mit einem Fuchskopf oder einer Rosenblüte oder einem Steuerrad verziert ist. Sie erkennen die Büsten der alten Gelehrten nicht, die dort stehen, um ihr Wissen zu vermitteln und zu teilen. Für die meisten, mich eingeschlossen, sehen die Croki-Gelehrten Galkion und Histrogus absolut gleich aus. Um dieselbe Bibliothek zweimal zu finden, muss man wissen, wonach man sucht und wen man fragen muss.

Sowohl öffentliche als auch private Treffen finden oft in den Bibliotheken des Bristelüchairs statt. Ob es sich dabei nun um eine geheime Unterhaltung hinter den Bücherstapeln handelt oder um ein Treffen von Dutzenden von Historikern, die für eine bevorstehende Diskussion gern die Quellen direkt zur Hand haben wollen – die Bibliothek kennt sie alle.

Die jenseitigen Orte

Kategorien wie öffentlich oder privat spielen keine Rolle an einem Ort wie diesem, an dem manche Stellen einfach nicht gefunden werden können. Das Bristelüchairs ist voller Orte, die manch ein langjähriger Bewohner noch nie gesehen hat. Die unermessliche Weite des Schlosses wird oft für unendlich gehalten, und einige der nachfolgenden Räume zeigen, woher dieser Gedanke kommen mag. Man hat mir gesagt, meine Liste der Orte würde nur an der Oberfläche dieser einzigartigen Plätze kratzen, also haltet eure Augen offen. Vielleicht findet ihr noch ein paar andere interessante Fleckchen.

Der erste dieser Orte, die ich besucht habe, kam mir vor wie eine andere Welt oder wie ein immerwährender Maskenball innerhalb des Schlosses. Der Eingang ist klar erkennbar, wenn ihr ihn denn findet. Anstelle der üblichen Holztüren hat dieser Ort zwei halbhohe Schwingtüren. Sie sind insofern praktisch, als man sehen kann, in was man hineinflücht. Aber selbst wenn man das vorher weiß, ist es schwer, der Anziehungskraft eines so andersartigen Ortes zu widerstehen. In der Taverne feiern die Zecher ausgelassen mit Drinks, Glücksspiel und Essen, und die Räumlichkeiten sind im Stil der boomenden amerikanischen Westernstädte aus der Mitte des 19. Jahrhunderts hergerichtet. Ich sage zwar „hergerichtet“, aber tatsächlich verändert der Ort die Gäste, insofern sind wohl eher die Gäste wie das **Gallow's** hergerichtet.

Das Gallow's ist eine Kneipe, die auch Zimmer vermietet. So seltsam das auch klingt für einen Ort im Schloss, es gibt ihn wirklich. Es gibt dort nur acht Zimmer, aber jedes bietet genug Platz für zwei Per-

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

sonen, auch wenn die Gäste nicht gerade wegen des Schlafkomforts herkommen. Das Gallow's hat auch einen kleinen Bestand an Angestellten, die sich um die Bedürfnisse der Gäste jenseits von Essen und Trinken kümmern. Der Zugang zu den Räumen befindet sich entlang der Galerie über dem Hauptraum. Die Schlüssel kann man beim Barkeeper erwerben.

Selbst mit der drastischen Änderung der Kleidung ist es hier nicht schwer, ein Hofmitglied zu erkennen. Tatsächlich begegnet man ihnen hier sogar regelmäßig, da sich dieser Ort bestens für Treffen auf neutralem Boden eignet. Er ist außerdem einer der wenigen Orte, an denen im großen Umfang Glücksspiel betrieben wird, weshalb jene mit Macht und Geld hier gern herkommen und eine Schau abziehen.

Dank dieses kleinen Projekts habe ich jetzt auch einen neuen Lieblingsort im Schloss. Das Problem wird sein, ihn wiederzufinden. Die **Turmspitze** ist berühmt für den Ausblick, den sie bietet, und wie die meisten Wunder des Bristelüchairs tut sie das ohne jegliche Rücksichtnahme auf räumliche Bezüge. Der Eingang zur Turmspitze ist durch die Schnitzerei am oberen Ende der Türöffnung erkennbar. Sie zeigt einen großen Raubvogel, dessen Flügel den Türrahmen bilden.

Auf der anderen Seite der Tür erstreckt sich ein runder Raum mit einer zentralen Säule in der Mitte, aus der man in den Raum hineintritt. Die Form des Raums ist nicht der einzige Aspekt, der sich einer räumlichen Erklärung widersetzt, und noch nicht einmal der bedeutendste. Was die Turmspitze zur Turmspitze macht, ist die Aussicht. An der Außenwand des ganzen Raums

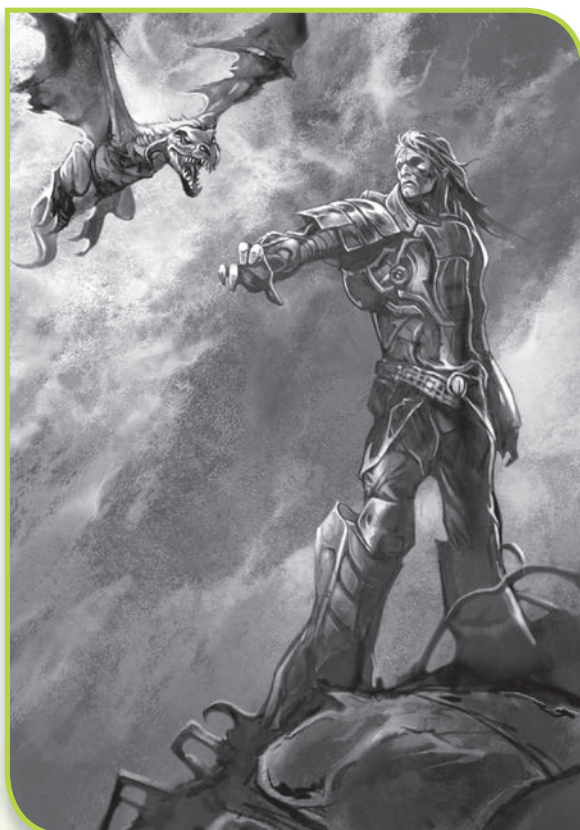
gibt es Fenster, durch die man auf das Land rings um das Bristelüchairs blicken kann. Wenn man draußen steht, sieht man jedoch nie eine große Turmspitze, ja noch nicht mal einen besonders hohen Turm. Trotzdem blickt man von der Turmspitze aus gut 200 Meter Höhe auf den Boden hinab, und der Eingang zu ihr ist schon überall aufgetaucht, ob nun auf den unteren Ebenen des Schlosses oder in den Türmen, die sich mehrere Stockwerke hoch gen Himmel erstrecken.

Was den Zweck der Turmspitze angeht, so hat sie keinen bestimmten. Gesellige Treffen finden hier nur statt, wenn die Beteiligten gutes Timing haben oder genug Glück, den Eingang zu finden. Die Turmspitze gehört zu den unbeständigeren Orten im Schloss. Es ist nicht ungewöhnlich, dass sie sich bis zu zehnmal am Tag bewegt.

Da ich weiß, dass der Gedanke da ist, werde ich die Frage beantworten, wie es mit den verzweifelten Seelen aussieht, die die Turmspitze benutzen möchten, um ihrem Leben ein Ende zu setzen. Die kurze Antwort lautet: Es funktioniert nicht. Jenseits der Fenster befindet sich ein unsichtbares Kraftfeld, das jeden davon abhält, die Turmspitze durch die Fenster zu verlassen. Mir wurde gesagt, der Ort sei magisch geschützt, um zu gewährleisten, dass er nicht auf magische Weise verlassen wird. Meine Quelle war sich nicht sicher, ob das eine Eigenart der Turmspitze selbst ist oder einfach aus dem generellen Wunsch des Schlosses resultiert, astrale Bewegungen zu verhindern.

Ich hatte ehrlich Angst davor, das **Pendel** zu besuchen. Ich hatte Geschichten von gebrochenen Knochen und anderen ernsten Verletzungen gehört, und ich hatte keinen Bedarf, zusätzlich zu der Kränkung, diese Führung machen zu müssen, auch noch ein paar Verletzungen mitzunehmen. Ihr denkt jetzt vielleicht, dass es sich um einen brutalen Ort handelt, an dem regelmäßig Kämpfe ausbrechen, aber tatsächlich ist es ein recht friedlicher Platz für tiefsinnige Unterhaltungen. Aufgrund seiner seltsamen Natur zieht dieser Ort viele der wissenschaftsaffinen Mitglieder und Besucher des Hofes an, die darüber philosophieren, warum die Gesetze der Physik hier so stark von arkanen Techniken manipuliert werden. Wie man am Namen vielleicht schon erkennt, ist das Pendel ein Raum – auch wenn ich den Begriff hier lose benutze –, der fortwährend schwingt. Die Tür hingegen bleibt stationär und ist der Grund für die Verletzungen beim Ein- und Austreten: Beim Hereinkommen muss man sein Gleichgewicht finden und beim Verlassen muss man seinen Sprung durch die Tür perfekt timen.

Optisch scheint der Raum aus einem großen Holzboden zu bestehen, der in undurchdringlicher Schwärze an vier dicken Seilen hängt. Die Seile verschwinden in der Schwärze des Raums. Es gibt hier zwei Lichtquellen: Über der Mitte des Raums hängt ein Kronleuchter in der Luft, der Schatten wirft, während der Raum pendelt. Außerdem steht auf jedem Tisch ein dreiarmer



Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Kerzenhalter, dessen Kerzen nicht runterbrennen oder ausgeblasen werden können, und dennoch werden sie von der Bewegung der Kammer beeinflusst. Die Tische im Pendel sind schlichte Holzflächen. Insgesamt gibt es 13 Stück auf zwei Reihen verteilt, die in gleichmäßigen Abständen angeordnet sind, während sich am 14. Platz der Eingang befindet.

Die Schwärze, die den Raum umgibt, ist eine Art Leere. Vom Rand zu springen oder die Tür zu verpassen, endet nicht tödlich. Jene, denen das passiert ist, beschreiben es stattdessen als eine Art Schlafzustand mit lebhaften Träumen. Aus dem Traum erwacht man, wenn man durch eine weitere Tür innerhalb des Traums geht und aus einer zufälligen Tür im Bristelùchairt wieder herauskommt.

Seit dem ersten Mal, als ich von ihm gehört habe, wollte ich den **Ewiggang** selbst erleben – einen Korridor, der sich endlos in die Länge zieht. Solange man weiterläuft, geht er immer weiter. Entscheidet man sich für ein Ziel oder möchte einfach wieder an seinen Ausgangspunkt, muss man sich nur umdrehen und den Weg zurücklaufen. Egal, wie weit man läuft, das gewünschte Ziel liegt immer nur ein paar Schritte in die Richtung, aus der man gekommen ist. Das schiere Gefühl der endlosen Weite wird auch durch die Fackeln an der Wand erzeugt, die sich entzünden und wieder erlöschen, während man sich den Gang entlangbewegt. Vor und hinter einem erstrecken sich die Steinwände und der geflieste Boden bis dorthin, wo das Licht hinreicht, aber jenseits davon ist nichts zu erkennen.

Höflinge nutzen diesen Ort für besonders lange Gespräche, bei denen sie keine Aufmerksamkeit auf sich ziehen wollen. Solange sie weiterlaufen, setzt sich auch der Korridor fort, und sie werden niemand anderem begegnen, der darin unterwegs ist. Gelegentlich vernimmt man das ferne Murmeln eines Gesprächs, aber man kann nie etwas Genaues verstehen.

Das Beste am Ewiggang ist, dass er überall hinführen kann. Solange derjenige, der ihn entlanggeht, weiß, wohin er möchte oder wen er sehen will, wird der Gang ihn exakt dorthin bringen, sobald er sich umdreht und zurückläuft. Das ist nicht gerade perfekt, da viele Leute nicht gefunden werden wollen und viele Orte des Bristelùchairt nicht durchgängig existieren. Aber es kann sehr nützlich für jemanden sein, der in kurzer Zeit viele Leute oder Orte im Schloss besuchen möchte.

Der Ewiggang hat auch einen etwas schändlichen Ruf. Es heißt, dass in seinen unendlichen Weiten die Leichen vieler Leute liegen, die mit der falschen Person einen Spaziergang unternommen haben. Ich wollte das mal testen, aber da ich kein Mörder bin, habe ich eine Ratte mit auf meinen Spaziergang genommen. Nachdem ich mich dazu durchgerungen hatte, meinen Plan in die Tat umzusetzen, habe ich die Ratte getötet und sie auf den Boden des Korridors gelegt. Ich entfernte mich, bis ich die tote Ratte in der Dunkelheit nicht mehr sehen konnte, dann ging ich zurück – die Ratte

war weg, und vor mir lag ein beliebiger Korridor des Schlosses. Ich frage mich noch immer, was mit der Ratte passiert ist.

Wenn ihr erfahren wollt, was in den dunklen Ecken des Bristelùchairt vor sich geht, schaut ihr am besten bei **Gilik's** vorbei. Hier könnt ihr mit den zwielichtigsten Gestalten am Hof verkehren, ohne dass ihr das Schloss verlassen müsst. Außerdem trifft ihr dort auch jene Höflinge und Bedienstete, die sich ein bisschen an einem Ort amüsieren möchten, an dem die Formalitäten und Nettigkeiten des Hofes keine Rolle spielen.

Der Eingang ist für die meisten ein wenig abschreckend, da er nur einen Meter hoch ist. Der kurze Türrahmen wird von einem Paar kräftiger, bärtiger Zwerge geformt, die ihre Humpen zum Toast heben. Nachdem man sich durch den Eingang geduckt hat, findet man vier Etagen voll von lärmendem Vergnügen. Die erste Etage besteht aus der quadratischen Schenke mit abgewetzten Tischen, einer schlichten Bar und dem ungehaltensten Barpersonal der gesamten Metaebene – vermutlich, weil sie die Treppen über vier Etagen hoch- und runterlaufen müssen. Eine kleine Küche bietet ein knappes Menü aus Braten, gekochten Kartoffeln und Suppe, die vermutlich aus den Resten des vorigen Tags besteht. Auf der Bühne befindet sich meist irgendein Unterhalter, oft der musikalischen Sorte, und oft hat er genauso viel Talent, wie die Kellnerinnen Geduld haben. Aber die Drinks fließen schnell, und mit ihnen nimmt auch die Toleranz für musikalische Eskapaden zu.

Die oberen Etagen sind über eine offene Treppe in der Mitte erreichbar, die sich auf jeder Etage jeweils der nächsthöheren zuwendet. Eine Kette mit Kronleuchtern hängt von der Decke her im offenen Mittelbereich, wobei jeweils ein Kronleuchter eine Etage beleuchtet. Auf der zweiten Etage gibt es mehr Tische, aber die sind nicht zum Sitzen da – um sie herum drängen sich Croupiers und Spielleiter, die für das Haus Glücksspiele leiten. Die Spiele ändern sich jede Nacht und manchmal auch mitten am Abend, wenn ein geschickter Spieler oder jemand mit genügend Einfluss sich ein bestimmtes Spiel wünscht. Die meisten würden aber behaupten, dass das Spiel gewechselt wird, wenn das Haus zu viel Geld verliert oder wenn Kunden eine Glückssträhne haben. Der Bereich gegenüber den Treppen wurde für Wurfspiele freigeräumt. Hier finden sich für gewöhnlich die tödlichsten Schützen des Bristelùchairt ein.

Auf der dritten Ebene kann man wieder einfach sitzen, sich unterhalten und seinen Durst stillen. Die Bankette der Toten Asche finden oft hier statt. Dort oben ist es ein bisschen ruhiger, aber die Musik und das Gerede der unteren Etagen dringen trotzdem hinauf und vermischen sich zu einem Hintergrundrauschen, das dafür sorgt, dass private Gespräche auch einigermaßen privat bleiben. Auf dieser Etage scheinen sich auch die Kellnerinnen ein wenig abzuregen. Ich vermute, das hängt mit der etwas beherrschteren Kundschaft zu-

sammen, die für private Gespräche bis nach hier oben kommt. Aber manche behaupten auch, es läge daran, dass ein übermütiger Kellner mal von einem Kunden, den er beleidigt hatte, über das Geländer geworfen wurde. Falls tatsächlich mal jemand darübergeworfen wurde, dann wahrscheinlich eher, weil er etwas gesehen oder gehört hatte, das er nicht hätte sehen oder hören sollen, und man wollte ihn so nur zum Schweigen bringen. Aber wer bin ich denn, Gerüchten zu widersprechen?

Auf der obersten Etage findet man eine Mischung aus den drei unteren Etagen. Am oberen Ende der Treppe befindet sich eine weitere Bar, und diese ist in einem deutlich besseren Zustand. Hier können sich die Kunden ein Getränk besorgen und sich dann zum Glücksspiel nach rechts oder für eine ruhige Unterhaltung nach links wenden. Die Spiele auf dieser Etage werden nicht länger gegen das Haus gespielt. Stattdessen fungiert das Haus als Vermittler für Spiele, in denen es Spieler gegeneinander antreten lässt und für diesen Service einen Teil des Wetteinsatzes einbehält. Auch die Orte für Unterhaltungen bieten hier mehr Privatsphäre: Nischen mit hohen Rückenlehnen und Vorhängen, die den Tisch und die Sitzgelegenheiten bei Bedarf rundum vor neugierigen Blicken schützen. Die vierte Wand, gegenüber der Bar, ist Giliks Bereich. Seine persönlichen Gäste erhalten hier Zugang zu ihm, und jene Leute, die er treffen möchte, können ihn hier oben finden, wo er Hof hält. Es ist diese seltsame Mischung aus seinem hohen gesellschaftlichen, beinahe königlichen Rang und seiner Zurückgezogenheit, die Gerüchte bestärkt, Gilik habe Einfluss am Unseelie-Hof oder in der Fraktion des Todes am Seelie-Hof. Er empfängt in der Tat eine große Zahl und eine enorme Bandbreite an einzigartigen Besuchern, unter denen sich auch der Champion der Königin, Serrin Sol, und mehrere Scharfrichter der vergangenen Jahre befinden. Er hat einige Verbindungen an den Hof und auch einiges an Einfluss dort, aber niemand weiß Genaueres darüber.

Die Gerüchte um Gilik und die ungezügelte Natur seines Etablissements haben ebenso dazu geführt, dass so manch einer Gilik's für eine Bastion der im Bristelüchait befindlichen Unseelie hält, obwohl es dafür natürlich keinerlei Beweise gibt. Auch wenn es ohne Zweifel Nacht für Nacht eine Menge fragwürdiger Individuen mit fragwürdigen Verbindungen und fragwürdigem moralischen Bewusstsein im Gilik's gibt, kann ich mir nicht vorstellen, dass der Hof diesen Laden weiterhin auf seinem Gebiet dulden würde, wenn er die Antithese all seiner Überzeugungen unterstützen würde.

Der Einfluss der materiellen Ebene nimmt im Bristelüchait schon seit Langem zu. Viele von uns erinnern sich noch an eine Zeit, in der es keinerlei moderne Aspekte im Schloss gab, ja, in der das Schloss sich diesen sogar aktiv verweigerte. Das ist nicht länger der Fall, und der **Himmelsturm** ist der Beweis. Von dem Moment an, da man in einem steinernen Korridor des

Schlusses an die seltsame Tür aus Stahl und Glas tritt, weiß man einfach, dass dahinter etwas völlig anders sein wird. Die Tür führt nicht auf direktem Weg hinein. Stattdessen befindet sich hinter ihr eine Wendeltreppe, deren steinerne Stufen sich in scheinbar zufälligen Abständen mit Stufen aus Stahl und Beton abwechseln. Am oberen Ende der Treppe befindet sich eine große, runde Freiluftkammer.

Der zylindrische Raum hat keinerlei Fenster in seiner Wand, die aus einer Mischung aus Steinen und glänzendem Stahl besteht, wobei sich letzterer wie ein Fluss durch den Stein windet. Der innere Zylinder, aus dem sich die Tür öffnet, ist ganz aus glänzendem, silbernem Stahl. Der Himmel strahlt in pittoreskem Blau, und die meiste Zeit ziehen weiße Wölkchen sanft über ihn hinweg. Jene, die hier sehr viel Zeit verbringen, haben mir erzählt, dass sich der Himmel manchmal zuzieht und sie in der Ferne sogar Gewitter sehen konnten, aber es regnet nie. Selbst wenn es rings um das Schloss stürmt, ist das Wetter im Himmelsturm immer schön.

Der komplette Bereich des Himmelsturms ist offen, mit Ausnahme eines kleinen Gewächshauses, in dem frisches Gemüse und ein paar wunderschöne Blumen wachsen. Im restlichen Bereich finden sich Wanderwege mit Bänken, Tischen und gelegentlich einem Pavillon. Allesamt sehen sie nicht so aus, als würden sie in das Schloss gehören. Die Bänke sind aus Metall und eher funktional als kunstvoll gestaltet. Bei den Tischen und Pavillons verhält es sich ähnlich. Es wirkt, als hätte jemand einen Teil des Manhattan Central Park in den obersten Raum eines Schlosssturms verfrachtet. Ebenso wie es in Stadtparks ein wenig Natur gibt, gibt es auch hier ein Dutzend Bäume. Jeder davon ist in jeweils einem Stundenbereich auf dem Ziffernblatt einer Uhr angesiedelt, und jeder von ihnen trägt immer reife Früchte, die auf einem Spaziergang als süße Nascherei herhalten.

Für viele ist der Himmelsturm ein Ort, an dem sich frisch verliebte Pärchen treffen, um ein Picknick zu veranstalten oder den Anblick einer anderen Welt zu bestaunen. Dies scheint auch sein hauptsächlicher Zweck zu sein, aber er eignet sich auch hervorragend für angenehme Verabredungen, bei denen ruchlose Themen im Schein der Sonne oder des Mondes diskutiert werden können. Das Auftreten ist hier alles, und ein paar schick angezogene Höflinge, die die gewundenen Wege entlangspazieren, könnten ja nie und nimmer gerade einen Plan schmieden, den Hof zu stürzen. Natürlich ist das Gegenteil der Fall – jeder weiß, dass hier krumme Geschäfte abgeschlossen werden und Verrat geplant wird, und doch tun alle so, als wäre es normal.

Da ich mich gezwungen sehe, zu diesen Orten mit ihren abweichenden Gesetzen des Raums mehr und mehr Worte zu verlieren, sei darauf hingewiesen, dass man die Wände nicht hochklettern und Gegenstände nicht hinüberwerfen kann. Jedem wurde bisher bei dem

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Versuch, die Wände zu erklimmen, mit zunehmender Höhe schwindeliger, sodass man im Normalfall runterfällt, bevor man das obere Ende erreicht hat. Geworfene Gegenstände werden von einem wirbelnden Wind erfasst und wieder an ihren Platz befördert. Zivilisierte Höflinge missbilligen Tests dieser Umstände, besonders wenn das Risiko besteht, dass andere getroffen werden.

Das Bristelüchait existiert schon seit sehr langer Zeit, und dementsprechend gibt es darin Relikte und Überbleibsel vergangener Zeiten, die in seine Natur übergegangen sind. Höflinge, die in das Schloss kamen, haben die Traditionen ihrer Heimatländer mit sich gebracht, und aus irgendeinem Grund hat das Bristelüchait daran festgehalten. Das ist der Grund dafür, warum man durch eine quadratische Tür in einen mittelalterlichen Korridor gelangen und von dort aus die **Kammern** betreten kann – einen Raum im Stil des Inneren der ägyptischen Pyramiden in Nordafrika. Sandiger, rauer Stein säumt Passagen, die von rußenden Fackeln erhellt werden. Sie führen in Kammern mit einer Vielzahl von geometrischen Figuren. Der einzige Eingang führt von dort in einen Bau mit mehr als 30 verzeichneten Räumen, einschließlich vieler Schlafkammern und Versammlungshallen.

Dieser Ort erfreut sich zunehmender Beliebtheit bei Besuchern der materiellen Ebene, die die arkanen Traditionen Ägyptens studieren. Für manche ist es eine Ehre und ein Privileg, an einem Ort zu sein, der für Könige erbaut wurde. Tote Könige, ich weiß, aber immer noch Könige. Auf andere wirkt der Ort präventiv. Er spiegelt die alten Ursprünge ihrer Traditionen wider, fühlt sich aber trotzdem an wie eine kitschige Touristenfalle. Ihre Worte, nicht meine. Für all jene, die sich die Zeit nehmen, die Energie des Ortes zu erkennen und zu spüren, ist es eine Stätte der Macht. Aber eben auch nur für die, die ihre Traditionen ehren.

Die Kammern ziehen auch die Aufmerksamkeit von Erforschern der Metaebenen auf sich. Es ist weithin bekannt, dass die Schriften an den Wänden Hinweise darauf enthalten, wie man schwer erreichbare Metaebenen betreten kann. Die frühen ägyptischen Besucher des Seelie-Hofs waren angeblich bekannte Erforscher, bei denen es Brauch war, dass sie ihre Reisenotizen auf die Wände ihrer Bauwerke schrieben. Jene, die vom Bristelüchait aus aufbrachen, hinterließen ihr Gekritzel auf den Wänden der Kammern.

Die Gerüchtemacher erzählen von einer versteckten Fraktion, die von versteckten Bereichen in den Kammern aus agiert. Ich bin nicht sicher, ob es überhaupt versteckte Bereiche gibt, aber ich weiß, dass es ein paar Stellen gibt, die extrem schwer, wenn nicht gar unmöglich zu erreichen sind. Ich habe schon durch enge Stellen geblickt, die nicht breiter als ein Fingerknöchel waren, und Räume gesehen, die keinerlei Anzeichen einer Benutzung zeigten und keine sichtbaren Eingänge zu haben schienen.

Das **Labyrinth** war eine Herausforderung, die ich mit Freuden akzeptierte und die mich auf lange Sicht ziemlich gedemütigt hat. Auf sehr lange Sicht. Ich habe drei Nächte in diesen Räumen verbracht, obwohl ich ursprünglich geplant hatte, dort lediglich drei Stunden zu verbringen. Die Räume des Labyrinths sind in einem verwirrenden Muster miteinander verbunden, sodass man sich darin nach kurzer Zeit verläuft und deutlich mehr Zeit braucht, um das Muster zu erkennen und den Weg zurück zu finden. Ich bin sicher, dass jene, die es mit mehr Bescheidenheit betreten, auch schneller wieder herausfinden werden. Ich war so sicher, dass ich das Muster entdecken würde, dass ich gleich am Anfang durch vier oder fünf Türen marschiert bin, um es ein bisschen herausfordernder zu gestalten. Es ist definitiv kein Ort für Dummheit und Arroganz.

Jeder Raum im Labyrinth sieht beinahe genauso aus wie die anderen, und niemand kennt ihre genaue Zahl. Jeder Raum hat vier steinerne Wände, die von zwölf Torbögen durchbrochen werden, drei an jeder Wand. Jeder Torbogen hat eine Blume an der Spitze. Auch die Blumen scheinen identisch, aber sie sind es nicht. Der Boden jedes Raums ist mit einem zwölfzackigen Sternmuster verziert, in dessen Mitte sich eine Feuerstelle befindet. Um diese herum sind vier Bänke angeordnet, von denen aus man die Feuerstelle und die jeweils gegenüberliegende Ecke sieht. An der Decke hängen lange, leuchtende Scherben, die von einer kleinen Kuppel in der Mitte aus in jede der Ecken zeigen. Mehr Informationen über das Muster der Räume werde ich euch nicht geben.

Überlebt habe ich dank der zweiten Besonderheit des Labyrinths, den Minotauern. Es gibt mehrere von ihnen, die darin leben – oder arbeiten, das war schwer zu sagen. Sie bewegen sich mit relativer Leichtigkeit durch die verschiedenen Räume und suchen nach jenen, die sich verirrt haben. Sie bringen Essen und Getränke, aber geben keinerlei Hinweise und Ratschläge bezüglich der Lösung des Rätsels. Wenn ein Besucher aufgibt, bieten ihm die Minotauern einen speziellen Brotlaib und ein besonderes Getränk an. Zusammen aktivieren beide einen mächtigen Schlafzauber. Sobald er bewusstlos wird, tragen die Minotauern den Besucher nach draußen und legen ihn im Korridor vor dem Eingang ab. Sich schlafend zu stellen, um den Weg der Minotauern zu erkennen, hat ihren Zorn zur Folge. Sie sind durchaus in der Lage, einen Besucher auf deutlich unangenehmere Art und Weise in die Bewusstlosigkeit zu befördern. Wenn das geschieht, wacht der Betrüger auf einer Bank in der Mitte des Eingangsraums wieder auf und findet eine Notiz vor: „Eins zu zwölf ist eine bessere Chance, als du vorher hattest.“ Er hat dann eine einzige Chance, den richtigen Ausgang zu finden, oder verirrt sich wieder.

Die Minotauern hinterlassen nicht nur schlafende Personen vor der Eingangstür zum Labyrinth, sondern auch tote. Manche haben die Minotauern verärgert,



die dann ihre Hilfe verweigerten, sodass die betroffenen Personen verhungerten. Andere schienen durch Fremdeinwirkung gestorben zu sein, da manche behaupten, das Labyrinth sei ein ausgezeichnete Ort, um jemanden zu ermorden und die Leiche für eine Weile dort versteckt zu halten. Schlussendlich finden die Minotauren die Leichen immer, selbst wenn sie zum Verbrennen ins Feuer geworfen wurden. Manchmal werden Ermittler in die Kammern geführt, in denen ein Leichnam gefunden wurde, und hoffen, dort vielleicht Hinweise zu finden. Aber viele fragen sich, ob die Minotauren sie nicht einfach in irgendeine Kammer führen, nur damit sie sie los sind.

Neben der versteckten Gewalt war das Labyrinth auch schon Schauplatz einer Menge geheimer Treffen. Sobald man das Muster einmal verstanden hat, kann man es nutzen, um für ein ungestörtes Gespräch Zugang zu spezifischen Räumen zu erhalten. Ein einziges Mal falsch abzubiegen heißt jedoch, dass man zurück an den Anfang und von vorn beginnen muss.

Auch wenn Gewalt als politisches Manöver verpönt ist, dient sie selbst seit Jahrtausenden zur Unterhaltung und als Sport. In den Hallen des Bristelüchairt gibt es eine gewaltige Doppelflügeltür, in die eine Szene des Kampfes zwischen einem Mann und einer Bestie eingemeißelt ist. Dahinter liegt die **Arena**, die von jenen, die sich nur an einen sehr begrenzten Bereich der Geschichte erinnern können, mitunter auch als Kolosseum bezeichnet wird.

Direkt hinter der Tür wird die eigene Nase sofort mit dem Gestank von Schweiß und Blut konfrontiert, der nur unzureichend von Ölen und Parfums überdeckt wird. Der Zugang führt in einen breiten Tunnel, der sich in zwei Wege aufteilt. Rechts entlang gehen die Kämpfer, die an diesen Demonstrationen von Geschick und kriegertischer Überlegenheit teilzunehmen wünschen. Links entlang gehen die Zuschauer, die der Unterhaltung (und der Wetten) wegen hierherkommen. Ich habe zwar versucht, beide Wege zu nehmen, aber die Herren der Arena folgen einem strikten Kodex und gewähren nur Kämpfern Zugang zum Allerheiligsten der Krieger. Jeder, der eintritt, kann die Arena nur durch das Tor des Siegers am Boden derselben verlassen.

Auf dem Weg, den ich nahm, fand ich Orte zum Essen, Trinken und Platzieren von offiziellen Wetten auf die bevorstehenden Kämpfe. Allesamt waren sie kreisförmig unterhalb der steinernen Sitze angeordnet, von denen aus man die Kämpfe beobachtet. Ich bin kein großer Freund von Gewalt, daher ging ich nur zwischen den Kämpfen hinauf auf die Tribünen. Der Ring aus gewinkelten Sitzflächen umgab den kompletten Boden der Arena. Zwei Sektionen, je eine direkt über dem **Tor des Kriegers** und über dem **Tor des Siegers**, verfügten über komfortablere Sitzgelegenheiten. Diese sind üblicherweise für die mächtigeren Mitglieder des Hofes reserviert, die sich vom Tod unterhalten lassen wollten. Selbst Lady Brane Deigh kam einmal, als Lord Serrin in der Arena einen inoffiziellen Streit beilegen wollte. Die

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Kämpfe in der Arena werden zwischen allen Lebensformen ausgetragen, die es gibt und die des Kampfes fähig sind.

Während die Kämpfe unten auf dem Sand stattfinden, passiert das eigentlich Interessante auf den Tribünen. Das ist ein weiterer der Orte, an denen inoffizielle Treffen und geheime Machenschaften in einem semi-öffentlichen Forum stattfinden. Vermittler des einen oder anderen Höflings treffen sich hier und tauschen Nachrichten ihrer Herren aus. Mindestens einmal wurde eine Nachricht schon beim Eintritt übermittelt, als ein Neffe der Truchsess beiseite gezogen und in das Allerheiligste der Krieger gezerrt wurde, während die Truchsess auf Befehl der Königin die Veranstaltung besuchte. Der junge Mann überlebte seine Begegnung mit einem Breschan nicht. Wer genau ihn eigentlich den falschen Gang hinuntergeleitet hatte, ist nicht klar, aber manche behaupten, es sei ein Bote der Königin gewesen, der der Truchsess damit eine Nachricht überbracht hatte.

Die neueste Kammer, die plötzlich im Bristelüchait aufgetaucht ist, erhielt den Namen **Geocache**. Dieser Bereich ist eine nahezu identische Reflexion der Matrix der materiellen Ebene aus den frühen 2050ern. Wenn ein Besucher durch die Tür geht, wird er zu einer bizarren Analogie seiner eigenen Gestalt, allerdings geformt aus einer Reihe geometrischer Figuren in verschiedenen Größen. Die Ebene der Existenz erstreckt sich in weite Schwärze, die von einem Netz sich kreuzender Lichtstrahlen überlagert wird. Hoch darüber türmen sich acht gewaltige Bauwerke auf, von denen man sagt, sie würden die Megakonzerne der Ära repräsentieren, auch wenn keine erkennbaren Logos existieren. Eine Pagode, ein Stufentempel, ein schwarzer Monolith, ein schwarz-goldener Berg, ein silberner Stern und eine grüne, wabernde Kugel schweben allesamt über dem schwarz-grünen Gitter. Es gibt kein Konzept von Schwerkraft, und die Kammer scheint sich unendlich weit zu erstrecken. Und doch kann man sie mit einem einzigen Gedanken durchqueren. Im einen Moment kann man in der Tür stehen, im nächsten befindet man sich vor der hochgezogenen Zugbrücke des Schlosses weit oben.

Man sagt, die Strukturen rundherum seien betretbar, aber ich konnte nicht herausfinden, wie das gehen soll. Während meiner Zeit im Geocache sah ich auch niemanden sonst ein- oder austreten. Jene, die diese Gerüchte verbreiten, schmücken sie auch mit Beschreibungen des Inneren der jeweiligen Strukturen aus. Sie erzählen, wie sich ihre geometrische Form wieder in ihr reales Selbst verwandeln würde, wobei ihre Kleidung und ihr Aussehen der Thematik der äußeren Struktur entsprächen. Ich war nicht überzeugt von der ganzen Sache, als ich keine zwei Leute finden konnte, die mir dieselbe Beschreibung vom Inneren des Monolithen geben konnten – eine Struktur, die kein erkennbares Thema erkennen lässt.

Eine glaubhaftere Theorie kam kürzlich mit dem Zustrom an Besuchern auf, die bereits von ihrer Heimat mit diesem virtuellen Reich vertraut waren. Diese „Hacker“ schienen sich dort ganz wie zu Hause zu fühlen und könnten zusätzliche Fähigkeiten besitzen, die es ihnen ermöglichen würden, die Strukturen zu betreten.

Für jene, die wüste Gelage und Feierlichkeiten mögen, empfehle ich einen Besuch im **Hakari Marama**. Der Ein- und gleichzeitig auch Ausgang verändert sich im Laufe eines Zyklus zusammen mit dem Mond. Die runde Öffnung entspricht in ihrer Form den Mondphasen, daher können während eines Zeitraums von einigen Tagen zwischen zunehmender und abnehmender Mondsichel nur kleinere Geschöpfe Zugang erlangen. Während des Neumonds kann überhaupt keiner hinein. Während dieser Tage sind die Feierlichkeiten am ausgelassensten.

Schon die Schwelle zu übertreten, ist auf gewisse Weise ein extremer Schritt. In beide Richtungen. Der Durchgang ist wie ein Loch am Fuße einer gewaltigen schwarzen Kugel, die den Raum bildet. In der Kugel ist „unten“ immer relativ zu den Füßen des Gastes – also ideal für das Betreten eines kugelförmigen Raumes. Dieser wird ebenfalls auf Basis der Mondphasen (typischerweise denen des Erdmonds) beleuchtet. Das heißt, dass während des Neumonds die Türen geschlossen sind und Dunkelheit herrscht. Bei Vollmond sind die Türen weit geöffnet, und die Gäste können die Schönheit des ganzen Raums bewundern, eine Spiegelung der Mondoberfläche.

Die Kugel ist wahrhaft kolossal. Die Sitzgelegenheiten und Tische werden durch Kratertexturen gebildet, und es gibt keine tatsächlichen Möbelstücke. Ein langer Krater gegenüber dem Eingang dient als Bar und Lager für zusätzliches Essen, Wasser und Alkohol für die Zeit, in der die Türen verschlossen sind. Dem Besucher steht ein Überfluss an anderen Substanzen zur Verfügung, solange er im Hakari Marama zu Gast ist. Seit Kurzem haben es die Feiernden auf den neuesten Leckerbissen abgesehen: kleine Käfer, die – wenn sie gegessen werden – eine euphorische und außerkörperliche Erfahrung induzieren.

Die Geschichten, die ich über die Neumondpartys, wie die Einheimischen sie nennen, gehört habe, sind kaum glaubhaft. Morde, die stattfanden, während die Gäste in Gefangenschaft herauszufinden versuchten, wer der Mörder unter ihnen ist. Morde, um die sich die Anwesenden kaum scherten und einfach weiterfeierten. Rituale, die Kräfte aufbauen und diese plötzlich entfesseln, wenn das Siegel bricht. Fraktionen am Rande eines offenen Konflikts, die plötzlich zusammen gefangen waren und ihre Streitigkeiten nach ein paar Tagen erzwungener Kooperation beilegen. Und dann gibt es Events, die durch und durch Partys sind, eine ganze Woche nichts als Hemmungslosigkeit und ungezügelter Ausschweifungen.

Persönlich war mir sehr unwohl bei dem Gedanken, viele Tage an einem Ort voller Leute zu verbringen, die ich nicht kenne. Außerdem bin ich kein großer Freund von zügellosen Zusammenkünften. Ich vermute, das könnte eine weitere Lektion für mich gewesen sein, diesmal eine deutlich subtilere.

Mit den Geschichten vom wilden Hakari Marama beende ich meine Führung. Es gibt noch viele andere Orte im diesem Schloss, und einige davon werde ich nie sehen, habe ich nie gesehen und hoffe ich, nie zu sehen. Für jene, die neugierig auf den Rest des Bristelüchairt sind: Wandert ruhig umher. Es wird euch zeigen, was ihr sehen müsst. Aber seid gewarnt. Ihr solltet immer mit ein paar Freunden unterwegs sein, denn jeder Korridor könnte euch in ein neues Abenteuer in den Hallen des Bristelüchairt führen.

Wertvolle Informationen

Ich habe meine Arbeit getan und ein paar Gegenstände erkundet, die hier im Schloss von Interesse für euresgleichen sein könnten. Tivta Farspoken hat mir gestattet, an dieser Stelle zusätzliche Informationen einfließen zu lassen, denn sobald Leute erst einmal von Artefakten wissen, sind sie meist auch interessiert zu erfahren, wo man weitere Informationen über solche Dinge findet. Artefakte und Orte passen gut zueinander, hier also sind ein paar Dinge, die von Höflingen heiß diskutiert und gesucht werden. Ich weiß zufällig auch, dass die Art von Person, die sich mit diesen Informationen befasst, auch die Art von Person ist, die davon wahrscheinlich am ehesten Gebrauch macht.

Die Flüsternde Feder

Eine weiß-goldene Feder, die ungefähr zwei Hände lang ist. Das Gold ist tatsächlich Edelmetall, wurde aber nicht nachträglich hinzugefügt, sondern ist Teil der ursprünglichen Kreatur. Man sagt, die Feder würde ihrem Träger leise zuflüstern, wenn jemand, den er ansieht, ihm gegenüber böse Absichten hegt. Ich habe sie gelegentlich an der Kleidung von Lady Brane Deigh gesehen, die sie während diverser Veranstaltungen des Hofes trug.

Nach einer dieser Veranstaltungen übergab sie die Feder einer Bediensteten, die sie allerdings nicht in die Schatzkammer brachte. Stattdessen trug sie die Feder in die Gemächer der Königin. Nicht gerade ein Ort, zu dem man einfach Zugang erhält, ich weiß. Aber immer noch besser als die Schatzkammer.

Das Runde Schwert

Hierbei handelt es sich um ein Langschwert traditioneller elfischer Machart, das zu einem perfekten Kreis gebogen wurde. Auch wenn es nicht länger als Waffe

eingesetzt werden kann, sagt man, dass es seinem Besitzer große Stärke verleiht. Ich habe es entdeckt, als ich sah, wie Abergeen Brugh – ein kleiner Mensch, der gern in der Politik des Hofes mitmischen würde – einen Streit in einer Kneipe außerhalb des Schlosses provozierte. Als er einen ausgewachsenen Troll durch eine Steinwand warf, wusste ich, dass etwas nicht stimmte.

Aus Neugier folgte ich ihm, konnte aber keine Anzeichen eines Zaubers oder einer Verzauberung an ihm entdecken. Ich begann, unter seinen paar Bediensteten herumzufragen, und fand heraus, dass seine neugewonnene Stärke eine recht neue Entwicklung sei, aber unentwegt zu wirken schien. Ohne preiszugeben, wonach ich eigentlich suchte, durchkämmte ich ihre Worte nach Hinweisen. Dabei fiel mir die Erwähnung eines neuen Dekorationsgegenstandes auf, den Brugh über seinem Bett angebracht hatte: ein gebogenes Schwert.

Ich ging in die Bibliotheken und entdeckte dort die Geschichte des Runden Schwertes. Die Klinge gehörte dem legendären Schwertmeister Dey Bara. Bara war berüchtigt für seine flinken Todesstöße, vor allem aber bekannt als Cucui-Jäger. Sowohl er als auch sein Schwert fanden ihren Untergang durch die Hand eines Cucui, der die Klinge fing und sie in seiner gepanzerten Haut verbog. Ohne die Klinge wurde Dey schnell überwältigt, aber der Cucui war tödlich verwundet. Die beiden starben gemeinsam, und man sagt, ihre Stärke vereinigte sich mit der Magie der Klinge.

Der Kristallreisende

Auf diese armlange Statue einer Figur in einem Mantel und einem breitrempigen Hut habe ich es schon seit Jahren abgesehen. Das Problem ist, dass sich die Statue willkürlich bewegt, daher auch ihr Name. Ich konnte bisher kein Muster erkennen, aber ich habe eine Möglichkeit gefunden, sie für einen Tag an ihrem Platz zu halten – und ich kenne bereits das Geheimnis, um sie für immer festzunageln. Wenn ich die Statue entdecke und sie rechtzeitig einfrieren kann, können wir für später einen Job planen. Bislang habe ich sie in Kneipen, diversen Wohnungen, den Bibliotheken und sogar in zufälligen Korridoren entdeckt. Also könnte es dementsprechend ein einfacher Job mit einer kleinen Ablenkung und einem beherzten Griff nach einem Gegenstand werden, oder vielleicht auch ein voll ausgearbeiteter Raubüberfall.

Ich habe das Bandeisen, das die Statue an Ort und Stelle halten wird, wenn man es über die Krempe ihres Huts stülpt. Wir können es auch weitergeben, wenn wir Leute haben, denen wir vertrauen. Ich bin allerdings nicht gewillt, die ganze Sache komplett aus der Hand zu geben. Ihr werdet mich für den Coup schon mitnehmen müssen. Falls ihr es noch nicht gewusst habt: Die Statue kann angeblich auch Leute mitnehmen, wenn sie sich bewegt. Ich werde vielleicht nicht wissen, wohin sie mich bringt, aber ich bin sicher, dass ich auf dem Weg nach draußen irgendetwas Wertvolles mitnehmen kann.

Das
unmögliche
Tor

Der
Seele-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Orns Ohr

Dies ist kein echtes Ohr, sondern das Horn eines Trollezaubers, der nur als Orn bekannt war. Das ganze Horn ist mit komplexen Schnitzereien versehen, aus denen es seine Macht zieht. Angeblich kann das Horn jedem beim Sprechen zuhören, den der Benutzer sich vorstellen kann. Wenn ein symbolisches Bindeglied zu einer Gruppe von Personen im Horn platziert wird, kann man auch mehrere Stimmen hören.

Orn war ein Meister der Weissagung und Hellseherei, und mit seinem Tod ging ein Teil seiner Magie in seine Hörner über. Eines wurde zerstört, aber das zweite befindet sich laut jüngsten Gerüchten im Besitz von Tesel Nob. Sein kürzlich erfolgter Zuwachs an Macht lässt sich wahrscheinlich auf seine Nutzung des Horns zurückführen, mit dem er die anderen Höflinge belauscht hat. Ich habe ihn den Gegenstand noch nicht in der Öffentlichkeit benutzen sehen, daher muss er ihn irgendwo in seinen Privatgemächern aufbewahren.

Die Augen von Gharniga

Zum Glück sind auch das keine richtigen Augen, sondern ein Paar roter Saphire von der Größe eines Trollfingerknöchels. Diese Edelsteine besitzen angeblich sowohl individuelle als auch kombinierbare magische Eigenschaften, aber ich muss da noch weiter den Mythos von der Realität trennen. Ich weiß allerdings, in wessen Besitz sie sich befinden.

Momentan sind sie voneinander getrennt, und ihre Besitzer versuchen des jeweils anderen Edelsteins habhaft zu werden. Ich bin über eine Nachricht gestolpert, die von einem der beiden Höflinge zum anderen gebracht werden sollte. Sie versuchen, einen Deal auszuhandeln, mit dem alle glücklich sind. Aber vermutlich wird das auf ein deutlich finsteres Ergebnis hinauslaufen, noch bevor der Handel geschlossen wird. Lady Keesie Bage und Lord Nebanius Mantletaker besitzen jeweils einen der Edelsteine. Beide haben Gemächer im Bristelùchairt, besitzen aber auch Anwesen außerhalb des Schlosses, in denen sich die Saphire vielleicht befinden könnten.

Ketels Dolch

Ich bin nicht sicher, dass sich jemand anderes in dem Maße wie ich für den nächsten Gegenstand interessieren wird, aber er ist von Wert. Der Dolch ist aus purem Gold und mit allerlei Edelsteinen bedeckt, einschließlich der Klinge. Er gehört Ketel – daher auch der Name –, einem aufgeblasenen Höfling von beachtlichem Körperumfang, der die protzige Klinge zusammen mit dem Rest seiner Kleidung und seinen Schmuckstücken trägt. Alles an ihm ist in geradezu lächerlichem Maße mit Edelsteinen verziert. Er ist kein Krieger oder Dieb, der die Klinge nach sich benannt hat, sondern nur ein Trottler, den man in seine Schranken weisen sollte.

Wenn wir einen guten Ansatz für einen Plan brauchen, um seinen Dolch zu erlangen, sollten wir uns

seine Feinde ansehen, denn die sind zahlreich. Schaut doch mal, ob jemand von denen vielleicht gern eine Botschaft überbringen würde. Je nachdem, wie sie sich das vorstellen, könnte man den Dolch auf verschiedene Arten stehlen. Man kann heimlich in sein Heim eindringen, um ihm zu zeigen, dass er sich dort nicht sicher fühlen kann. Oder man verprügelt ihn auf der Straße oder in einem einsamen Korridor, um ihm zu zeigen, dass er sich außerhalb seines Heims nicht sicher fühlen kann.

Hawins Mantel

Der Mantel ist ein weiterer Gegenstand für einen Nischenmarkt. Er ist blendend weiß und aus dem Fell eines Einhorns gemacht. Angeblich schützt er seinen Träger vor der Sonne. Für einige unserer nachtaktiven Kunden könnte er von großem Wert sein. Außerdem sollten wir einen Käufer haben, bevor wir den Job durchziehen. Das ist ein so limitiertes Teil, dass jegliche Nachforschungen vermutlich schnell unsere Verkaufsmöglichkeiten einschränken werden.

Ein Vorteil mag sein, dass die aktuelle Besitzerin des Mantels ihn nicht wegen seiner arkanen Eigenschaften hat. Stattdessen ist es eine der unzähligen Trophäen jener Kreaturen, die sie erlegt hat. Genau, er befindet sich im Besitz von Lady Kestia Darkbane, so wie auch die Klinge von Hark, der Singende Pfahl, die Ewigperle, der Umhang des Sephyr und noch eine Reihe anderer Gegenstände, die jeder anständige Sonnenhasser in seinem Besitz wissen wollen würde. Dank der regelmäßigen Jagdausflüge der Lady und ihrer sonstigen Abwesenheit von ihrem Quartier haben wir ein großes Zeitfenster, um den Gegenstand (oder die Gegenstände) zu besorgen, bevor es jemand bemerkt.

Der Eckstein

Einst handelte es sich dabei um ein einziges Artefakt, das jedoch zerbrochen wurde. Wenn alle Teile wieder zusammengefügt würden, so erzählt man sich, soll das Bristelùchairt zu guter Letzt unveränderlich werden. Nicht, dass irgendjemand tatsächlich versuchen würde, dies zu erreichen. Ich habe den Eindruck, dass die meisten Mitglieder des Hofes das veränderliche Wesen des Schlosses bevorzugen. Wichtig ist, welche Möglichkeiten einem die einzelnen Teilstücke gewähren. Jedes Stück des Artefakts gewährt dem Besitzer angeblich beschränkte Kontrolle über die Struktur des Schlosses. Sie können Orte, die sie suchen, schneller finden, und sie können Türen benutzen, um sich geschwind zwischen Orten zu bewegen. Das ist für jeden ein nützliches Werkzeug. Ich kenne den momentanen Aufenthaltsort von vier Teilstücken. Zwei sind im Besitz von Mittelsmännern von Mitgliedern des Hofes, einer im Besitz eines wohlbekannten Kneipenbesitzers, und der letzte ist Teil der Steinsammlung eines kleinen Kindes. Ich bin zuversichtlich, dass noch mehr umher-schwirren, aber von diesen vier weiß ich ganz sicher.

Adek Rak, ein Mittelsmann von Magister Vyperalyn, hat einen dieser vier Steine. Er nutzt ihn zur Fortbewegung und um Nachrichten und Informationen für seinen Herrn zu sammeln. Ich bin sicher, dass er ihn fast immer bei sich trägt, was es schwer macht, ihn zu bekommen. Ein eventueller Besuch seiner Gemächer spät in der Nacht oder ein fingerfertiger Tausch könnten dabei helfen, den genauen Aufbewahrungsort des mächtigen Steins herauszufinden.

Suessian Hingewater, eine Mittelsfrau von Garbh Filiochta, benutzt ihren Teil des Ecksteins, um sich bei Botengängen für ihre einzigartige Herrin durch das Schloss zu bewegen. Die Hofnährin ist niemand, von dem die Leute erwarten würde, dass sie eine Mittelsfrau hat. Aber Suessian ist eine loyale Anhängerin und hofft, eines Tages in Garbhs Fußstapfen zu treten. Ich sehe da eine Gelegenheit, in einem langfristigen Plan einen Keil zwischen die beiden zu treiben, aber unser Augenmerk sollte hier auf dem Stein liegen. Ein Taschendiebstahl wäre hier keine gute Idee, da sie den wahrscheinlich bemerken würde. Aber ein zufällig scheinender Überfall könnte funktionieren. Das Problem ist, dass sie den Stein hat und es daher fast unmöglich ist, ihr zu folgen. Man müsste ihr eine Falle stellen.

Gilik, der zuvor bei Tivtas Rundgang als Besitzer einer Taverne erwähnt wurde, hat ebenfalls einen Stein. Er bewahrt ihn in einem Tresor auf, der sich in einem kleinen Bereich auf der vierten Etage seiner Kneipe befindet. Mit einer Ablenkung könnte man da vielleicht rankommen, aber wenn wir erwischt werden, wäre das schlecht für uns alle. Man könnte einen Deal aushandeln, laut dem der Stein von einem Mittelsmann benutzt werden könnte. Dieser wird dann rein zufällig das Opfer eines Raubüberfalls. So hat man einen Sündenbock, der für den Verlust des Steins herhalten muss, den man danach praktischerweise selbst im Besitz hat.

Aesha Viltharion, die Nichte des derzeitigen Scharfrichters, hat auf irgendeine Art und Weise den mächtigen Stein für ihre Sammlung sonst eher profaner Steine gewonnen. Sie weiß nicht, was sie da hat oder was der Stein kann, aber nichtsdestotrotz weiß sie ihn als Geschenk zu schätzen. Zu ihrem letzten Geburtstag hat sich Aesha einfach nur Steine für ihre Sammlung gewünscht. Höflinge, die die Gunst ihres Onkels gewinnen wollten, der damals noch nicht der Scharfrichter war, brachten Steine aus allen Ecken der Metaebenen, diesen hier eingeschlossen. Ob er ihr bewusst gegeben wurde oder nicht, ist nicht bekannt. Aber nun liegt er in einem von Tausenden kleinen Glaskästen in ihrem Sammelraum. Um ihn direkt zu stehlen, braucht man jemanden mit besonders viel Geschicklichkeit oder gutem Erinnerungsvermögen bzw. arkanen Fähigkeiten. Die Glaswürfel sind alle gestapelt, und einfach einen herauszuziehen würde alles zum Einsturz bringen. Für ein unauffälliges Vorgehen müssten daher einige Stapel ab- und wiederaufgebaut werden. Und dann müsste man natürlich noch einen einzigen Stein inmitten Hunderter ähnlicher Steine finden.

Das Herz des Bristelùchairt

Nein, ich weiß nicht, wo es sich befindet. Aber ich wollte darüber sprechen, dass man etwas mehr Aufwand betreiben sollte, um es zu entdecken. Alles, was ich darüber gelesen habe, besagt, dass es sich irgendwo im Schloss befinden muss. Da hier niemand der allmächtige Herrscher über die Form und Struktur des Schlosses ist, muss es also noch immer versteckt sein. Niemand könnte dieser Macht an so einem Ort widerstehen. Wenn wir die Kontrolle über das Herz erlangen könnten, dann könnten wir diesen Ort nach unseren Wünschen neu gestalten, und keiner dieser ordnungsliebenden Hofschleimer könnte irgendetwas dagegen tun.

Spielinformationen: Die Schätze des Schlosses

Wir sprechen hier über eine ganze Reihe von Artefakten, aber was genau können sie? In vielerlei Hinsicht sind ihre Kräfte dem Spielleiter überlassen, aber hier sind einige Ideen für den Anfang. Selbst am Hof hat alles seinen Preis. Bedeutsame Geschenke müssen also bezahlt werden – irgendwie.

Die Flüsternde Feder wird aktiviert, wann immer ihr Träger eine bestimmte Person ansieht. Während dieses Zeitraums spricht die Feder in einem leisen Flüsterton zu ihrem Träger über die Absichten dieser Person. Sie beschränkt sich nicht auf böse Absichten, sondern kann auch Aussagen über vertrauenswürdige, zweifelhafte oder undurchsichtige Individuen treffen. Das Flüstern kann man tatsächlich hören, daher tragen die meisten die Feder nahe am Ohr, zum Beispiel an einem Hut, an einer Maske oder im Haar, damit sie sie leichter hören können. Außenstehende können gerne versuchen, sie zu belauschen. Das Benutzen der Feder erfordert Konzentration, deshalb erhält der Träger einen Würfelpoolmalus auf visuelle Wahrnehmungsproben, während er die Feder trägt.

Das Runde Schwert erlaubt seinem Träger, seine Konstitution zu senken und proportional dazu seine Stärke zu erhöhen. Ein solcher Tausch hält zwei Tage lang an, also sollte man sich gut überlegen, wann man es tut. Der Besitzer muss das Schwert nicht dabei haben, es muss sich lediglich in seinem Besitz befinden.

Die Runner könnten engagiert werden, um unauffällig den Tod von Abergeen Brugh zu untersuchen. Sie hören Gerüchte über seine Stärke, erfahren aber, dass sie ihn zur falschen Zeit verlassen hat. Bei ihren Nachforschungen kommt ihnen das Schwert verdächtig vor, aber es hängt an seinem angestammten Platz. Tatsächlich ist einer von Abergeens Söhnen in sein Schlafzimmer gegangen und hat das Schwert zum Spielen von

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Die Wahrheit über die Kerker

Das Metaebenen-Reich, in dem sich die Kerker (S. 95) befinden, ist ein üppiger Dschungel. Das Hauptgebäude der Kerker ist ein Tempel in Pyramidenform, der denen der frühen Kulturen amerikanischer Ureinwohner ähnelt. In den Gebieten um diesen Ort herum tummeln sich allerlei tödliche Kreaturen. Man gelangt dort aber auch ohne das Durchschreiten des Portals hin. Nur sehr wenige Individuen verfügen über dieses Wissen, und die meisten würden es nie preisgeben, es sei denn, sie bräuchten wirklich dringend Zugang zu den Kerkern, ohne das Portal zu benutzen.

Selbiges Portal ist ein geöffnetes metaplanares Tor, das in die zentrale Kammer der erwähnten Pyramide führt. In dem Moment, in dem ein Gefangener das Portal verlässt, wird ein mächtiger verankerter Zauber aktiviert, der ihn seiner visuellen Sinneswahrnehmung und seiner astralen Wahrnehmung beraubt. Der Zauber endet, wenn das Ziel mit einem anderen verzauberten Objekt berührt wird, dem Sehstock. Für die meisten fühlt es sich an, als wären sie aus einer magischen Dunkelheit herausgetreten. Die Wachen in der Haupthalle haben solche Stöcke, mit denen sie Neuankömmlinge oder sichergestellte Häftlinge berühren. Mitunter lassen sie einen neuen Häftling aber auch blind, wenn sie glauben, er könnte zu gewalttätigen Ausbrüchen neigen.

Zuletzt ein paar Worte zu den Zellen und der Leere. Auch hierbei handelt es sich um weitere Täuschungen, die die Gefangenen auf Linie halten sollen. Die Leere ist mit einem Portal verbunden, das flüchtige Häftlinge in die zentrale Kammer des Tempels wirft, sie erblinden lässt und dann ihr Gedächtnis löscht. Sie gehen nicht in irgendeiner Leere verloren, sondern werden von Zeha mitgenommen und als Sklaven an jene Metaebenen verkauft, die sie akzeptieren. Die Portale in den Toiletten führen in einen dritten Tempel, der mit Fäkalmasse gefüllt ist – und mit ein paar traurigen Gestalten, die dachten, sie hätten einen cleveren Fluchtweg entdeckt.

der Wand genommen, wodurch es in seinen Besitz übergang – zu einem äußerst verhängnisvollen Zeitpunkt für seinen Vater.

Der *Kristallreisende* nimmt jene, die ihn berühren, mit auf die Reise, wenn er seinen Ort wechselt. Der Zielort kann allerdings nicht bestimmt werden. Die Bewegung ist für Reisende außerdem eine enorme körperliche Belastung in Form von 5K Schaden, denen man nur mit Konstitution widerstehen kann. Das eiserne Band am Hut hält die Statue für genau 24 Stunden an einem Ort fest ab dem Moment, da es platziert wird. Man kann ein Gehäuse aus Bleikristall herstellen, das die Statue komplett davon abhält, sich zu bewegen. Dieses Gehäuse kann nicht mitgenommen werden, wenn sich der Kristallreisende bewegt. Bei einem solchen Versuch würde es einfach an der Stelle zu Boden fallen, an der sich vorher der Kristallreisende und die entsprechende Person befunden hätten. Fängt niemand das Gehäuse auf, würde es wohl zerbrechen. Das bedeutet, dass der Reisende an seinem neuen Zielort nicht wieder festgehalten werden kann. Man kann zwar ein Bandeisen für den Hut mitnehmen, aber wenn das zu oft passiert, wird der Verstand der Statue mehrere Bewegungen in schneller Folge ausführen und eventuelle Mitreisende vermutlich dadurch töten. Die Statue wird sich sofort bewegen, wenn das Gehäuse aus Bleikristall geöffnet wird, sofern sie sich nicht noch innerhalb des Zeitfensters des Eisenrings befindet.

Orns Ohr erzeugt willkürlich einen Effekt, der dem des Zaubers Hellhören ähnelt. Diese Fähigkeit hat keine räumliche Begrenzung, solange dem Benutzer eine

Probe auf Erinnerungsvermögen (2) gelingt. Für diese Probe gilt ein Würfelpoolmalus in Höhe der Kraft jeglicher Hüter zwischen dem Nutzer und dem Ziel. Diese Probe ist nötig, um die Verbindung zu den jeweiligen Zielen herzustellen. Wenn Bindeglieder für mehrere Personen vorhanden sind, ist eine Probe für jede einzelne davon erforderlich. Dazu muss das Bindeglied aber brauchbar sein. Es sollte sich zum Beispiel um einen persönlichen Gegenstand oder einen physischen Teil der Person selbst handeln, der in das Horn gelegt und nach einer einzigen Nutzung zerstört wird.

Die Augen von Gharniga sind momentan der Ursprung eines kalten Kriegs ihrer Besitzer am Hof. Die beiden versuchen, die Position des jeweils anderen zu untergraben. Dabei lehnen sie sich allerdings so weit aus dem Fenster, dass wohl keiner von beiden sein Auge wird behalten können, sondern es eintauschen muss, um seinen Stand am Hof wieder zu festigen. Die Augen haben drei Fähigkeiten: eine im linken Auge, eine im rechten und eine in Kombination. Mit dem linken Auge kann der Benutzer auf eine Entfernung von 100 Metern durch Wände und festes Erdreich blicken. Mit dem rechten Auge kann der Benutzer jeden auffinden, den er sich im Geiste vorstellen kann. Diese Fähigkeit hat keine räumliche Begrenzung, solange dem Benutzer eine Probe auf Erinnerungsvermögen (2) gelingt. Für diese Probe gilt ein Würfelpoolmalus in Höhe der Kraft jeglicher Hüter zwischen dem Nutzer und dem Ziel. Mit beiden Augen zusammen kann der Nutzer die Fähigkeit, durch Dinge hindurchzublicken, auf 1 Kilometer ausweiten, Personen mithilfe eines persönlichen Ge-

genstandes oder einer sonstigen Verbindung aufspüren und Auren perfekt sehen und lesen, selbst wenn er nicht Erwacht ist oder die Fertigkeit Askennen besitzt.

Die Augen verwenden dieselbe Art von Magie wie die *Coimeádaí*, was es erschweren kann, in eben diese einzudringen. Sie erhöhen das Rauschen in einem Radius von 100 Metern effektiv um 3 und werden die Aufmerksamkeit der *Coimeádaí* in dieser Reichweite auf sich ziehen. Das kann einem Schwierigkeiten bereiten, wenn man versucht, sich an den Bewachern vorbeizuschleichen.

Ketels Dolch ist keine bloße Requisite. Er verfügt über die Macht, Biomasse in Edelsteine und Gold zu verwandeln. Ketel trägt allzeit einen Handschuh, wenn er den Dolch benutzt. Als er den Dolch zum ersten Mal berührt hat, verlor er einen Teil seines kleinen Fingers. Um große Mengen von Material zu verwandeln, sind Berührungen von größerer Dauer notwendig. Kleine Details deuten aber schon an, welche Fähigkeiten in diesem Dolch ruhen, wenn kleine Hautbereiche um einen Schnitt herum zu Gold werden oder Blutstropfen sich in Edelsteine verwandeln.

Hawins Mantel neutralisiert jegliche Allergien, nicht nur die gegenüber Sonnenlicht. Hawin hat dem Mantel allerdings zu Berühmtheit verholfen, weil dieser es ihm, einem Vampir, ermöglichte, im hellen Tageslicht umherzugehen. Dieser Gegenstand wäre auf den Straßen der materiellen Ebene so einiges wert, spe-

ziell angesichts der gestiegenen Empfindlichkeit der Infizierten gegenüber ihren Allergien. Seine Nutzung kann jedoch zu physischer Abhängigkeit führen: Er hat einen Abhängigkeitswert von 5 und einen Abhängigkeits-Schwellenwert von 2.

Der *Eckstein* ermöglicht es dem Benutzer, die Wechselhaftigkeit des Schlosses in Maßen zu seinem eigenen Vorteil zu nutzen. Wenn er durch eine Tür geht, kann er sich an einen anderen Ort im Schloss bewegen. Er hat über die Bewegung keine wirkliche Kontrolle, er kann aber einfach mehrfach durch eine Tür hin und her springen, um mehrere solcher Bewegungen auszuführen. Allerdings hat jede Bewegung ihren Preis. Der Benutzer des Steins erleidet innerhalb eines Mondzyklus mit jeder weiteren Verwendung des Ecksteins zunehmenden Schaden. Der Effekt beginnt mit 1K Schaden, dem nur mit Konstitution widerstanden werden kann. Der Schaden erhöht sich mit jedem Mal, das der Nutzer durch eine Tür reist, um 1. Bei Neumond wird der daraus resultierende Schaden wieder geheilt.

Aesha weiß ganz genau, was sie da besitzt, und sie bewahrt den Stein auch nicht zwischen ihren normalen Steinen auf. Sie verwahrt ihn in einer Kommode neben ihrem Bett und durchstreift nachts in bester Entdeckermanier das Schloss.

Das Herz des Bristelüchairs wiederum ist etwas ganz Besonderes ...

Das unmögliche Tor
Der Seelie-Hof
Die Fraktionen des Hofes
Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes
Die alltäglichen Sorgen
Von Form und Funktion
Das Spiel am Hof der Feen



Die Geschöpfe des Hofis

Das unmögliche Tor
Der Seelie-Hof
Die Fraktionen des Hofis
Der Hof selbst
Die Geschöpfe des Hofis
Die alltäglichen Sorgen
Von Form und Funktion
Das Spiel am Hof der Feen

Der Seelie-Hof setzt sich aus vielen verschiedenen Geschöpfen zusammen. Elfen kommen dabei natürlich häufig vor, ebenso wie Geister aller Art. Andere Metatypen nehmen mittlerweile zwar an Zahl zu, aber es gibt immer noch weit weniger von ihnen als von verschiedensten Fae-Arten und anderen Kreaturen. Im Folgenden werden lediglich einige Arten von Crittern, Geistern und Fae beschrieben, die am Seelie-Hof, oder zumindest in seiner Umgebung, zu finden sind. Sowohl ihre Rolle bei Hofe als auch die Gefahren, die von ihnen ausgehen können, werden hier beschrieben.

Alp-Luachara

Die Alp-Luachara waren stets ein Streitpunkt am Seelie-Hof. Sie sind weder intelligent genug, um vollends als vernunftbegabt anerkannt zu werden, noch wild genug, um einfach als Tiere abgetan zu werden. Von Hunger getrieben, sind diese Parasiten nicht gerade wählerische Esser. Sie bewohnen mit Freuden jedes Verdauungssystem, das sich ihnen gerade anbietet, und verzehren stets genau die Hälfte von allem, was ihr Wirt zu sich nimmt.

Diese Besonderheit ihrer Ernährungsgewohnheiten hat einige Gelehrte zu der Annahme verleitet, dass die Alp-Luachara intelligenter sein könnten als zunächst angenommen – oder zumindest in der Lage, grundlegende Traditionen an ihre Nachkommen weiterzugeben. Andere Gelehrte verweisen hingegen darauf, dass diese Verhaltenseigenart keinerlei evolutionären Vorteil bedeutet und die Neigung der Parasiten, stets nur die Hälfte des Mageninhalts ihres Wirtes zu verspeisen, auf ein degeneratives neurologisches Leiden hinweisen könnte.

Wie dem auch sei, jedenfalls betrachten die Fae, nachdem sie Jahrhunderte Zeit hatten, um die Koexistenz mit dieser gefräßigen Subspezies zu üben, die Alp-Luachara lediglich als eine Unannehmlichkeit. Es ist eine eher junge Entwicklung (vielleicht auch durch den Kontakt mit der irdischen Ebene inspiriert), dass einige Adlige der durchaus kontroversen Praxis nachgehen, sich Alp-Luachara als Haustiere zu halten. Sie dienen dabei sowohl modischen als auch praktischen Zwecken.

Menschen und Metamenschen hingegen hegen weit weniger herzliche Beziehungen zu den Alp-Luachara. Es ist unklar, wie viele irdische Geschichten direkt auf diese Kreaturen zurückgehen. Bei der Schlaflähmung handelt es sich immerhin um ein verbreitetes Phänomen, und wer weiß schon, wie oft diese tatsächlich auf das Wirken der Alp-Luachara zurückgeht. Dennoch haben zumindest ein paar Kulturen Legenden, die grundlegende Wesenszüge der Alp-Luachara zu bestätigen scheinen. Man könnte natürlich die Gegenbehauptung aufstellen, dass hierbei die Fakten der Fiktion nacheiferten und die Parasiten sich an die Erscheinung ihrer mythologischen Gegenstücke angepasst haben. Niemand kann mit Sicherheit sagen, welcher Fall zutrifft, und es scheint auch niemand sonderlich interessiert daran zu sein, das aufzuklären.

Eine Sache jedoch ist klar: Die Alp-Luachara lieben die materielle Ebene und alles, was damit zu tun hat. Besucher von dieser Ebene werden ausnahmslos von jedem Parasiten in der näheren Umgebung belagert – nicht selten mit tödlichen Folgen. Nicht wenige menschliche Besucher wurden mit weit offenen Mäulern aufgefunden, nachdem sich ganze Gruppen von Alp-Luachara in ihrer Bauchhöhle und bis zur Kehle hinauf eingenistet hatten.

Geschichte

Die Alp-Luachara waren schon immer wild, Kreaturen der Gier, Parasiten. Aufgrund ihrer eher ungewöhnlichen Beschaffenheit waren sie jedoch nie zahlreich, nicht mal in der Ära der Goldenen Rose. Es wird darüber spekuliert, dass die Alp-Luachara diese sehr manareiche Zeit nutzten, um sich auszubreiten und dabei in verschiedenen irdischen Kulturen um sich zu greifen, wie ein Gerücht über die Pest.

Historikern zufolge änderte die Fünfte Welt wenig für die Alp-Luachara. Die Fae hatten Bestand. Als der Krieg der Großen Leiden zwischen den Fürstenhäusern wütete, andere in die Weltlichkeit verblassten, als Ehefrauen, Gefährten und Kinder starben, ihre Leben in einem sinnlosen Kampf verloren, suchten die Alp-Luachara auch weiterhin ihre Flüsse und Bäche heim.



Aussehen und Verhalten

In ihrer molchartigen Gestalt sind die Alp-Luachara auf den ersten Blick kaum von gewöhnlichen Molchen zu unterscheiden, und ihre Färbung passt zu ihrer unmittelbaren Umgebung. Bei näherer Betrachtung werden aber zwangsläufig zwei sehr befremdliche Eigenschaften offenbar: opponierbare Daumen und eine Zahnstruktur, die jener der Neunaugen gleicht. Viele Alp-Luachara haben keinerlei Augen und orientieren sich allein über ihren Geruchssinn.

In ihrer humanoiden Gestalt sind die Parasiten sogar noch widerlicher. Durchschnittliche Alp-Luachara sind etwa einen dreiviertel Meter groß. Sie haben verkümmerte Flügel und schwimmhäutige Flossen, markante Kiemen und entsetzlich aufgeblähte Bäuche. Ebenso wie die Amphibien, die sie so häufig imitieren, nutzen die Alp-Luachara ihre bleiche, gefleckte Haut als sekundäres Atmungsorgan. Ihrer Erscheinung zum Trotz sind diese Fae beunruhigend flink und, der Legende getreu, unerwartet schwer. Tatsächlich sind sie in der Lage, ihre Opfer scheinbar mühelos am Boden festzuhalten.

Glücklicherweise scheinen Alp-Luachara die List der rohen Gewalt vorzuziehen. Auch hat nur selten jemand das Pech, sie in ihrer zweibeinigen Gestalt zu erblicken. Nichtsdestotrotz macht das diese Fae nicht weniger gefährlich. Ist ein Alp-Luachara erst einmal in den Verdauungstrakt einer Kreatur vorgedrungen, bekommt man ihn nur schwer wieder heraus. Wie bei anderen Darmparasiten auch ist ihre Physiologie speziell darauf abgestimmt, Widrigkeiten wie Magensäure oder Darmbewegungen auszuhalten.

So grauenhaft das bereits klingen mag, so ist die Art und Weise, wie ein Alp-Luachara in seinen Wirt eindringt, sogar noch schlimmer. Er wartet, bis das Opfer eingeschlafen ist, um dann durch eine verfügbare Körperöffnung hineinzukriechen. Normalerweise dient der offene Mund als Zugang, aber wenn das keine Option ist, schrumpft sich der Alp-Luachara und kriecht stattdessen in eine Nasenhöhle. Von dort aus bahnt er sich seinen Weg durch die Atemwege in den Körper hinein. Überraschenderweise starben bisher nur wenige Opfer aufgrund solcher Komplikationen. Es wird angenommen, dass die Haut-Sekrete der Alp-Luachara heilende Eigenschaften besitzen.

Hat sich die Kreatur erst einmal eingerichtet, beginnt sie damit, genau die Hälfte von dem zu verzehren, was in den Magen ihres Wirts gerät. Das Opfer verspürt dann immer einen stark gesteigerten Appetit, ein Verlangen nach Nahrung, das mit jedem Tag weiter ansteigt. Sollte der Wirt versuchen, den Alp-Luachara auszuhungern, wird das von dem Fae damit vergolten, dass er sich durch die Magenwand frisst.

Die Túatha Dé Danann kennen diverse Tricks, um eine solche Plage recht einfach loszuwerden. Bisher ist aber keiner dieser Tricks zu den anderen Völkern durchgedrungen. Dem betroffenen Menschen bleibt als beste Option die Chirurgie, oder – in Ermangelung dieser – haufenweise Salz, das er zu sich nehmen kann.

Das
unmögliche
Tor

Der
Seele-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Eine Anmerkung zu Zustandsmonitoren

Einige der Fae in diesem Kapitel haben variable Spielwerte, die von ihrer Kraftstufe abgeleitet werden. Die Zustandsmonitore für Critter dieser Art sind umständliche Ansammlungen aus verschiedenen Formeln und geschachtelten Klammern. Im Grunde lassen sie sich alle in dem allgemeinen Format $8 + [\text{Konstitution} \div 2]$ und $8 + [\text{Willenskraft} \div 2]$ ausdrücken, aber anstatt dieses Kapitel mit verschiedenen Abarten dieser Formel zu füllen, haben wir bereits fertige Werte für Critter mit Kraftstufe 4 berechnet. So müssen Sie nur noch überprüfen, ob es sich beim Modifikator für Konstitution und Willenskraft um eine gerade oder ungerade Zahl handelt und anschließend die in der folgenden Tabelle aufgelisteten Anpassungen vornehmen (Hinweis: Für die Tabelle zählt 0 als gerade Zahl).

Stufe	Anpassung für gerade Modifikatoren	Anpassung für ungerade Modifikatoren
1	-1	-
2	-1	-1
3	keine Anpassung	-1
4	keine Anpassung	keine Anpassung
5	+1	keine Anpassung
6	+1	+1
7	+2	+1
8	+2	+2
9	+3	+2
10	+3	+3
11	+4	+3
12	+4	+4



Alp-Luachara

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
2	4	5	1	3	2	4	3	3	6	3

Initiative: $9 + 1W6$

Bewegung: $x2/x4/+2$

Zustandsmonitor: 9/10

Limits: Körperlich 3, Geistig 4, Sozial 5

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Schleichen 6, Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 2

Kräfte: Gestaltwandel (Metamenschliche Gestalt), Natürliche Waffe (Biss: Schaden 1K, DK -), Parasitäre Ernährung, Verschleierung (Selbst)

Alp-Luachara, Humanoide Gestalt

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	3	3	3	3	3	4	1	6	6

Initiative: $7 + 1W6$

Bewegung: $x2/x4/+2$

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körperlich 5, Geistig 5, Sozial 4

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Knüppel 3, Schleichen 2, Spurenlesen 2, Survival 2, Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 2

Kräfte: Gestaltwandel (Echsgestalt), Kiemen

Baobhan-Sith

Obwohl die Baobhan-Sith ihren Verbindungen zum Unseelie-Hof schon lange abgeschworen haben, gibt es nur wenige unter den Túatha Dé Danann, die ihnen trauen, und das nicht ohne Grund. Während des Kriegs der Großen Leiden kämpften die Weißen Frauen erbittert an vorderster Front. Sie dienten als Späher, Stoßtruppen und Guerillakämpfer, bis schließlich jede einzelne von ihnen unerklärlicherweise kapitulierte.

Die Vergeltung war blutig. Über den Prozess gegen die Baobhan wird nicht offen gesprochen. Nur flüsternd hält man ihn als Mahnmal einer unangenehmen Wahrheit in Erinnerung: Den Seelie-Hof trennt letztlich nur ein ideologischer Unterschied von seiner Unseelie-Verwandtschaft.

Zu behaupten, die Baobhan seien einfach erschlagen worden, wäre eine grobe Untertreibung. Tausende starben infolge ihrer bedingungslosen Kapitulation einen grausamen Tod. Sie wurden gefoltert, ausgeblutet, und das Mana wurde aus ihnen herausgewrungen. Schlimmer noch, keine dieser Gräueltaten wurde offiziell verzeichnet. Somit gibt es keine Möglichkeit festzustellen, wie weit genau die Túatha Dé Danann damals gingen, um ihren Bluttausch zu befriedigen. Allerdings ist bekannt, dass ohne das Einschreiten von Lady Brane Deighs Vorgängern die Baobhan vollkommen ausgerottet worden wären.

Einen Tag nach ihrer Rettung verscrieben sich die verbleibenden Weißen Frauen öffentlich dem Seelie-Hof. Jede der herrschenden Familien band die Baobhan an jeweils ein Geas. Diese Zauber wurden dann miteinander verwoben, wodurch ein unauflösbarer Eid auf den Thron geschaffen wurde. Trotz allem, was dort vermeintlich geschah, wurde eine Frage nie beantwortet:

Warum?

Warum kapitulierten die Baobhan? Wo sind die Unseelie? Könnte es sein, dass man die Baobhan angewiesen hat, sich verdeckt einzuschleusen, zu warten und auszuharren, bis ihre einstigen Herren bereit wären, sich erneut zu erheben? Doch wenn dem so wäre, wie würden die Baobhan die Bannzauber umgehen, die auf ihnen liegen? Wichtiger noch, wären sie bereit, ihre eigene Inhaftierung in Kauf zu nehmen, falls sie nicht zur Flucht bereit sein sollten?

Diese dunklen Gedanken kreisen kontinuierlich durch die Reihen der Túatha Dé Danann, selbst noch nach dem Ende der Fünften Welt. Die Baobhan sind sich der Feinseligkeit ihnen gegenüber anscheinend nicht bewusst, und sie haben sich in überraschend prosaische Rollen gefügt. Dieser Tage trifft man sie als Näherinnen und Mägde, Köche und Gänsemägde, Höflinge und Haarschneider an. Vorbei ist es mit all dem Glanz und der Verlockung, die von ihnen ausgingen. An ihre Stelle ist eine Gewöhnlichkeit getreten, die vergänglich scheint, ein Warten darauf, dass etwas Größeres sich von Neuem erhebt.

Aussehen

Jede einzelne der Baobhan ist herzerreißend schön. Ihr Haar ist rot oder blond, immer lang und stets von einem Schimmer erfüllt, als wäre es aus Sonnenschein gewoben. Ihre Haut ist sahnig weiß, ihre Augen kristallklar. Es ist keine warme Schönheit, die sie bieten, eher ist sie wie silbernes Mondlicht, das sich auf einer Klinge spiegelt.

Ihre überirdische Pracht ist jedoch eine List und dient keinem anderen Zweck, als davon abzulenken, dass die Baobhan Raubtiere sind, Vampire, die sich vom Blut der Sterblichen ernähren. Unnötig zu erwähnen, dass die Weißen Frauen außerordentlich stark sind, was teilweise in ihrer einzigartigen Beschaffenheit begründet liegt. Den Sagen nach haben die Baobhan Krallen und Reißzähne, doch die Wahrheit ist sowohl simpler als auch befremdlicher. Dieses ungewöhnliche Feenvolk kann seine eigenen Knochen kontrollieren. Anders ausgedrückt können sie ihre Finger zu Spießen und ihre Zähne zu Messern formen. Es ist allerdings eine sehr begrenzte Art des Gestaltwandels, und sie erfordert, dass sich die Baobhan auf die Verteilung ihrer Knochenmasse konzentriert oder Gefahr läuft, in sich zusammenzubrechen.

Obwohl die Weißen Frauen überwiegend ein humanoides Äußeres aufweisen, gibt es einige wenige von ihnen, die eine seltsame Missbildung haben: ge-



Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

spaltene Hufe und die Beine eines Zehengängers. Es wird vermutet, dass dies die Folge von Kreuzungen mit Satyrn ist. Keine der beiden Fae-Familien war bisher bereit, diese Vermutung zu bestätigen (oder ihr zu widersprechen).

Der Kuss der Baobhan

Die Baobhan sind schon seit der ersten Erinnerung an ihre Existenz vampirische Kreaturen. Sie können sich durchaus von für Menschen üblichen Nahrungsquellen ernähren und sind Allesfresser. Blut wird von ihnen jedoch bevorzugt. Die Gründe für diese Vorliebe wurden endlos diskutiert, und die Baobhan boten eine Vielzahl von Erklärungen dafür an, von denen keine so recht zur anderen passen wollte. Die gängigste Theorie stützt sich allerdings auf die Annahme, dass Blut Spuren von Mana enthält – eine Annahme, die durchaus berechtigt ist, wenn man den Gebrauch von Körperflüssigkeiten bei ritueller Magie berücksichtigt. Diese Hypothese würde auch die Behauptung stützen, dass Baobhan ihren Opfern „sexuelle Kraft“ entziehen. Wie dieser Vorgang genau funktionieren soll, ist hingegen unklar.

Unabhängig davon, in welcher Absicht er gegeben wird, ist der Kuss der Baobhan ein berüchtigtes Leiden. So wie in den Geschichten wiedergegeben, wird das Opfer nach seiner ersten Begegnung mit dem Kuss süchtig und sucht die Baobhan instinktiv immer wieder auf, um sie zu nähren, bis es schließlich vom Tod übermannt wird. Es ist allerdings möglich, diesen Zwang zu lösen. Dies kann durch Magie geschehen oder aber mit der Einwilligung der Verursacherin.

Interessanterweise sind sowohl die Baobhan als auch ihre Opfer bemerkenswert territorial. Die Baobhan sind zwar in der Lage, einander zu treffen, ohne dabei in Gewalt auszubrechen, aber sobald eine Nahrungsquelle Teil dieser Begegnung ist, führt dies unausweichlich zu Ausschreitungen. Seltsamerweise besteht diese Aggression auch, wenn die Baobhan selbst nicht anwesend sind. Treffen zwei Individuen aufeinander, die kürzlich verschiedene Baobhan genährt haben, ist eine Auseinandersetzung unvermeidbar.

Gesellschaft

Die modernen Baobhan leben in einer Art eigenen Leistungsgesellschaft. Ihr sozialer Status wird, soweit das zu ersehen ist, je nach offensichtlichem Nutzen für die Gemeinschaft vergeben. So wird, beispielsweise, ein erfolgreicher Holzwerker mit mehr Gunst bedacht als ein distanzierter Höfling. Es ist keine Überraschung, dass die Baobhan auch auf die Größe ihrer persönlichen Netzwerke achten. Dabei scheuen sie selten Mühen, um an den seltsamsten Orten Freundschaften zu schließen.

Optimisten sehen dies als einen verzweifelten Versuch der Baobhan, Wiedergutmachung für ihre Taten im Krieg der Großen Leiden zu leisten – ein Weg der Buße sowohl für ihre blutigen Gewohnheiten als auch dafür, dass sie im Krieg für die andere Seite kämpften.

Doch auch diese Ansicht ist nicht allgemeingültig. Viele glauben, dass sich versteckte Absichten hinter der Bereitschaft der Baobhan verbergen, so viel Gewöhnlichkeit zu ertragen. Letztlich widerspricht ihre süßliche Freundlichkeit ihrem Wesen. Die Baobhan sind Jäger und Räuber. Warum sollten sie sich ihrer Beute gegenüber so zuckersüß geben?

Baobhan-Sith

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
4	3	5	3	4	3	4	6	3	6	5

Initiative: 9 + 2W6

Bewegung: x3/x5/+3

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körperlich 5, Geistig 5, Sozial 6-10 (je nach Essenz)

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Klingenwaffen 2, Laufen 4, Schleichen 6, Spurenlesen 2, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 5

Kräfte: Bewusstsein, Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruchssinn, Infrarotsicht), Immunität (Alter, Pathogene, Toxine), Kuss der Baobhan, Natürliche Waffe (Biss: Schaden 4K, DK -1, Reichweite -1), Regeneration

Schwächen: Allergie (Kaltgeschmiedetes Eisen, Schwer), Allergie (Sonnenlicht, Schwer), Essenzverlust

Anmerkungen: Schaden aus der Allergie gegen Sonnenlicht kann nicht durch Regeneration geheilt werden. Anders als Vampire können Baobhan-Sith auch andere Nahrung als Blut zu sich nehmen.

Bucca

Buccas sind ein integraler Bestandteil englischer Mythologie, so untrennbar mit ihr verbunden wie die Leprechauns mit den Iren. Einige Überlieferungen beschreiben sie als Geister toter Minenarbeiter, die einsam und vergessen in den Katakomben liegen. Ihre einzige Gesellschaft ist die der Würmer und all jener, die nach ihnen kamen, gierig auf das Gold, das ihre Vorgänger das Leben kostete. Andere glauben daran, dass die Buccas eigenständige Wesenheiten sind, Elfen und Feen, statt nur die Geister von Toten.

In jedem Fall gibt es eines, worin sich alle einig sind: Es sind nicht alle Buccas aus demselben Holz geschnitzt. In einigen Geschichten sind sie ein wohlmeinender Einfluss und warnen Minenarbeiter vorab vor einstürzenden Stollen. In anderen sind sie boshafte Wesen – von der Dunkelheit verschlungen, von der Einsamkeit so ausgezehrt, dass sie wahrlich alles tun würden, um eine neue Stimme, ein frisches Gesicht in ihr unterirdisches Grab zu holen.

Aufgrund dieser Diskrepanzen haben viele Minenarbeiter gelernt, achtsam nach dem Ra-ta-ta-ta der Hämmer der Buccas zu horchen.

Legenden enthalten immer ein Körnchen Wahrheit.

Die echten Buccas sind ein gemischter Haufen. Einige von ihnen sind in der Tat so mordlüstern, wie es die Mythen unterstellen, die meisten von ihnen sind jedoch lediglich Schelme, die Spaß daran haben, den Arbeitern Angst zu machen. Grober Unfug ist jedoch nicht, was sie ausmacht. Es ist der Fleiß. Mehr als alles andere lieben Buccas harte Arbeit und alles, wofür sie steht. Während des Kriegs der Großen Leiden arbeiteten sie unermüdlich auf der irdischen Ebene. Sie gruben sich tief in die Erde hinein, stets auf der Suche nach neuen Metallen, neuen Antworten auf den andauernden Konflikt. Zu ungeschickt, um gute Schmiede zu sein, verschrieben sie sich vollends dieser Suche. Manche krochen so tief in die Erde hinein, dass sie nie wieder auftauchten und nahtlos in das Metall übergingen.

Damit machten sie sich natürlich nicht bei jedem beliebt. Zum einen waren die Buccas bereit, ihre Arbeiten für wirklich jeden zu vollführen. Zwei miteinander rivalisierende Familien konnten dasselbe Team anheuern. Für die gnomischen Kreaturen, deren Loyalität nichts als Arbeit und Lohn kennt, machte das keinerlei Unterschied. Als der Krieg endete, begannen viele, die Bereitschaft des Seelie-Hofes infrage zu stellen, die Buccas sich selbst zu überlassen. War man sich sicher, dass die Buccas neutral waren? Glaubte man wirklich, dass sie keinerlei Schaden beabsichtigten? Könnten die Buccas die Gewalt angestachelt haben? Hatten sie vielleicht Zweifel und Zwietracht gesät, nur um irgendeine niederträchtige Quote zu erfüllen?

Diese unerwartete Engstirnigkeit war einer der Gründe, warum ein Großteil der Buccas auf der irdischen Ebene blieb. Ruhe und Frieden waren es ihnen wert, dafür in Vergessenheit zu geraten. Nach und nach dann, während die Jahrzehnte vergingen, begannen viele zu glauben, dass die Buccas ausgestorben seien.

Erst als Lady Brane Deigh an die Macht kam, wurde dieser Irrglaube korrigiert. Die neue Herrscherin des Seelie-Hofs führte die Buccas aus dem Verborgenen, öffnete ihnen die Tore und bot den gebeutelten Fae einen Ehrenplatz in ihren Hallen. Alles sollte vergeben und vergessen sein.

Das war natürlich nicht unbedingt die beste Wahl. Die Buccas hatten ehrlich gesagt ja kein Verbrechen begangen. Sie waren lediglich neutral geblieben, nur blieben sie eben auf die falsche Weise neutral. Wie bei so vielen anderen, die den Krieg überlebten, wurde auch ihnen Unrecht getan. Und wie so viele andere der Überlebenden sagten sie nichts, berieten sich und beobachteten.

Heute scheinen die Buccas ihre alten Aufgaben wieder aufgenommen zu haben. Auf's Neue arbeiten sie zum Wohl der Krone in den Minen und suchen dort nach Rohstoffen und Artefakten, die tief in der Erde vergessen worden sein könnten. Natürlich weckt ihre

Nähe zu Objekten solch gegenständlicher Macht das Interesse der Megakonzerne. Mehr als nur eine Firma hat Repräsentanten entsandt, um die Buccas in der Hoffnung zu umwerben, einen Weg zu finden, die Fae zu bestechen und auf ihre Seite zu ziehen. Bisher ohne jeden Erfolg.

Noch.

Aussehen und Verhalten

Die Buccas sehen genauso aus, wie die Legende es ihnen zuschreibt: zwergenhafte Männer mit fließenden Bärten, die zwar deutlich unmenschlich, aber nicht missgestaltet sind. Zwar haben sie starke Ähnlichkeit mit Leprechauns, jedoch trennt sie ein hervorstechender Unterschied voneinander. Dort, wo Leprechauns flink und agil sind, sind Buccas eher kräftig. Sie sind kräftig genug, um einen Tunnel zu stützen, und stark genug, um Felsen mit der bloßen Hand zu spalten. So klein sie auch sein mögen, könnten sie ohne Weiteres einen ausgewachsenen Bären bezwingen. Das macht ihren Anblick etwas albern. Im Grunde sind sie Muskelbrocken, wandelnde Steinblöcke roher Kraft, eingebettet in eine Mähne wilder Locken.

Doch trotz ihrer augenscheinlichen Masse sind die Buccas erstaunlich biegsam. Oft wurden sie verächtlich als rattenartig betitelt, und der Vergleich ist gar nicht mal schlecht. Diese kornischen Fae können sich nämlich durch beinahe jede Öffnung zwängen. Es ist grauenhafte anzusehen, wie sie sich dabei verformen. Diese Art der Beweglichkeit macht es ihnen natürlich unglaublich leicht, Unfug zu treiben.

Auch wenn die Buccas ohne jeden Zweifel fleißige Arbeiter sind, bleiben sie doch furchtbar schelmische Kreaturen. Im 19. Jahrhundert gerieten sie unter den Menschen dafür in Verruf, Werkzeuge zu stehlen und durch wesentlich unpassendere Gegenstände zu ersetzen, oder auch verängstigten Minenarbeitern bis tief in den Stollen zu folgen, um ihnen dort ins Ohr zu lachen. Ach, die Buccas, zumindest die meisten von ihnen, meinen es ja nicht böse. Dennoch haben sie so manchen Toten auf dem Gewissen, alle Opfer von Streichen, die einfach zu weit getrieben wurden.

Doch das ist nicht das, weswegen ihre Kritiker die Zeigefinger erheben. Nein. Was nicht totzukriegen ist, sind die Gerüchte darüber, was die Buccas mit diesen Toten anstellen. Es ist allgemein bekannt, dass Buccas allesamt männlich sind. Doch anders als andere eingeschlechtliche Fae suchen sie sich keine menschlichen Partner, um Nachkommen für ihre Spezies zu produzieren. Tatsächlich weiß niemand, wie sie sich eigentlich fortpflanzen – bis auf dieses eine, widerliche Gerücht. Dieses Gerücht besagt, dass Buccas aus den Rippen toter Männer erwachsen, wie Pilze, die an kalten, feuchten und dunklen Orten sprießen.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofs

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofs

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Bucca

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
6	3	2	10	5	3	5	4	3	6	4

Initiative: 7 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+1

Zustandsmonitor: 11/11

Limits: Körperlich 10, Geistig 6, Sozial 7

Panzerung: 1

Fertigkeiten: Akrobatik 6, Entfesseln 9, Klingenwaffen (Äxte) 5 (+2), Knüppel 3, Waffenloser Kampf 4

Kräfte: Bewusstsein, Formbarkeit, Natürlicher Zauberspruch (Erde Formen, Stein Formen, Trugbild), Panzer 1, Zähigkeit

Schwächen: Allergie (Feuer, Schwer)

Croki

Die Croki sind wunderschöne Fae, die in ihrem Aussehen zwar eher Menschen als Elfen ähneln, aber immer noch diesen attraktiven Feenglanz ausstrahlen. Sie verfügen über künstlerisches Talent und flinke Finger, und sie sind geschickt genug, um komplizierte Origami-Kunstwerke aus verschiedensten Materialien zu erschaffen. Viele lassen sich von anderen Fae oder großen Geistern als Inneneinrichter einstellen, denn manche Croki sind mithilfe ihrer magischen Begabung sogar in der Lage, die räumliche Wahrnehmung zu beeinflussen. Dadurch sind sie am modebewussten Hof sehr gefragt.

Croki sehen unsere Welt und andere Lebewesen als Leinwand und Medium für ihre Künste. Sie stellen Metamenschen ein oder versklaven sie, damit sie ihnen wie ein Hofstaat folgen. Dabei kann es vorkommen, dass die Croki ihre Diener einkleiden wie Puppen oder auch permanentere körperliche Modifikationen vornehmen, um ihr Talent zur Schau zu stellen. Das Gefolge einer Croki kann ein außergewöhnlicher Anblick sein – geschmückt mit kunstvollen Tätowierungen, Piercings und anderen Veränderungen, die der Croki so einfallen.

Eine Eigenheit der Croki ist, dass sie alle weiße Handschuhe tragen. Die Betonung liegt hier auf „weiß“, da sich Schnitt und Material je nach ihrem Modegeschmack ändern können. Croki sind mit einer gewissen Eitelkeit darauf bedacht, sich niemals die Hände schmutzig zu machen. Sie winken nicht und essen niemals ohne Besteck – solche Praktiken erachten sie als barbarisch. Sie geben auch niemandem die Hand, solange es nicht dazu dient, eine Abmachung zu besiegeln. Ein weiterer Grund dafür, dass sie Handschuhe tragen, ist schlicht, dass es die Höflichkeit gebietet – denn mit ihrer Berührung können sie sowohl Metamenschen als auch Fae mühelos die Haut abziehen. Es ist nicht so, dass es sie groß kümmern würde, einen Metamenschen zu häuten, aber sie folgen lieber dem

höfischen Protokoll, als eine Sauerei anzurichten. Dies ist die dunklere Seite der Croki. Sie können die Haut ihrer Diener als Material für ihre Kunst verwenden. Sobald einem Opfer die Haut abgezogen wurde, können aus ihr verschiedene magische Gegenstände hergestellt werden. Es wird vermutet, dass es einer sehr mächtigen Croki gelungen ist, das Al Azif in menschliche Haut zu binden.

Gesellschaft

Croki sind nicht sonderlich an der Gesellschaft anderer ihrer Art interessiert. Sie betrachten einander eher als Konkurrenten denn als Gefährten und befürchten, dass die miteinander verbrachte Zeit nur das Risiko erhöht, Rivalen ihre Geheimnisse zu offenbaren. Croki folgen keinerlei gemeinsamer Überzeugung. Daher ist es wahrscheinlicher, dass sie sich individuell über die Fraktionen verteilen, die sich mit ihren persönlichen Ansichten decken, als dass Croki gesammelt einer Fraktion beitreten. Da Croki modebewusst, gefährlich und mehr als bereit sind, sich an Intrigen zu beteiligen, sind sie wie für den Hof geschaffen. In jeder Fraktion findet sich mindestens eine Croki, während die unabhängigen Croki aktiv von denen rekrutiert werden, die gerne an ihren Fähigkeiten und ihrem Glanz teilhaben wollen.

Croki

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
KS	KS	KS+2	KS+2	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS

Initiative: [(KS x 2) + 2] + 2W6

Astrale Initiative: (KS x 2) + 3W6

Zustandsmonitor (für KS 4): 10/10

Bewegung: x2/x4/+2

Limits: Körperlich [(KS x 4) + 6] ÷ 3, Geistig (KS x 4) ÷ 3, Sozial (KS x 4) ÷ 3

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Akrobatik, Askennen, Astralkampf, Fokusherstellung, Ritualzauberei, Spruchzauberei, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Auramaskierung, Bewusstsein, Feenglanz, Geisterpakt, Gesteigerte Sinne (Geruchssinn, Temperatursinn), Häuten, Materialisierung, Natürlicher Zauberspruch (Trugbild)

Cucui

Das Knirschen zertrümmerter Möbel, eine riesige, schattenhafte Bestie, die in dein Heim eindringt, während du schläfst. Blutrote Augen brechen durch die Dunkelheit, während eine massige Gestalt den sichersten Ort, den du kennst, in Chaos und Zerstörung hüllt.

Die Cucui sind massige, gepanzerte und brutale Kreaturen, die in Heimstätten einbrechen und alles zerstören, was sie in die Finger bekommen. Jeder Cucui war früher einmal ein Troll, und weit schlimmer als ihr Äu-

ßeres ist die tierische Schläue, die jegliche Vernunft in ihnen gefressen hat.

Es ist nicht leicht zu verstehen, was diese Kreaturen eigentlich wollen. Es ist bekannt, dass sie ein verzweifeltes Verlangen danach haben, sich in Häusern aufzuhalten. Sobald sie sich durch die Tür oder eine Wand gebrochen haben, beginnen sie damit, alles zu zerstören, was sie können. Die Cucui sind destruktiv und furchterregend. Des Nachts, wenn der gesamte Haushalt schläft, brechen sie in ein Gemach bei Hofe ein und verursachen dabei mehr Lärm als eine kleine Armee. Einem Fae, der Zeuge wird, wie eine dieser Kreaturen seine Räumlichkeiten im Dunkeln heimsucht – ein riesiger Schatten, der Möbel zerbricht und alles andere zu Boden reißt –, sei geraten, in die Flure zu fliehen. Jene, die geistesgegenwärtig genug dazu sind, sollten jeden mitnehmen, der ihnen wichtig ist, um sicherzustellen, dass ihnen nichts zustößt. Größere Haushalte, die in ihren üppigen höfischen Wohnanlagen Diener und Wachen beherbergen, versinken umso leichter im Chaos. Sobald ein Cucui durch eine Wand oder ein Fenster bricht und so die gut bewachten Türen und Tore umgeht, geraten Wachen leicht in Panik.

Im fahlen Licht des Morgengrauens kehren die Bewohner dann in ihre Räumlichkeiten zurück, um die Scherben ihres Lebens aufzusammeln. Doch selbst nachdem alle Türen instandgesetzt und die Fenster geflickt worden sind, liegt ein Schleier des Grauens über ihren Räumen. In einem Heim, das des Nachts solche Schrecken erfahren musste, ist kein Frieden zu finden, und so folgen Schwäche und Krankheit im Sog des Cucui. Zaubер und Talismane mögen die Leiden lindern, doch es braucht schon mindestens einen Zyklus, bis die Furcht schwindet und die Bewohner sich wieder unbekümmert ihrem Alltag widmen können, ohne dass ihnen die Angst stets in den Knochen sitzt. Jene, die dem zu entfliehen suchen, werden feststellen, dass ihre Nächte ruhe- und schlaflos sind – so lange, bis sie an den verfluchten Ort zurückkehren und Frieden schließen können.

Die wenigen, die in all dem Chaos die Ruhe bewahren können, behaupten, dass die Cucui dem Zerschlagen der Gegenstände genau zuhören. Bevor sie weiche Teile der Ausstattung zerreißen, sollen sie zunächst sanft mit der Hand über die Stoffe fahren, ganz so, als würden sie das Gefühl genießen. Versuchen diese furchterregenden Kreaturen, einen Teil ihres verlorenen Lebens zurückzugewinnen? Finden sie Gefallen daran, einen Gegenstand besser zu kennen, bevor sie ihn zerstören? Bisher hat niemand eine Antwort darauf finden können.

Es scheint so, als wären diese Kreaturen sorgsam. Selten greifen sie in derselben Nacht öfter als einmal an. Sie bevorzugen es, zuzuschlagen und dann zu verschwinden, nur um dann ein paar Wochen oder Monate später in einem völlig anderen Teil des Hofes aufzutauchen. Die wenigen Trolle, die man nach der Verwandlung wiedererkennen konnte, weil sie zuvor

oft bei Hofe verkehrten, schienen nicht dieselben Gegenden heimzusuchen, die ihnen aus ihrem früheren Leben vertraut waren. Trolle sind allerdings eher selten am Hof, und viele von denen, die sich in Cucui verwandeln, sind kaum wiederzuerkennen. Daher kann man sich nie ganz sicher sein, ob diese Kreaturen gezielt die Gegenden vermeiden, die sie einmal gut kannten, oder nicht.

Wer nicht in Panik gerät, sobald ein Cucui angreift, und tollkühn genug ist, ihn aufhalten zu wollen, kann sein schnelles Ende eventuell mit folgendem Wissen herauszögern: Sie sind nicht unverwundbar, und ihre widerstandsfähigen Panzer haben Schwächen. Gibt man dem Cucui etwas, das dem Troll, der er mal war, viel bedeutet hat, wird er fortan nur noch dasitzen und den Gegenstand halten oder gar streicheln. Er wird so lange so verweilen, bis er schließlich ausgehungert oder halb verdurstet ist und zusammenbricht (was meist Tage dauert). Das ist tatsächlich schon ein paar Mal so geschehen und war lehrreicher als alles andere, was über diese Kreaturen zu erfahren war. Anscheinend bereitet grelles Licht ihnen Schmerzen; ein großes Feuer oder ein Lichtzauber können Cucui in die Flucht schlagen. Sie fliehen vor dem Feuer nicht etwa, weil sie dadurch besonders verwundbar wären, sondern, weil helles Licht ihnen in den Augen schmerzt. Eine brennende Fackel, so denn eine zur Hand ist, mag einem ein paar Minuten verschaffen. Diese Zeit sollte man gut zu nutzen wissen.

Im Ausgleich zu diesen Schwächen sind diese Kreaturen kräftig und widerstandsfähig. Feuer tut ihnen zwar in den Augen weh, hat aber nicht viel Effekt auf ihre zähe Haut. Ihre lange Reichweite und ihr sprunghafter Schritt ermöglichen es ihnen, sich schnell zu bewegen. Sie können einen elfischen Schwertkämpfer quer durch das Zimmer hinweg packen und dann direkt durch die Flure nach draußen entschwinden.

Es bleibt unklar, wie sich ein respektabler und intelligenter Troll in einen solchen Albtraum verwandeln kann, doch irgendwo weit außerhalb der Grenzen des Hofes gibt es einen Ort, von dem Trolle nicht zurückkehren. Vielleicht ist es eine Krankheit, die in verborgenen Höhlen vor sich hin schwelt. Vielleicht ist es ein Fluch. Vielleicht ist es das Feenreich und wie es sich auf jene auswirkt, die einsam sind. Niemand war je Zeuge dessen, wie es geschieht, und kaum jemand würde es sein wollen.

Es mag zwar nicht bekannt sein, wie sie geschaffen werden, aber man weiß, was mit ihnen passiert. Der einstige Troll gewinnt etwa ein Drittel eines Meters an Körpergröße, und das meiste davon äußert sich in verlängerten, knorrigen Beinen. Die für Trolle üblichen Knochenablagerungen vergrößern sich. Das ist jedoch kein willkürliches Wachstum, stattdessen breiten sie sich in dicht gezogenen Spiralen aus, die Torso und Arme bedecken. Diese Spiralen verhärten die Haut so sehr, dass sie den Cucui vor beinahe allen Verletzungen

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

schützt, aber auch seine Bewegungen etwas einengt. Der Vorgang erscheint sehr schmerzhaft. Zähne und Hauer des Trolls sind oft angebrochen und gesplittert, ganz so, als wären sie vom krampfhaften Zusammenbeißen überbeansprucht worden. Einem Cucui ins Gesicht zu sehen ist so, als würde man in einen klaffenden Schlund aus zerbrochenem Glas blicken. Ihren Verstand haben sie vollständig verloren, und nur wenige Fetzen ihrer einstigen Persönlichkeit heften ihnen noch an. Keiner weiß, wie lange diese Verwandlung dauert, aber es wird in den höfischen Aufzeichnungen von einem Troll berichtet, der die Morgenanhörung aufgebracht und unter harschen Worten in Richtung Wildnis verließ. Drei Tage später wurde er dann dabei gesichtet, wie er in feuriger Inbrunst und bar jeder Vernunft Dörfer verwüstete.

Einen Cucui zu töten wird allgemein als Gnade erachtet, die dem Troll erwiesen wird, der diese Kreatur einmal war.

Cucui zu jagen ist schwierig. Tagsüber kauern sie an dunklen Orten, des Nachts schleichen sie umher. Der Hof scheint sie anzuziehen. Sie bahnen sich ihren Weg bis an einige der privatesten Orte und zerschmettern Türen und Wände, um dorthin zu gelangen. Sobald sie ein Gemach betreten haben, beginnen sie beinahe andächtig damit, Dinge zu zertrümmern, allen voran alle Lichtquellen, die sie zerstören können. Holz zersplittert und Glas bricht, wo sie es in die Finger bekommen. Sie stellen nicht gezielt Höflingen nach, um ihnen Leid zuzufügen, aber sie zerschmettern jeden, der dumm genug ist, sich ihnen in den Weg zu stellen, und fressen ihn im Anschluss daran auf – egal, ob es sich dabei um einen Erwachsenen oder ein Kind handelt.

Cucui

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
11	3	4	11	3	1	2	1	3	6	3

Initiative: 6 + 3W6

Bewegung: x3/x6/+3

Zustandsmonitor: 14/10

Limits: Körperlich 13, Geistig 3, Sozial 4

Panzerung: 12

Fertigkeiten: Schleichen 5, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung 2

Kräfte: Natürliche Waffe (Fäuste: Schaden 12K, DK -3), Panzer 12, Parasitäre Ernährung, Verschleierung (Selbst)

Schwächen: Phobie (Helles Licht, Schwer), Stumm

Doppelgänger

Was passiert mit einem *Coimeádaí*, der seinen Herrn verloren hat? Was geschieht mit Sterblichen, die abgelegt und vergessen wurden, weil in ihnen nach Ansicht des Hofes nicht länger frisches Potenzial funktelt? Manch einer glaubt, dass dies der Ursprung der Doppelgänger ist. Sie sollen aus dem Stoff der Seelen dieser Unglücklichen extrudiert worden sein, im Mana wiedergeboren und in etwas völlig Neues verwandelt.

Nur wenige der Túatha Dé Danann erinnern sich einer Zeit, zu der die Doppelgänger nicht Teil der Höfe waren, und jene, die es tun, reden nicht darüber. Für viele Fae sind diese Wesen schlicht so, wie sie sind: Silhouetten, die nicht recht passen wollen, der Hauch einer Bewegung im Augenwinkel, ein Wort, gesprochen in einer anderen Stimme, ein Schatten. Im Großen und Ganzen scheinen sie aber harmlos genug zu sein – ein glücklicher Umstand, wenn man ihre Zahl und ihre Vorliebe für Fae-Ansammlungen bedenkt. Kein einziger Ball bei Hofe, keine Versammlung mit zig Beteiligten findet je ohne ihre Anwesenheit statt.

Doch was tun sie bei solchen Zusammenkünften? Die einfache Antwort lautet: rein gar nichts. Die Doppelgänger sind Beobachter, die zwischen den Gesprächen umherschleichen. Es kommt vor, dass sie eine bestimmte Person eine Zeit lang verfolgen, sie umgeben wie ein Mantel flüsternder Schatten. Ein unheimliches, aber ungefährliches Ärgernis. Harmlos. Ganz und gar harmlos.

Oder etwa nicht? Bei all seiner Eleganz ist der Seelie-Hof wohl kaum ein unschuldiger Ort. Ganz so wie in den ältesten Märchen ist dies ein Reich geschliffener Schönheit, scharfkantig und mit Schierling bedeckt. Es wäre nicht verwunderlich, wenn seine Bewohner sich mit Klauen und Zähnen und noch weit hinterhältigeren Waffen zu verteidigen suchen würden.

Nicht, dass irgendjemand dies je erwähnen würde. Davon zu reden würde bedeuten, eine sehr beunruhigende Möglichkeit einzuräumen. Doch die Gerüchte haben Bestand. Hier und da wird bei Hofe darüber getuschelt, wie ein unersättlicher Lord plötzlich weise und verständig geworden sein soll, und wie sich ein hochverehrter Philanthrop vom Heiligen zum Sünder wandelt. Es ist stets beisspiellos, stets abrupt, und stets geht dem ein Abend in einer Menge voraus, von dem berichtet wird, dass der Betroffene von plaudernden, durchscheinenden Schatten umringt war.

Doppelgänger ersetzen andere Leute. Dies sind die Worte, die sich in das Geflüster jedes Höflings und Gemeinen mischen. Die Doppelgänger entführen Leute und nehmen ihre Gestalt an. Doch wenn das tatsächlich wahr sein sollte, wenn das wirklich die landläufige Meinung sein sollte, warum ist es dann ein solches Geheimnis? Wie kann es sein, dass es keine wirklichen Informationen dazu oder klare Anschuldigungen gibt?

Die Implikationen sind erschreckend. Zunächst einmal sind all jene, die unter dem Verdacht stehen, ersetzt worden zu sein, nun bessere Personen als zuvor. Gut, es mag die gelegentliche Unstimmigkeit geben, einen in hundert Fällen, der komplett entgleist, doch das ist bei Weitem nicht der Normalfall. Im Großen und Ganzen erfahren die angeblichen Wechselbälger eine Verbesserung im Vergleich zu ihrem üblichen Selbst. Wichtiger noch, sie zeigen der Krone ausnahmslos mehr Treue.

Der Kuckuckskult

Wie unterscheidet man einen Doppelgänger von seinem Original? Über die Jahrtausende kamen Tausende von Methoden auf, von denen einige unsinniger sind als andere. Verstreutes Salz verleitet den Doppelgänger dazu, seine Rolle fallen zu lassen, und zwingt ihn, die Körner zu zählen. Ein Abend im Theater kratzt der Kreatur dermaßen am Ego, dass sie nicht anders kann als aufzuspringen, fest dazu entschlossen, auf der Bühne zu demonstrieren, wie ein wahrer Künstler die Rolle spielt. Eine heiße Klinge zwischen den Zehen wird ein Geständnis erzwingen. Ein kluger Einwand wäre hierbei allerdings, dass solche Folter wohl jeden dazu bringen würde, ein Geständnis zu stammeln.

So viele Antworteten, und doch kaum eine von ihnen stimmig.

Der Kuckuckskult ist eine Gruppierung, die sich dazu verschworen hat, aus den Schatten heraus aufzuklären, was es tatsächlich mit den vermeintlichen Doppelgängeraktivitäten auf sich hat. Jedes der Mitglieder ist in irgendeiner Weise betroffen, sei es, dass sie Liebhaber, die Mutter oder ein Sohn eines vermeintlichen Wechselbalges sind und keine Ruhe finden, solange dieser Fremde ihr Leben teilt. Jeder von ihnen weiß gut genug, dass es klüger wäre, nicht offen über die Aktivitäten des Kults zu sprechen. Daher ist es schwer zu sagen, was genau der Kuckuckskult eigentlich tut – ob sie versuchen, die Doppelgänger zu vertreiben, oder einfach nur forschen. Aufgrund der nötigen Geheimhaltung gibt es in dieser Bewegung keine übergeordnete Kommandostruktur. Stattdessen handelt es sich um Tausende Splitterzellen, die gelegentlich über kryptische Nachrichten kommunizieren.

Einige ihrer Erkenntnisse schaffen es aber dennoch an die Öffentlichkeit. Heute ist bekannt, dass der beste Weg, einen Doppelgänger zu entlarven, darin besteht, seinen Schatten mit einer Scheibe Glas festzusetzen. Der Schatten muss von der Scheibe zweigeteilt werden, und beide Teile müssen genau gleich groß sein. Ist das geschafft, wird der Schatten darum betteln, sich wieder zusammenfügen zu dürfen, und die Wahrheit damit preisgeben.

Beunruhigenderweise funktioniert diese Methode tatsächlich.

Aussehen und Verhalten

Es ist nicht leicht, trügerische Wesen wie die Doppelgänger zu beschreiben. Für viele sind sie kaum mehr als ein Schatten, der Hauch einer Bewegung im Augenwinkel. Gegenteilige Berichte von Augenzeugen sind außerordentlich selten, aber es gibt sie.

Nach allgemeinem Konsens sind Doppelgänger zweidimensionale Wesen, die höchstens als Karikaturen der menschlichen oder Feengestalt existieren. Jene, die eine technische Anlage für den Empfang von irdischem Fernsehen haben, vergleichen sie mit schattenpuppenartigen Versionen der Muppets. In ihrer natürlichen Gestalt haben Doppelgänger noch keinerlei Fähigkeit dabei bewiesen, Dinge wie Türklinken oder Schlösser zu betätigen – nicht, dass dies besonders wichtig für Fae wäre, die einfach unter der Tür hindurchgleiten können.

Ihre Stimmen sind ein Echo von denen, die sich in ihrem Umfeld befinden. Sollte sich jemand in Schweigen üben, übernehmen sie auch dieses Verhalten. Sie halten dann so lange eine ruhelose Stille aufrecht, bis endlich etwas gesprochen wird. Zusammen mit den Gerüchten einer feindlichen Übernahme deutet dies darauf hin, dass diese Fae eine symbiotische Spezies sind und ihre Schattengestalt das Larvenstadium ihrer Existenz sein könnte. Sollte das wahr sein, stellt sich die Frage, ob die sogenannten Wechselbälger das finale Stadium ihres Lebenszyklus sind oder ob da noch mehr folgt.

Doppelgänger

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
KS-2	KS	KS	KS	KS+1	KS	KS+2	KS+1	KS+1	KS	KS

Initiative: [(KS x 2) + 2] + 2W6

Astrale Initiative: [(KS x 2) + 4] + 3W6

Zustandsmonitor (für KS 4): 9/11

Bewegung: x2/x4/+2

Limits: Körperlich [(KS x 4) - 2] ÷ 3, Geistig [(KS x 4) + 3] ÷ 3, Sozial [(KS x 4) + 2] ÷ 3

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Akrobatik, Antimagie, Askennen, Astralkampf, Fälschen, Fingerfertigkeit, Schleichen, Spruchzauberei, Spurenlesen, Überreden, Verkleiden, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewusstsein, Gestaltwandel (Metamenschliche Gestalt), Materialisierung, Mimikry, Verschwinden, Zwang

Schwächen: Verwundbarkeit (Glas, aber nur, wenn der Schatten davon in der Mitte geteilt wird)

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Irrwisch

Ein flackerndes Licht hinter einer Ecke des Korridors. Wer könnte sich um diese nachtschlafende Zeit hier herumtreiben?

Viele Leute am Seelie-Hof sind ungewöhnlich, und die meisten von ihnen sind geheimniskrämerisch. Von ihnen ist der Irrwisch eine der scheuesten und heimlichsten Kreaturen. Wenngleich Dutzende oder gar Hunderte Irrwische am Hof oder in seiner Nähe leben, sind die meisten seiner Bewohner nie auch nur einem von ihnen begegnet. Noch weit weniger von ihnen sahen je die wahre Gestalt dieser Kreatur.

Das älteste Buch über die Feenkunde, das es in den Archiven des Hofes gibt, *Erkenntnisse über die Fae*, ist eines der wenigen, das sie überhaupt beschreibt. In diesem Buch werden die Irrwische als kleine, koboldartige Kreaturen beschrieben, die es verstehen, sich wesentlich besser zu verbergen, als die meisten in der Lage wären zu erkennen. Oft tragen sie Laternen, wenn sie die Aufmerksamkeit anderer auf sich wollen.

Weitere Erkenntnisse können hauptsächlich aus Schlussfolgerungen abgeleitet werden. Ganz offensichtlich sind es scheue Kreaturen, die sich normalerweise lieber von den Angelegenheiten der Fae fernhalten. Dennoch durchstreifen sie oft die Korridore des Hofes, und wenn man sie denn mal erblickt, dann oft dort, wo große Intrigen, Täuschung und Verrat ihren Lauf nehmen. Das, was jeder über Irrwische weiß, ist, dass ihrem Licht zu folgen bedeuten kann, zu üppigen Schätzen, bedeutsamen Geheimnissen oder in große Gefahr geführt zu werden. Bei all der Politik, die den Hof durchzieht, ist es klar, dass sie zumindest ein paar Ziele haben, die schwerer wiegen als ihre Scheu. Da sie nicht bereit sind, einfach mit Leuten zu reden, spionieren sie stattdessen, beobachten schmutzige Geschäfte und lauschen schleicher Tücke. Sollte es ihren Zielen dienlich sein, instrumentalisieren sie jemanden oder führen irgendeinen ahnungslosen Tölpel zu Beweisen, um eine Verschwörung aufzulegen zu lassen. Es scheint auch so, als würden Akteure des Hofes, die in ihrer Gunst stehen, gelegentlich und durch außerordentliches Glück zu großem Wohlstand gelangen. Im Gegenzug geraten jene, die ihre Missgunst auf sich ziehen, unerwartet in Gefahr. Unglücklicherweise hat niemand außer den Irrwischen selbst auch nur irgendeine Ahnung, was es eigentlich ist, das sie wollen.

Körperlich sind Irrwische kleine, koboldartige Kreaturen, die ihre angeborene Magie dazu nutzen, durch die Luft zu schwirren. Die meisten Wesen erblicken jedoch nie ihre wahre Gestalt. Stattdessen nutzen die Irrwische ihre magischen Kräfte, um ihr wahres Gesicht zu verschleiern. Diese Illusion halten sie stets aufrecht, und nur das schärfste Auge kann durch diese Tarnung blicken. Für den seltenen Fall, dass sie mit jemandem interagieren wollen, tragen sie eine Laterne oder rufen ein ma-

gisches Licht herbei, das sie als Signal, Lockmittel und zum Gestikulieren nutzen. Die genaue Art des Lichtes scheint eine Sache des persönlichen Geschmacks zu sein. So tragen sie manchmal eine kopfgroße Lampe und zu anderen Gelegenheiten auch nur eine einzelne Kerze mit sich. In den meisten Fällen scheint es aber völlig unwichtig zu sein, wie groß die Lichtquelle ist, solange sie noch um die Ecke eines Korridors scheint und gut genug gesehen werden kann, um einen arglosen Fae auf eine Entdeckungsreise zu locken.

Scheue Kreaturen, die sie sind, leben sie wohl in den eher abgelegenen Gegenden des Hofes. Es ist ihre Neugierde, die sie immer wieder in die belebteren Bereiche lockt.

Zwar bespitzeln Irrwische andere Feen recht oft, doch auch wenn sie sehr schwer zu entdecken sind, verweilen sie nicht an Orten, an denen ein Komplott gerade seinen Verlauf nimmt oder gar Leichen versteckt werden. Stattdessen beobachten sie sorgsam das Kommen und Gehen und leiten das Geschehen anhand der physischen Beweise sowie der Worte und Taten von Leuten her, die den Ort verlassen. Wenn sie wollen, dass die Tat aufgedeckt wird, befinden sie sich schließlich in der Position, jemand Neugieriges an einen Ort zu locken, der vor Hinweisen nur so strotzt.

Wenn sie nicht gerade selbst dabei sind, Pläne zu schmieden, zeigen sie eine Faszination für unschuldige Gemüter und solche, die noch in der Lage sind, voller Unschuld ein Spiel zu genießen. Häufig tollten und spielen sie in der Nähe von Kindern, Besuchern und anderen herum, die weder dem Zynismus noch dem Argwohn zum Opfer gefallen sind. Oft sammeln sie sich um jene Babys herum, die aus dem Reich der Sterblichen geholt wurden. Doch sobald sich jemand zeigt, der ihnen für ihr Vergnügen zu unfreundlich erscheint, löschen sie ihre Lichter.

Viele Bewohner des Hofes wissen nicht um die Wahrheit der Irrwische und lieben die Vorstellung, in ein Abenteuer, ein düsteres Geheimnis oder zu einem wundersamen Schatz geführt zu werden. Etwas bewandere Strippenzieher und Ränkeschmiede hingegen betrachten sie als ausgesprochen lästig und sehen zu, ihre Geschäfte selbst dann verdeckt zu halten, wenn es so scheint, als wäre niemand in der Nähe. Dies mag einer der Gründe dafür sein, dass Verschwörer oftmals in obskuren Metaphern und vagen Anspielungen sprechen.

Es scheint definitiv, als wären Irrwische irgendwie organisiert. In den seltenen Fällen, in denen einer von ihnen verletzt wurde, fanden sich andere Irrwische zusammen und nahmen auf äußerst ärgerliche Weise Rache, indem sie Geheimnisse aufdeckten und andere frustrierende Taktiken verwendeten. Ihre Organisation scheint aber keine hierarchischen Strukturen aufzuweisen und eher so etwas wie ein loses Netzwerk zu sein.

Irrwische fühlen sich von Gegenden mit interessanter Hintergrundstrahlung angezogen, selbst dann, wenn die hintergründigen Emotionen zu schwach sind,

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

um Auswirkungen auf die Magie zu haben. Sie sammeln sich gerne in Gegenden, die von starken Emotionen geprägt wurden. Unter ihnen scheinen sie solche zu bevorzugen, in denen sich Ereignisse in den Astralraum gebrannt haben, ganz gleich, wie flüchtig die entstehende Impression auch sein mag. Dies führt sie oft an Orte, an denen im Geheimen schändlichste Taten vollführt wurden, verbotene Liebe ihre Nester hat und bedeutsame Geheimnisse vergraben liegen.

In vergangenen Tagen machte der Adel des Hofes schon mal gemeinsame Sache mit den Irrwischen, wenn es sich ergab, dass eine astrale Spur der einzige Hinweis auf eine Verschwörung oder ein Ereignis war. Meistenteils jedoch ignorierte der Hof diese geheimnisvollen Kreaturen und überließ sie ihrem Spiel in den entlegenen und verlassen Fluren. Wie dem auch sei, nur die sehr mächtigen und bewanderten Fae scheinen zu wissen, wie man mit Irrwischen kommuniziert, und jene, die es wissen, schweigen darüber.

Irrwisch

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
1	6	8	1	4	5	5	4	1	6	6

Initiative: 13 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+2

Zustandsmonitor: 9/10

Limits: Körperlich 4, Geistig 7, Sozial 6

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Askennen 5, Entfesseln 4, Fingerfertigkeit 4, Fliegen 6, Laufen 5, Navigation 3, Schleichen 6, Spurenlesen 4, Vorführung (Tanzen) 3 (+2), Wahrnehmung 6

Kräfte: Bewusstsein, Dualwesen, Fliegen, Gesteigerte Sinne (Astrale Wahrnehmung), Natürlicher Zauberspruch (Licht, Verbesserte Unsichtbarkeit), Unfall, Verschleierung (Selbst), Zwang (Folge dem Licht)

Kappa

Kappas sind asiatische Fae. Sie sehen aus wie kindsgroße, menschenähnliche Wesen mit Frosch- oder Schildkrötenmerkmalen, darunter beispielsweise Füße mit Schwimmhäuten, Panzer oder verlängerte Beine. Die Gesichter der Kappas erinnern teilweise an Affen, aber den meisten Leuten fällt in der Regel nur die mit Wasser gefüllte Mulde oben auf ihren Köpfen auf. Es heißt, dass dieses Wasser der Quell ihrer Kräfte ist.

Aufgrund der über sie existierenden Legenden gelten Kappas oftmals als Unruhestifter, aber in Wahrheit sind sie sympathische Wesen, die sich oft mit Metamenschen anfreunden. Das von ihnen angerichtete Unheil ist Ausdruck eines rebellischen Verhaltens, das sich oft gegen bestimmte Individuen richtet, denen sie eine Lektion erteilen oder deren Verhalten sie ändern wollen. In der modernen Welt sind diese Bemühungen

nur selten von Erfolg gekrönt, aber Kappas sind alte Geister, und sie lernen langsam.

Die Wahrheit über die Wasserkuhlen auf ihrem Kopf ist nach wie vor unbekannt. Wenn man die Kappas fragt, tun sie die Idee, dass sich ihre Kräfte aus dem Wasser speisen könnten, mit einem Lachen ab, tunken dann für gewöhnlich einen Finger in das Wasser und schnippen es davon.

Gesellschaft

Kappas ziehen viel Vergnügen daraus, den Prunk und die Herrlichkeit des Hofes zu untergraben. Es ist also nicht verwunderlich, dass Kappas es schwer haben, an Einladungen für das Bankett der Königin zu gelangen. Zu oft schon hat sie dabei zusehen müssen, wie eine Zusammenkunft dadurch gestört wurde, dass ein Kappa nicht wusste, wann es genug der Streiche ist. Es mag unfair erscheinen, ein ganzes Volk von Fae auf die schwarze Liste zu setzen, doch selbst die Kappas geben zu, dass es nicht ganz unberechtigt ist. Außerdem scheinen einige von ihnen dazu entschlossen, sich ganz ohne Erlaubnis auf das Bankett der Königin zu schleichen, um weiteres Chaos anzurichten – ein guter Weg, um ein Desaster heraufzubeschwören. Kappas sind Stammgäste bei den Schwindlerbuffets, und jeder, der gerne mehr über die Pläne dieser Kreaturen erfahren möchte, sollte dort die Gelegenheit für einen kleinen Plausch nutzen.

In ihrer verschmitzten Freundlichkeit Metamenschen gegenüber sehen sie sich oft von den Fraktionen der Sonnenfinsternis oder des Bastards angezogen (insbesondere, da eine Kappa de facto der Anführer der letzteren ist). Es kommt aber durchaus auch vor, dass sie den autoritätsuntergrabenden Bestrebungen des Gehängten die dringend benötigte Leichtigkeit verleihen.

Kappa

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
KS+5	KS	KS-1	KS+1	KS	KS	KS	KS	KS	KS-2	KS

Initiative: [(KS x 2) - 1] + 2W6

Astrale Initiative: (KS x 2) + 3W6

Bewegung: x2/x4/+1

Zustandsmonitor (für KS 4): 13/10

Limits: Körperlich [(KS x 4) + 6] ÷ 3, Geistig [(KS x 4) + 3] ÷ 3, Sozial [(KS x 4) - 2] ÷ 3

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Akrobatik, Askennen, Astralkampf, Exotischer Fernkampfangriff (Elementarer Angriff), Waffenloser Kampf, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Einfluss, Elementarer Angriff (Wasser), Feenglanz, Materialisierung, Suche, Verbannungsresistenz, Verschleierung, Verschlingen (Wasser), Verschwinden, Verwirrung

Schwächen: Allergie (Feuer, Schwer)

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen



Kayeri

Ganz gleich, in welchen Wald Tír na nÓgs man geht – wenn man aufmerksam lauscht, kann es sein, dass man die Kayeri hört, wie sie untereinander tuscheln und „Mu. Mu. Mu.“ skandieren. Es gibt solche, die glauben, alle Pilze seien Kayeri, oder die Aguti und die Libellen seien Kayeri oder zumindest ein Abschnitt ihres geheimnisvollen Lebenszyklus. Sicher, es mag eine gewisse Romantik bedienen. Man stelle sich vor, sagen die Menschen, dass eine Kreatur, die ihr Leben als Ranke beginnt, als ein funkelfendes, glitzerndes Insekt, irgendwann zu etwas heranwächst, das so viel größer ist als wir. Was für eine großartige Metapher!

Die Túatha Dé Danann wissen es besser. Am Seelie-Hof sind die Kayeri als wilde Beschützer des Waldes und der Dschungel bekannt. Nur selten sind sie dazu bereit, ihr Geburtsland zu verlassen, was aber nicht bedeutet, dass man sie nicht dazu bringen kann. Bei all ihrer Zurückgezogenheit sind die Kayeri üblicherweise durchaus dazu geneigt, mit Außenstehenden zu verhandeln – ganz besonders dann, wenn es um den Erhalt der Wälder geht. Mindestens ein Zweig des Königshauses rühmt sich eines solchen Bündnisses und geht dabei tatsächlich so weit, den Kayeri vollen Zugang zu seinen privaten Gärten zu gewähren.

Damit sei nicht gesagt, dass man Kayeri oder ihre Handelspartner ohne jegliches Misstrauen betrachtet. Bei all der glanzvollen Förmlichkeit, den nicht enden wollenden Bällen, den Stunden über Stunden scharfsinniger Dichtkunst und magischer Vorführungen des

Seelie-Hofes gärt doch stets, still und leise, die Paranoia in ihm. Etwas wie die Kayeri kann da nur als Bedrohung wahrgenommen werden. Es ist kein Geheimnis, dass sich die Interessen der pilzhütigen Feen auf die Wildnis selbst beschränken – was die Frage aufwirft, wann sie sich gegen ihre Verbündeten wenden werden.

Der Krieg der Großen Leiden hat die Kayeri weitestgehend unberührt gelassen. Sie vergruben sich tief im Erdboden, um dort im Winterschlaf zu ruhen, bis die Kämpfe vorüber waren. Dies geschah allerdings nicht, ohne erheblichen Schaden an ihren Geburtsstätten zu hinterlassen. Während dieser grauenvollen Periode wurden Wälder und Sumpfland in riesigen Schneisen vernichtet. Niemand hat bisher die Verantwortung für diese Schäden übernommen – was die Frage aufwirft, was wohl passiert, wenn die Kayeri schließlich erkennen, wer an all dem schuld ist.

Gesellschaft

Kayeri am Seelie-Hof sind meistens Leibwächter oder Teil einer privaten Streitmacht. Im Bestreben, es jedem recht zu machen, sind diese Kreaturen erstaunlich anpassungswillig, allzu bereit, Befehlen Folge zu leisten oder sich an jede Situation anzupassen. In Verbindung mit ihrer natürlichen Fähigkeit, sich mit außerordentlicher Geschwindigkeit durch Waldgebiete zu bewegen, macht sie das zu idealen Infanteristen.

Wenn sie nicht gerade damit beschäftigt sind, für ihre Dienstherrn zu arbeiten, sind Kayeri fast ausnahmslos dabei zu beobachten, wie sie durch dichteste Vegetation tollern. Augenzeugen behaupten, dass diese Fae mit den Pflanzen kommunizieren können, und wollen beobach-

tet haben, wie sie deren Wachstum beschleunigen oder auch Hecken in ansehnliche Formen modellieren. Was die Kayeri den Pflanzen sagen, ist allerdings unbekannt.

Bisher hat noch niemand Kayeri anders kommunizieren gehört als mittels der traditionellen „Mu“-Laute, die sie von sich geben. Überraschenderweise hat das ihre Fähigkeit, mit anderen bei Hofe zu interagieren, nicht eingeschränkt, insbesondere dank der großen Zahl williger Übersetzer. Diejenigen, die bereit waren, Mana in so etwas Frivoles wie einen Übersetzungszauber zu investieren, berichten davon, dass Kayeri erstaunlich eloquent sind und häufig in komplexer Poesie sprechen.

Es sind dieselben Leute, die behaupten, dass die Kayeri sehr kulturbedacht sind und der Tradition der mündlichen Überlieferung folgen, in der sie sich in freundschaftlichen Wettstreit zueinander stellen. Tatsächlich veranstalten sie wochenlange Turniere, in denen sie lange Monologe vortragen oder in heftigen Diskussionen gegeneinander antreten. Es ist sogar vorstellbar, dass die Kayeri auf diese Weise ihren Status in ihrer Gesellschaft bestimmen.

Im Gegensatz zu manch anderen Fae sind die Kayeri alles andere als territorial, zumindest wenn es um die Mitglieder ihrer Spezies geht. In den Wäldern kann offen und frei gereist werden. Dabei ist es durchaus üblich, dass sich ganze Familien ein einzelnes Fleckchen Grün teilen. Lediglich Außenstehende müssen den Zugang zu den Gebieten der Kayeri erst erbitten. Für andere Kayeri bleibt „mi casa es su casa“ („Mein Haus ist dein Haus“) eine unantastbare Tatsache.

Es sollte angemerkt werden, dass die bedingungslose Offenheit zwischen den Kayeri nicht rein altruistisch motiviert ist. Die Kayeri strotzen geradezu vor Lebenskraft, und ihre Liebesbeziehungen sind generell nicht monogam. Meist bestehen solche Bindungen aus einem Männchen und zwei Weibchen. Alle drei von ihnen haben jeweils sowohl sekundäre Partner als auch Begegnungen außerhalb ihrer Partnerschaften. Kinder, die aus diesen Verbindungen hervorgehen, werden unter die Fittiche derjenigen Partnergruppe genommen, die sie hervorgebracht hat. Allerdings ist das Sorgerecht nicht in Stein gemeißelt, und die Kayeri übergeben ihre Jungen gerne in die Obhut der Familie oder Gruppe, die am besten für sie sorgen kann oder zumindest am engagiertesten dabei ist.

Aussehen und Verhalten

Sowohl weibliche als auch männliche Kayeri sind mit 2,2 Metern außerordentlich groß. Körperlich wirken sie wie muskulöse, zweibeinige Hasen, wobei ihre Gesichter klar menschliche Züge aufweisen. Die Struktur ihrer Kiefer ist dabei besonders interessant. Anders als die scheuen Pflanzenfresser, mit denen sie gerne verglichen werden, weisen Kayeri das Gebiss eines Fleischfressers auf, ähnlich dem von Wölfen. Interessant ist dabei auch, dass ihre Kieferstruktur nicht nur darauf hinweist, dass sie Beute reißen, sondern sich auch darin verbeißen können.

Ein weiterer bemerkenswerter Punkt ist, dass die Kayeri eine symbiotische Beziehung zu ihren Pilzhüten haben. Diese sind keine Accessoires, sondern echte Pilze, die aus ihrem Schädel wachsen. Natürlich kann das auch einfach Teil ihrer Biologie sein, und es ist tatsächlich nicht ungewöhnlich, Kayeri in einem eher pflanzlichen Zustand zu erleben. Sie nehmen dann die Gestalt riesiger Pilze an, indem sie sowohl Fell als auch Knochen abstreifen. Manche behaupten sogar, dass Kayeri diese Gestalt bevorzugen würden.

Wie dem auch sei, eines ist sicher: Die Kayeri sind gefährlich. Anders als Legenden einen glauben machen wollen, ernähren sie sich nicht ausschließlich von Rindern und anderem Vieh. Eine Kuh können sie allerdings innerhalb weniger Minuten komplett verschlingen – Fleisch, Hufe, das ganze Tier. Glücklicherweise ist solch gieriges Verhalten unter den bevorzugt unterirdisch lebenden Kayeri eher unüblich.

Kayeri

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
KS+1	KS-1	KS	KS+2	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS

Initiative: (KS x 2) + 2W6

Bewegung: x3/x5/+3

Zustandsmonitor (für KS 4): 11/10

Limits: Körperlich [(KS x 4) + 5] ÷ 3, Geistig (KS x 4) ÷ 3, Sozial (KS x 4) ÷ 3

Panzerung: 2

Fertigkeiten: Askennen, Astralkampf, Gebräuche, Knüppel, Laufen, Schleichen, Verhandlung, Vorführung (Geschichtenerzählen +2), Waffenloser Kampf, Wahrnehmung

Kräfte: Bewusstsein, Natürliche Waffe (Biss: Schaden (KS+3)K, DK -2, Reichweite -), Panzer 2, Suche, Verschleierung

Schwächen: Allergie (Feuer, Schwer)

Kishi

Die Kishi sind ein gefeierter Neuzugang bei Hofe. Diese Euphorie liegt darin begründet, dass man sie als Zeugnis für den Heldenmut der Herrscherfamilie betrachtet. Berichten zufolge soll Lady Brane Deigh die Rettungsaktion auf dem afrikanischen Kontinent angeführt und die Kishi aus den Händen der Megakonzerne befreit haben. Zwar soll es hohe Verluste gegeben haben, doch letztendlich blieb der Seelie-Hof siegreich.

Ob das tatsächlich der Wahrheit entspricht, ist natürlich eine ganz andere Sache.

Das vermeintlich für diese gewagte Mission verantwortliche Bataillon ist nicht aufzufinden, und alle weiteren Augenzeugen gehören entweder königstreuen Familien oder aber dem Parlament an. Natürlich könnte man auch einfach die Kishi fragen, aber niemand will das so recht. Teilweise liegt dies an ihrem rasch erwor-

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

benen Ruf als wortgewandte und silberzüngige Schönredner, die stets nach neuen Kontakten stochern, den sie sich recht schnell gemacht haben.

Es ist durchaus möglich, dass die Kishi keine schlechten Absichten verfolgen und einfach nur, wenn auch etwas ungeschickt, nach Freunden suchen. Es gibt aber solche, die glauben, dass sie wesentlich schändlichere Absichten verfolgen. Dabei wächst die Zahl derer bei Hofe stetig, die glauben, dass die Kishi mehr suchen als nur ein neues Zuhause und sich stattdessen in eine Machtposition hieven wollen. Gesellschaftliche Manöver sind bei Hofe natürlich nichts Ungewöhnliches, aber einige Schwarzmalerei weisen darauf hin, dass es etwas ganz anderes ist, wenn man von einem buchstäblich zweigesichtigen Volk spricht.

Geht man tatsächlich davon aus, dass die Kishi einen Coup planen, dann stellt sich die Frage, warum Lady Brane nicht einschreitet. Und nur wenige sind bereit, über die Antwort auf *diese* Frage zu spekulieren. Für den Moment ist es den meisten wohl genug, zu beobachten.

Trotz des Misstrauens, das ihnen anhaftet, sind die Kishi hervorragende Gesellschaft, ernst, gesellig und makellos eloquent. Auch wenn ihre Geschichten über ihren Ursprung nie so recht übereinstimmen wollen, weisen sie doch ein paar Gemeinsamkeiten auf.

So heißt es, dass die Kishi von dem VITAS-Ausbruch in Afrika schwer getroffen wurden. Daher hegt ihr Volk einen steten Groll gegen die lokalen Regierungen, die weiten Teilen ihrer Bevölkerung die notwendige medizinische Versorgung verweigert hatten. Dieser Hass schwelt noch heute in ihnen. Gerüchten zufolge sollen die Kishi an einem Vergeltungsschlag arbeiten, doch bisher gibt es keine Spur eines solchen Plans.

Ein weiterer Punkt von Interesse ist die Behauptung der Kishi, sie hätten vor dem Erwachen der Sechsten Welt nicht existiert. Angeblich sei ihre Art durch das Ansteigen des Mananiveaus und durch die Konflikte, in denen der afrikanische Kontinent versank, erwacht. Das allerdings erscheint höchst unwahrscheinlich, da die Mythologie der Region voll von Erwähnungen hyänengesichtiger Leute ist. In Angola werden die Kishi sogar namentlich erwähnt. Natürlich weisen die Kishi jegliche Beweise von sich und tun sie als schamlose Lügen und als Arbeit von Scharlatanen und Fälschern ab.

Und natürlich glaubt ihnen niemand.

Aussehen und Verhalten

Kishi sind stets groß, stets dunkel und immer, aber auch wirklich immer gutausehend – zumindest von vorn. Es fällt schwer, ihnen eine Ethnie zuzuweisen. Es gibt solche, die aussehen wie die Kongo, wie die Oromo, wie Ägypter, wie Hausa und so weiter. Manch einem fällt dabei scharfsinnigerweise auf, dass die Aufteilung der Ethnien jener in der Bevölkerung Angolas sehr ähnlich ist. Die Idee, dass der Ursprung der Kishi dort liegen könnte, gewinnt so durchaus an Glaubwürdigkeit (auch wenn sie selbst anderes behaupten).

Von hinten betrachtet wirken die Kishi etwas kurios, tragen sie dort doch den Kopf einer Hyäne. Interessanterweise ist ihre tierische Hälfte weiblich statt wie die menschliche männlich zu sein – ein Umstand, der einiges an Spekulation um ihre Biologie ausgelöst hat. Die Kishi haben das nicht weiter kommentiert. Allerdings fördern sie bereitwillig das Gerücht, dass ihr Hyänen-Selbst einen eisernen Griff und genug Kraft habe,



um Stahl zu zerquetschen. Nichts davon wurde je bezeugt oder gar bewiesen, doch bisher vermochte kein Zweifel es, die Kishi davon abzuhalten, Geschichten ihrer Großartigkeit zu verbreiten.

Es sollte erwähnt werden, dass Kishi es genießen, zu lügen. Selten scheint es sie zu kümmern, bei einer ihrer Schwindeleien erlappt zu werden. Lachend tischen sie kaum einen Moment später einfach die nächste Lügengeschichte auf. Bei ihren Betrugereien scheinen die Kishi keine andere Absicht zu verfolgen, als zu sehen, wie weit sie eine Unwahrheit treiben können, bevor diese als solche entlarvt wird. Das macht es sehr schwierig zu erkennen, wann sie es tatsächlich ernst mit einem meinen.

Ein erinnerungsträchtiges Gewerbe

Es mag kaum überraschen, dass die Vorliebe der Kishi für Doppelzüngigkeit sie bei Hofe nicht sonderlich beliebt gemacht hat. Was aber ist der Adel, wenn nicht erfinderisch? Schnell hat man festgestellt, dass die Kishi dank ihrer Gerissenheit außerordentlich gut darin sind, die Erschaffung von *Coimeádaí* zu unterstützen. Zum Teil mag das daran liegen, dass Sterbliche sie unwiderstehlich finden.

Es ist allerdings schwer zu sagen, warum das so ist. Manche vermuten, dass die Kishi auf die gleiche Weise für Menschen und Metamenschen attraktiv sind, wie eine Hyäne für eine junge Antilope interessant wäre. Andere führen ihre Wirkung auf ein Talent für dezent Gedankenkontrolle zurück. Eine oder zwei Stimmen behaupten, dass der Hyänenteil den Willen aus den Seelen Sterblicher saugt und sie auf diese Weise hörig macht. Wie dem auch sei, die Kishi haben eine enorme Begabung dafür, neue Gefäße heranzuschaffen, und werden regelmäßig dafür angeheuert.

Auch hilft es, dass die Kishi einen Sinn für Ästhetik haben. Die Sterblichen in der Obhut der Fae sind, so wie die Fae selbst, durch die Bank schöne Exemplare. Wichtiger noch ist, dass die Kishi, zumindest in diesen Angelegenheiten, erschreckend diskret sind. Bisher scheinen ihre Kunden ausnahmslos zufrieden zu sein. Ihre Dienste in Anspruch zu nehmen bedeutet, wie es scheint, sicher sein zu können, dass nichts davon nach außen dringt und Gerüchte gar nicht erst aufkommen. Alles, was sie im Gegenzug verlangen, ist das Geschenk der Freundschaft – oder ein Geheimnis, wie klein auch immer es sein mag.

Kishi

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
4	4	5	4	4	5	4	6	4	6	4

Initiative: 9 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+2

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körperlich 6, Geistig 6, Sozial 8

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Akrobatik 2, Alchemie 2, Antimagie 3, Cracken-Fertigkeitsgruppe 3, Einschüchtern 4, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 2, Erste Hilfe 2, Fokusherstellung 3, Klingenwaffen 6, Projektilwaffen 4, Spruchzauberei 4, Überreden 2, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 7, Wurfwaffen 4

Kräfte: Bewusstsein, Einfluss, Mimikry, Natürliche Waffe (Biss: Schaden 4K, DK –, Reichweite –)

Schwächen: Allergie (Feuer, Schwer)

Anmerkungen: Die Natürliche Waffe funktioniert nur mit dem Hyänenkopf.

Leshii

Sturmtruppen. Unglücksritter. Soldaten. Die Leshii sind die hörigen Jagdhunde des Seelie-Hofes, Lenkraketen, die man blind und dumm hält, bis sie gebraucht werden.

Wer den Seelie-Hof betritt, dessen Wege werden sich unausweichlich mit denen der Leshii kreuzen. Man kann sie auch nur schwer übersehen. Zu Zwecken der Abschreckung hält man sie bei kräftiger Statur. Es heißt, in Lady Brane Deighs Gefolge gebe es immer mindestens zwei Leshii.

Auch wenn kein Sterblicher sie je in Aktion gesehen hat, ist die Geschichte des Hofes doch voll von Erwähnungen dieser gestaltwandelnden russischen Fae. Beeindruckende Bilder illustrieren das Ausmaß ihrer Brutalität, während Schriften von ihren vielen Opfern berichten. Möglicherweise wurde die Zahl der Toten mit Absicht übertrieben, um jeglichen Gedanken an Rebellion im Keim zu ersticken. Was aber, wenn dem nicht so ist? Die Leshii mögen für den Seelie-Hof gut und gerne das Äquivalent einer welterschütternden Atombombe sein.

Nun muss man sich fragen: Wie konnte der Seelie-Hof die Leshii für sich gewinnen? Viele meinen, dass die Antwort in den Bibliotheken des Hofes zu finden ist, vergraben zwischen den Geschichten um die Kraft der Leshii. Andere behaupten, dass die Ursprünge der Leshii aus den Schriften gelöscht wurden, getilgt, sodass niemand von den abscheulichen Umständen erfahren würde, die zur Versklavung dieser Fae führten.

Wohlgemerkt existiert nichts in einem völligen Vakuum. Ein paar Gerüchte haben sich gehalten und sind, gelinde gesagt, beunruhigend. Die beliebteste Sage ist vermutlich auch die grauenvollste. Am Anfang, noch vor dem Krieg der Großen Leiden, bevor die Fae sich überhaupt mit solcher Zwietracht auseinandersetzen mussten, wandelten die Leshii frei in der Welt. Wie viele andere Fae auch fanden die Leshii die irdische Ebene betörend, reich an Beute und voller Möglichkeiten. Von ihrer eigenen Macht berauscht, riefen sie sich als Götter aus und verwoben ihren Namen eng mit der Angst der Menschheit vor ihrem größten Widersacher. (Es wird seine Gründe haben, warum die meisten heutigen Darstellungen des Teufels erstaunlich viele Gemeinsamkeiten mit den Leshii aufweisen.)

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Doch das reichte ihnen schon bald nicht mehr. Wonach es die Leshii wirklich verlangte, war nicht Anbetung – sie wollten eine Herausforderung. Ihr Blut geriet am ehesten in Wallung, wenn sie gezwungen waren, ihre Beute zu jagen. Frustriert davon, mit welcher Bereitschaft die Menschheit ihr Haupt vor ihnen neigte, änderten die Leshii ihre Herangehensweise. Viele im Seelie-Hof glauben, dass die Leshii die Ersten waren, die junge Kinder entführten und durch schreiende Wechselbälger ersetzten. Die Leshii hatten genug von der ermüdenden Folgsamkeit der Menschen und waren zunächst durchaus zufrieden mit dem Unheil, das sie ihnen brachten. Nach einer Weile mussten sie jedoch erkennen, dass die Sterblichen überraschenderweise nur allzu bereit waren, über die abweichenden Persönlichkeiten ihrer Kinder hinwegzusehen. Rettungsversuche wurden seltener, und die menschlichen Eltern lernten, sich an die besonderen Bedürfnisse des Wechselbalgs anzupassen und diese als Laune abzutun.

Der Seelie-Hof füllte sich derweilen mit jungen Menschenkindern, voller Angst und Heimweh. Nicht mal die besten Zauberer konnten sie alle gleichzeitig bezaubern. Plötzlich sahen sich die Leshii für Tausende Findelkinder verantwortlich, die sie nirgends unterzubringen wussten.

Also fraßen sie die Kinder, jedes einzelne von ihnen. Dieses Gemetzel, ausgeführt in einer einzigen Nacht, sollte als Nacht der Hungernden Rose für immer in Erinnerung bleiben. Als die Herrscher des Seelie-Hofes entdeckten, was die Leshii getan hatten, waren sie zu tiefst entsetzt. Aus den Aufzeichnungen geht nicht hervor, was dann geschah, doch alsbald war von den alten Leshii keine Spur mehr zu finden. Alles, was blieb, waren die gehorsamen Zombies, die heute den Hof bewohnen.

Aussehen und Verhalten

Die meisten Leshii sind männlich, bärtig und von massiger Statur. Ihre Haut, über kräftige Muskeln gespannt, ist von Moos und Rinde besetzt und riecht ganz leicht nach Blut. Ihre Hörner entspringen spiralförmig ihrer Stirn. Sie sind außerdem häufig nackt. Die wenigsten wären jedoch bereit, sie darauf hinzuweisen, wie unangemessen ihr Mangel an Bekleidung ist. Oft ist die Behaarung der Leshii ausreichend, um ihre nackten Körper zu verbergen. Obendrein würde es die Aufmerksamkeit ihrer Bewahrer wecken, wenn man über die Leshii spricht – ein Umstand, den kaum einer in Kauf nehmen möchte.

Im Großen und Ganzen haben die Leshii keinerlei Verhaltensmuster, die erwähnenswert wären. Sie gehen, wohin man sie schickt. Sie sitzen dort, wo sie es sollen. Sie essen nicht einmal, wenn man sie nicht dazu anweist. Niemand hat diese Fae je sprechen gehört. Es gibt allerdings ein paar Berichte darüber, dass die Leshii mit ihren Fingern etwas auf Holz oder an eine Wand geklopft haben sollen, dass beinahe wie eine kodierte Nachricht klang.

Bewahrer der Schweigenden

Wie andere Waffen auch müssen die Leshii unter strenger Aufsicht gestellt werden. In diesem Fall erfüllen die Bewahrer diese Funktion. Man erkennt sie an ihren tiefroten Amtsroben und der goldenen Scheibe, die ihnen in die Mitte ihrer Stirn gefasst wurde. So wie ihre Schützlinge auch sind die *Coimeádaí* vollkommen still. Sie kommunizieren mit ihren adligen Herren lediglich über Handzeichen. Niemand weiß so recht, wie die *Coimeádaí* in der Lage sind, die Leshii zu kontrollieren. Soweit es ersichtlich ist, bleiben die Bewahrer einfach nur in der Nähe und sagen nichts. Es gibt keinerlei Anzeichen magischer Gegenstände. Nichts deutet auf ein vorab gesetztes Geas hin – nichts als ihre stille, geschmeidige Gegenwart und das verdächtige goldene Schmuckstück, das man in ihren Schädel gemeißelt hat.

Leshii

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
8	4	3	9	2	2	4	2	2	6

Initiative: 7 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+2

Zustandsmonitor: 12/9

Limits: Körperlich 10, Geistig 4, Sozial 4

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Akrobatik 2, Einschüchtern 3, Klingengewaffen 5, Knüppel 6, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 2

Kräfte: Bewusstsein, Zähigkeit

Morbi

Die Morbi haben weder eine bekannte Heimat-Metaebene noch tauchen sie in irgendwelchen Mythen auf. Die erste Sichtung einer größeren Gruppe von Morbi auf der materiellen Ebene ereignete sich im August 2017, als zahlreiche von ihnen dabei beobachtet wurden, wie sie die Vulkane im pazifischen Nordwesten betrachteten, bevor diese ausbrachen. Unbestätigten Berichten zufolge wurden sie sogar schon 2010 gesichtet. Vielleicht war VITAS das, was sie ursprünglich hierhergelockt hat. Auf den Metaebenen treiben sie sich allerdings schon wesentlich länger herum, und die Archive des Hofes verzeichnen zahlreiche Fälle, in denen Morbi eine Warnung oder Vorboten unglücklicher Wendungen waren.

Morbi haben schwarze Augen, die im Verhältnis zu ihren grauen, ovalen Gesichtern auffallend groß sind. Die Form ihrer Körper ist unter einem Mantel aus etwas, das aussieht wie Federn oder Mottenflügel, nur undeutlich erkennbar. Die Augen verfügen über keinerlei erkennbare metamenschliche Anatomie. Stattdessen sind sie wie dunkle Tümpel, deren Oberfläche sich ähnlich einer Flüssigkeit kräuseln und bewegen kann. Emotionen scheinen die Morbi nicht zu zeigen – oder

zumindest sieht man keine Veränderungen in ihrem Gesichtsausdruck, die man als Gefühlsregungen deuten könnte.

Sie sind seltsame Geister, die sich von Unheil und Tod angezogen fühlen. In Erwartung von Gewalt stehen sie in dunklen Ecken oder spähen aus Fenstern, um danach über das Feld der Zerstörung zu schreiten und dann und wann innezuhalten, um zu beobachten, wie jemand seinen letzten Atemzug tut. Einige Morbi interagieren auch mit den Sterbenden, allerdings nur, um ihnen die Haare oder die Krawatte zu richten. Andere verändern die Szene bisweilen so, dass sie vielleicht eine friedliche Ruhestatt oder irgendein künstlerisches Muster abgibt.

Wenn Morbi sich manifestieren, können sie von Erwachten und sogar von mundanen Wesen gesehen werden, für Geister sind sie allerdings nur schwer zu entdecken. Es ist nicht klar, wie sie das schaffen, aber vielleicht geht es in dieselbe Richtung wie die Fähigkeiten von Schutzgeistern. Jedenfalls werden die Morbi von anderen Bewohnern des Astralraums ignoriert. Was unsere materielle Welt angeht, scheinen sie unparteiisch zu sein, wobei allerdings nach wie vor unklar ist, woher sie im Voraus von zukünftigen Katastrophen wissen. Es besteht die Möglichkeit, dass Weissagung im Spiel ist, aber manche Leute glauben auch, dass die Morbi bössartige Vorboten des Chaos sind, die die Fähigkeit besitzen, derartige Katastrophen überhaupt erst auszulösen, um dann ihrer Entfaltung beizuwohnen. Vielleicht ist beides nicht ganz falsch. Wir können den Morbi zwar keine Emotionen ansehen, aber wie es aussieht, werden sie nicht gern enttäuscht. Es gab Korrelationen zu in der Nähe stattfindenden „tragischen Unfällen“, wenn das ursprüngliche Ereignis nicht tragisch genug war.

Sein oder Nichtsein?

Neben der Debatte darum, ob Morbi das Chaos verursachen oder es nur vorhersagen, bleibt die wichtigste Frage, in welchem Maße Morbi eigentlich ein Bewusstsein haben. Sie sind außerordentlich unkommunikativ, und es gibt keine glaubwürdigen Aufzeichnungen sprechender Morbi. Es gab Versuche, ihnen Zeichensprache beizubringen, denen sie sich zwar widersetzt haben, dennoch nutzen sie zumindest Gesten. Sie zeigen, zupfen an Ärmeln und so weiter, um die Aufmerksamkeit auf den einen oder anderen Punkt zu lenken. Warum sie wollen, dass man sich bestimmte Dinge ansieht, ist ein weiteres ungeklärtes Mysterium.

Diese Gesten mögen nicht mal auf irgendeine bedeutende Form von Intelligenz hindeuten. Sollten sich Morbi, wie vermutet, von negativen Empfindungen ernähren, könnte es auch reiner Instinkt sein, die Aufmerksamkeit anderer auf bestimmte Ereignisse zu lenken. Es wäre ähnlich wie bei Herden- oder Rudeltieren, die einander auf Nahrungsquellen aufmerksam machen. Demnach wäre die Kommunikation eher ein

Anzeichen des Urinstinkts und keines von Bewusstsein. Morbi zeigen sich dennoch als emotional hochentwickelt. Jeder kann beim Anblick eines großen Schlachtfelds Verzweiflung empfinden, doch Morbi wurden in verschiedensten emotional bestürzenden Situationen gesichtet, von Paaren, die sich gerade getrennt haben, über Kinder mit Trennungsangst bis zu Fraktionsführern, die verraten wurden und kurz davor waren, ihre Position zu verlieren. Auch in diesen Fällen kann es durchaus sein, dass ihr Auftauchen nichts weiter ist als eine instinktive Reaktion auf eine Nahrungsquelle. Manche Zeugen behaupten jedoch, dass die Fähigkeit der Morbi, diese Situationen zu deuten – und das speziell im Voraus –, auf beachtliche emotionale Intelligenz hindeutet. Die einen halten Morbi für rein instinktgetriebene Kreaturen, andere aber denken, es handele sich bei ihnen um Weissager des Verderbens, und wieder andere meinen, meisterhafte Manipulatoren zu sehen, die sich der Verbreitung von Chaos verschrieben haben. Jede dieser Seiten kann klare Hinweise vorbringen, die ihre Theorie stützen. Dieser Umstand untermauert, wie tief vergraben die Geheimnisse der Morbi noch liegen.

Morbi

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
KS	KS	KS+1	KS-2	KS	KS	KS+1	KS+2	KS÷2	KS	KS

Initiative: $[(KS \times 2) + 2] + 2W6$

Astrale Initiative: $[(KS \times 2) + 2] + 3W6$

Bewegung: $x2/x4/+2$

Zustandsmonitor (für KS 4): 10/10

Limits: Körperlich $[(KS \times 4) - 3] \div 3$, Geistig $[(KS \times 4) + 1] \div 3$, Sozial $[(KS \times 4) + 4] \div 3$

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Askennen, Astralkampf, Ritualzauberei, Schleichen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Gesteigerte Sinne (Restlichtverstärkung), Magiegespür, Materialisierung, Natürliches Ritual (Prophezeiung und Wahrzauber), Suche, Unfall, Verbannungsresistenz

Zusätzliche Kräfte: Tiefe Wunden

Pishacha

Aasfresser. Menschenreißer. Plünderer. Leichendiebe. Es gibt Millionen von Namen für die Pishacha, von denen keiner so recht passen will. Diese indischen Feen, oftmals als Dämonen verteufelt, folgten ihrem Volk auf den Handelsrouten nach Westen und wachten seit jeher über es. Sie hatten grausame Aufgaben zu erfüllen. Sie sind die Götter der Verzweifelten, der Schweigsamen, der Verlorenen. Jene, die ihren Schützlingen ein Leid zufügten, wurden von den Pishacha mit Haut und Haar verschlungen. Dies ist wohl der Ursprung ihres Rufs als böse Geister.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen



Der Seelie-Hof hat das zunächst nicht weiter kommentiert, es gab ja auch keinen Grund und viel zu wenig Zeit. Der Krieg der Großen Leiden stand kurz bevor, und Brüder erhoben die Waffen gegen Brüder. Doch nur, weil nichts gesagt wurde, hieß das nicht, dass man sich nicht erinnerte oder nichts für später bewahrte. Der Krieg endete. Das Mana sickerte durch die Risse in der Welt und kehrte zurück. Als der Seelie-Hof dann seine Stimme wiederfand, wandte er sich den Pishacha zu und fragte: Warum?

Es gab immer schon starke Spannungen zwischen den Pishacha und dem Seelie-Hof. Letzterer empfand die fremdländischen Fae als ungehobelt, zu gewaltbereit, allzu schnell bereit, Partei für die Ihren zu ergreifen. Die Etikette verlangte es jedoch, dass die Túatha Dé Danann mit äußerster Höflichkeit vorgingen. Also taten sie dies, stets mit einem verkrampften Lächeln auf den Lippen, selbst dann, wenn die Pishacha, blutgetränkt und vom Zorn geküsst, zwischen den Ebenen hin und her sprangen. Als VITAS dann Indien traf, änderte das alles. Plötzlich hatten die Pishacha einen Feind, den sie nicht antasten, geschweige denn bekämpfen konnten. Hunderte starben. Dann Tausende. Millionen. Die Verwüstung traf die Pishacha direkt ins Mark, und der Seelie-Hof sah seine Chance.

Passt euch an oder geht. Das Ultimatum war eindeutig. Zur allgemeinen Überraschung willigten die Pishacha ein und gaben ihre blutige Vergangenheit mit einer beunruhigenden Leichtigkeit auf. Sie legten alles

ab, was sie je gewesen waren. Jene, die nicht dazu bereit waren, ihr Knie vor Lady Brane Deighs Herrschaft zu beugen, verschwanden spurlos. Das Verschwinden war so umgehend und so gründlich, dass viele ein falsches Spiel befürchteten. Die verbliebenen Pishacha versicherten jedoch schnell, dass dieser Teil ihrer Sippe schlicht fortgegangen sei.

Heute gliedern sich die Pishacha völlig in den Seelie-Hof ein. Sie sind als Diener und Leibwächter tätig, Beschützer der Prunkvollen und Mächtigen. Ihre Rolle bei Hofe sorgt für einiges an Aufruhr. Wie können die Adligen es wagen, so vorzugehen? Wie können sie es wagen, die Pishacha so zu unterwerfen? Nach allem, was war? Dies ist zweifelsfrei Ausbeutung der widerlichsten Art, besonders, wenn man die Alternativen in Betracht zieht. Das ist einfach nicht richtig. Dennoch wird diese Hymne der Empörung nicht von den Betroffenen selbst gesungen. Stattdessen verweilen sie in Schweigen und beobachten das Ganze nur.

Aussehen und Verhalten

Pishacha sind abstoßend – dickbäuchige, scharfzahnige Kreaturen mit blutunterlaufenen Augen und dunkler Haut, in der geschwollene Adern sichtbar sind. Genau genommen variieren die diversen Züge der Pishacha jedoch stark. Manche von ihnen sind riesige, gehörnte Monstrositäten, mehr als drei Meter groß und schuppenbesetzt. Andere sind kleiner, menschenähnlicher und doch ein mindestens ebenso grauenvoller Anblick. Doch

auch diese Beschreibung trifft nicht wirklich ins Schwarze. Pishacha sind begabte Gestaltwandler, die mühelos zwischen diversen Erscheinungen wechseln können.

Doch es gibt eine Eigenschaft, die alle Pishacha miteinander gemein haben: ihre Augen. Gleich, welche Form sie gewählt haben, wenn man genau hinsieht, kann man konzentrische Ringe in ihren Augen erkennen, als wäre das Gewebe in Schichten aufgetragen worden. Pishacha haben keine tatsächliche Iris, lediglich weitere Kreise, die sich durch dunklere Töne abheben. Ihre relativ gute Sicht bleibt davon völlig unbeeinflusst.

Auch ihre Kieferstruktur ist von besonderem Interesse. Selbst wenn Pishacha es versuchen würden, könnten sie über ihre Natur nicht hinwegtäuschen. Sie sind eindeutige Fleischfresser und ausreichend ausgestattet, um Fleisch zu reißen und Knochen zu zermalmen. Ihre Verdauung ist ähnlich eindrucksvoll wie ihre Kiefer. Pishacha können alles essen – Metall, Stein, Glasscherben, sie schrecken vor nichts zurück. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis das fragliche Objekt zermahlen wird und sich seinen Weg durch ihren Verdauungstrakt bahnt.

Entgegen ihrer monströsen Erscheinung können Pishacha bemerkenswert gesellige Persönlichkeiten sein. Gerne führen sie stundenlange Gespräche oder laden sich weitere Verpflichtungen auf. Ihre beachtliche Stärke und ihre gestaltwandlerischen Fähigkeiten lassen die mühsamsten Arbeiten zu kleinen Unannehmlichkeiten schrumpfen. Viele Pishacha sind außerdem sehr wortgewandt. Das wirft bei vielen die Frage auf, warum sie solch herabwürdigende Arbeiten auf sich nehmen. Fragt man sie direkt, antworten diese Feen ausnahmslos auf dieselbe Weise: Wir warten.

Pishacha und der Tod

Die Toten sprechen zu ihnen, oder zumindest behaupten die Pishacha das. Pishacha haben nie ein Geheimnis aus ihrer Vorstellung gemacht, dass die Verstorbenen sich nicht auflösen, sondern in ihre nächste Reinkarnation übergehen. Doch nicht jeder geht in das nächste Leben über.

Jeder Pishacha wacht über „erwählte“ Familien, eine Blutlinie, die er seit ihrer Begründung beschützt hat. Dieser Schutz gilt der ganzen Familie, ihren Ablegern und den Angeheirateten – es ist die Pflicht des Pishachas. Stirbt ein Mitglied dieser Familie eines unnatürlichen Todes, ist es an dem Pishacha, für Gerechtigkeit zu sorgen oder den Toten zur Ruhe zu betten – ein Prozess, zu dem der Verzehr der sterblichen Überreste gehört. (Vielleicht rühren daher die Gerüchte um die Vorliebe der Pishacha für Krematorien.)

Die Pishacha haben großen Respekt vor den Toten, ganz gleich, ob diese zu ihrem erwählten Haus gehören oder nicht. Es ist nicht unüblich für sie, sich um Grabstätten zu kümmern, sie liebevoll zu bepflanzen, Beigaben zu arrangieren und ähnliche Arbeiten zu verrichten. Dieser tief verankerte Respekt kann und wird Priorität vor allen eventuellen Verpflichtungen ihren

Dienstherren gegenüber haben. Mehr als nur ein Adliger fand schon aufgrund seiner mangelnden Kompromissbereitschaft ein entsetzliches Ende.

Pishacha

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
5	2	3	6	3	2	5	1	2	6	3

Initiative: 8 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+1

Zustandsmonitor: 11/10

Limits: Körperlich 7, Geistig 4, Sozial 4

Panzerung: 1

Fertigkeiten: Einschüchtern 4, Tierführung 3, Waffenloser Kampf 5

Kräfte: Bewusstsein, Fressen, Gestaltwandel (verschieden), Natürliche Waffe (Biss: Schaden 8K, DK -1, Reichweite -), Panzer 1

Pukwudgie

Wenn es eines gibt, das man über Pukwudgies wissen sollte, dann ist es Folgendes: Sie sind wütend.

Viele deuten ihre Wut als klaren Beweis dafür, dass der Seelie-Hof sich von der irdischen Ebene fernhalten sollte. Es ist pures Gift, fauchen sie, während die Pukwudgies sich in ihrer jahrhundertealten Raserei ergehen, zu hasserfüllt, um für sich selbst zu sprechen.

Um die missliche Lage der Pukwudgies zu verstehen, muss man einen Blick auf ihre Geschichte werfen. Vor dem Krieg der Großen Leiden, bevor das Mana erstarb, noch bevor jegliche der heutigen Grausamkeiten ihren Lauf nahmen, teilten diese grauhäutigen Feen eine enge Freundschaft mit den Wampanoag. Natürlich gab es anfänglich Spannungen, bis die Pukwudgies lernten, sich an die Bedürfnisse Sterblicher anzupassen. Doch sie lernten es und fanden inmitten der Stämme ein Heim.

Doch der Friede war nur von kurzer Dauer, zumindest aus der Sicht einer Kreatur, die Jahrhunderte damit verbrachte, die Wunden zu schüren, die der Verlust ihr geschlagen hatte. Eines Jahres breitete sich eine Epidemie unter den Wampanoag aus und ließ ganze Großfamilien sterben. Zu schwerfällig, um die Infektion aufzuhalten, mussten die Pukwudgies hilflos mitansehen, wie zahllose Wampanoag starben. Zeit war für Fae nie von Bedeutung gewesen. Nun war sie es, und alles passierte wesentlich schneller, als die Pukwudgies es verarbeiten konnten.

Vom Grauen gelähmt, taten die Pukwudgies nichts, während die Ereignisse sich durch die Wampanoag fraßen. Bis die Feen sich schließlich ausreichend gefasst hatten, um zu handeln, standen ihre Freunde bereits am Rande des Aussterbens. Es gab nichts mehr, das man noch hätte tun können. In Scham und Schande flüchteten die Pukwudgies.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Weder ihren Schmerz noch ihre Schuld gaben sie je auf. Stattdessen haben sie ihr Trauma gepflegt. Jahr für Jahr wütet die Erinnerung ihres Versagens in ihren Herzen. Die Pukwudgies wurden verbittert. Über sich selbst, die Menschheit, die Tatsache, dass der Seelie-Hof nichts tat, sondern lediglich mit den Schultern zuckte, da es nicht sein Belang sei. Die Geschicke der Wampanoag waren nicht das Problem des Seelie-Hofes. Sie waren bedeutungslos.

Das kam bei den Pukwudgies überhaupt nicht gut an. Nach etwa einem weiteren Jahrzehnt des Selbsthasses rissen sie sich zusammen und verließen den Seelie-Hof. Doch sie schweiften nicht in die Ferne. Tatsächlich blieben sie sogar in unmittelbarer Nähe und organisierten feindliche Einfälle in das Territorium derer, von denen sie sich im Stich gelassen sahen. Zum Glück der Pukwudgies waren diese Angriffe höchstens eine Unannehmlichkeit, und zwar eine, die – selbst, während der Krieg der Großen Leiden wütete – ignoriert werden konnte. Im Großen und Ganzen hatte der Seelie-Hof schlimmere Sorgen.

Irgendwann war der Krieg schließlich vorüber und der Hof im Wiederaufbau. In dieser neugefundenen Ruhe kam unter den Überlebenden die Frage auf, was man nun mit den Pukwudgies tun sollte. Sowohl Diskurs als auch Neuverhandlung oder gar Versöhnung schienen ausgeschlossen. In ihrem Leid gefangen, das ihnen zugleich als einzige Zuflucht erschien, führten die Fae ihre Angriffe fort.

Aussehen und Verhalten

Für Wesen immenser Macht sind Pukwudgies außerordentlich niedlich. Man nehme ein normales menschliches Wesen und schrumpfe es auf etwa 60 bis 90 Zentimeter zusammen. Man entferne die Pigmentierung und färbe die Haut in einem hellen Grau. Man vergrößere die Füße, Finger und Ohren. Ist das erledigt, hat man den typischen Pukwudgie.

Nähert man sich ihnen, verlieren sie jedoch schnell ihre liebenswerten Eigenschaften. Jeder Pukwudgie der jüngeren Geschichte wird von unvorstellbarer Trauer gebrandmarkt, und ihre Erscheinung wird von dieser Last entstellt. Augenzeugen berichten von den rituellen Narben der Fae und davon, dass jeder Pukwudgie eine lebende Aufzeichnung seiner Sünden ist. Mit Sicherheit bestätigt werden kann davon aber nichts. Die wenigsten überleben eine Begegnung mit Pukwudgies, die nun kaum mehr sind als Wesen reiner Emotion.

Natürlich waren sie nicht immer so. Aufzeichnungen zufolge waren Pukwudgies einst Stammesleute, die eine matrifokale Gesellschaft bildeten. Die ältesten Frauen waren für die Versorgung ihres jeweiligen

Stammes verantwortlich. Die Familie aber war beiden, der ältesten Frau und dem ältesten Mann der Blutlinie, gegenüber hörig. Wenngleich die Macht in den Händen der Ältesten lag, glaubte die Gesamtheit der Pukwudgies an Demokratie. Alle wichtigen Entscheidungen, sei es Heirat oder Krieg, musste erst jede Stufe der sozialen Hierarchie durchschreiten. Normalerweise wäre das auch kein Problem gewesen, die Pukwudgies sind mächtige Geschöpfe und durchaus in der Lage, auf sich selbst aufzupassen, bis eine Entscheidung getroffen war. Leider traf dies nicht auf die Wampanoag zu, deren Leid unermesslich war, während die Pukwudgies darüber nachdachten, ihre Hilfe anzubieten.

Als schließlich die Sechste Welt anbrach, hatten die Pukwudgies ihre Vorstellungen komplexer Führungssysteme komplett aufgegeben und entschieden sich stattdessen für pure Anarchie. Ironischerweise erwies sich das als die beste Entscheidung, die diese Spezies hätte treffen können. Da sie nicht organisiert waren, nahm sie auch niemand als Bedrohung wahr. Da sie die Kommunikation untereinander aufgaben, konnten auch keinerlei Rädelsführer identifiziert werden oder einem Stamm zu den anderen gefolgt werden. Der Wahnsinn, so ungewollt er auch war, hat sie bewahrt.

Die Macht der Pukwudgies

Wie bereits angemerkt sind Pukwudgies unverhältnismäßig mächtige Wesenheiten, besonders, wenn man ihre fast schon belustigende Erscheinung bedenkt. Diesen Fae werden eine Reihe von Fähigkeiten zugeschrieben. Am weniger eindrucksvollen Ende der Skala steht die Fähigkeit aller Pukwudgies, sich in Stachelschweine oder zumindest ihr Haar in Stacheln zu verwandeln. Es wird weiterhin behauptet, dass sie sich nach Bedarf entmaterialisieren, Feuer erschaffen und Giftpfeile verschießen können. Auch wenn diese Fähigkeiten potenziell gefährlich sein können, ist an sich keine von ihnen furchteinflößend. Verglichen mit den absonderlichen Zaubereien, die häufig bei Hofe zu sehen sind, scheinen sie fast schon gewöhnlich.

Warum also haben die Pukwudgies eine so furchteinflößende Reputation? Einerseits scheint keiner von ihnen vor Mord zurückzuschrecken. Wenn überhaupt, dann scheinen sie im Massaker zu schwelgen, dabei das Leid in ihrer Brust weiter zu schüren. Maßgeblicher ist wohl, dass Pukwudgies ein uneingeschränktes Talent dafür zu besitzen scheinen, die Toten zu beherrschen. Jegliche Toten. Es gibt Geschichten über Pukwudgies, die gefallene Soldaten auferstehen lassen, um sie sich gegen ihre einstigen Herren wenden zu lassen; Geschichten von Pukwudgies, die am Kopf einer ganzen Armee von Leichnamen marschieren.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Pukwudgie

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
4	4	5	4	4	5	4	6	4	6	4

Initiative: 9 + 1W6

Bewegung: x2/x4/+2

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körperlich 6, Geistig 6, Sozial 8

Panzerung: 0

Fertigkeiten: Akrobatik 4, Einschüchtern 4, Erste Hilfe 3, Führung 2, Klingenwaffen 3, Projektilwaffen 5, Spruchzauberei 3, Überreden 2, Verhandlung 3, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 5, Wurfwaffen 2

Kräfte: Bewusstsein, Gift, Materialisierung, Natürliche Waffe (Stacheln: Schaden 6K, DK -1, Reichweite 1), Natürlicher Zauberspruch (Flammenwerfer)

Anmerkungen: Pukwudgies verwenden ihr Gift häufig, um Pfeile damit zu bestreichen, die sie dann bei Angriffen verwenden.

Neue Critterkräfte

Formbarkeit

Art: P

Handlung: Komplex

Reichweite: Selbst

Dauer: Aufrechterhalten

Der Critter kann sich selbst sehr biegsam machen, indem er seine Muskeln zusammendrückt und sogar seine Knochen verbiegt, um sich durch enge Lücken zu zwängen. Der Critter erhält einen Würfelpoolbonus von +2 auf jede Entfesseln-Probe, um Handschellen oder ähnlichen Fesseln zu entkommen, und einen Würfelpoolbonus von +4, um sich durch enge Lücken zu zwängen. Dabei kann er sich sogar durch Öffnungen winden, für die er eigentlich viel zu breit scheint. Solange die Öffnung nicht kleiner als ein Viertel seiner Körperbreite ist, kann er versuchen, hindurchzukommen.

Kuss der Baobhan

Art: P

Handlung: Komplex

Reichweite: Berührung

Dauer: Sofort

Anders als die Kraft Essenzentzug ist der Kuss der Baobhan an den Verzehr des Blutes eines Opfers gebunden. Eine emotionale Verbindung, wie der Essenzentzug sie verlangt, ist nicht nötig. Das bedeutet, dass die Wirkung des Kusses der Baobhan, anders als beim Essenzentzug, nicht permanent sind und der Critter dabei nicht gestärkt wird. Der Angriff verursacht 6K Schaden (dem nur mit Konstitution widerstanden wird, Panzerung schützt nicht) und den temporären Verlust eines Punktes Essenz. Der Essenzverlust verheilt nach 24 Stunden. Zwar ist der Kuss nicht so gefährlich wie der Angriff von Vampiren und anderen Infizierten, aber er kann süchtig machen. Jedes Mal, wenn ein Charakter den Kuss der Baobhan erhält, muss er einer Abhängigkeit widerstehen, als handele es sich um eine Droge mit einem Abhängigkeitswert von 6 und einem Abhängigkeitsschwellenwert von 3. Es handelt sich um eine psychische Abhängigkeit.

Parasitäre Ernährung

Art: P

Handlung: Speziell

Reichweite: Selbst

Dauer: Aufrechterhalten

Die Parasitäre Ernährung erlaubt es dem Critter, die Nahrung einer anderen Kreatur anzuzapfen und von ihr zu zehren, als wäre es seine eigene. Dies erfordert seine kontinuierliche Anstrengung. Als Wirkung muss das Opfer seine Lebensstilkosten um 25 Prozent erhöhen oder eine temporäre Senkung seines Konstitutions-Attributs um 2 in Kauf nehmen. Diese Senkung wird in dem Moment aufgehoben, in dem der Parasit entfernt wird.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Die alltäglichen Sorgen

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Wenn sich die Existenz in die Ewigkeit erstreckt, werden die Erinnerungen trübe und mitunter widersprüchlich, und für jene, die wissen, wie man sie formen muss, ist die Realität selbst biegsam. Missgunst und Feindschaft lassen sich so tiefer vergraben als die ältesten Skelette. Aber sie werden niemals vergessen. Die Bewohner des Hofes und der umgebenden Bereiche verschwören sich schon aus Reflex gegeneinander. Es ist ihnen in Fleisch und Blut – oder was auch immer ihre körperliche Struktur darstellt – übergegangen, um Positionen zu kämpfen, gegen ihre Feinde vorzugehen und Macht anzuhäufen. Nach ihren letztendlichen Zielen zu fragen ist so, als fragte man einen Baum, welche finale Form er annehmen will, wenn er seine Wurzeln tief in den Boden schlägt. Der Baum wächst, weil es das ist, was er tun muss. Er nimmt die Form an, die er in der Lage ist, anzunehmen. So verhält es sich auch mit den Fraktionen am Hof.

Hier also sind einige der Wege aufgeführt, die sich die Äste durch den Hof bahnen – manchmal mit einer klaren Vorstellung davon, was sie erreichen wollen, und manchmal nicht.

Der Unseelie-Hof und seine Verbündeten

Das reaktionäre Wesen des Unseelie-Hofs wird schon an seinem Namen deutlich. Von Beginn an hat er sich darüber definiert, was er nicht ist. Zumindest, soweit er sich überhaupt definiert hat. Es gibt noch immer viele Mitglieder des Hofes, die darauf bestehen, dass der Unseelie-Hof nur ein Gerücht sei, ein Feindbild, das naive Personen gern als Schuldigen für zufällige Ereignisse heranziehen. Sie sind der Beelzebub des Seelie-Hofs, der bequeme Sündenbock, der dafür sorgt, dass man Vorkommnisse nicht zu genau analysieren muss.

Der Unseelie-Hof, sofern er existiert, zieht seinen Nutzen aus seiner geheimnisvollen Natur. Er bekennt sich nie direkt zu Dingen, die mit ihm in Verbindung gebracht werden. Es gibt niemanden, der seine Zugehörigkeit zu den Unseelie einräumen wird, sodass auch niemand bestimmte Handlungen mit diesem Hof in Verbindung bringen kann. All seine Spione und Agenten haben zusätzlich andere Verbindungen und können behaupten, dass ihre Aktivitäten mit eben diesen in Zu-

sammenhang stehen und nicht mit dem Unseelie-Hof, dem sie zufälligerweise nicht angehören, weil sie das ja auch gar nicht können, da er gar nicht existiert.

Die beste Möglichkeit, den Unseelie-Hof zu untersuchen, liegt also in der Untersuchung der Personen, die angeblich Teil von ihm sind oder mit ihm in Verbindung gebracht werden. Natürlich werden alle von denen leugnen, irgendetwas über das zu wissen, was hier beschrieben wird.

Freunde an seltsamen Orten

Niall O'Connor

Offiziell ist Niall O'Connor ein Adelige aus dem County Roscommon in Tír na nÓg und hat außerdem eine niedrige Managementposition bei Renraku Éireann-Tír inne. Als Angehöriger einer der einflussreichen Tír-Familien ist O'Connor auch Teil der herrschenden Struktur des Tírs. Er hat sich in dieser Rolle allerdings nie so richtig wohl gefühlt. Er hatte generell Probleme mit Autorität und im Speziellen mit Mitgliedern anderer Herrscherfamilien. Er ist die Art von Revolutionär, der sich selbst als Patriot sieht und das Beste für sein Land tut, indem er die inkompetente und/oder böswillige Regierung stürzt, die das Land davon abhält, seine wahre Größe zu erreichen. Er hat auch ein Talent dafür, seine Spuren zu verwischen. Die einzigen konkreten Anti-Tír-Aktivitäten, die man ihm nachweisen kann, sind gewisse Reden, die Anwesenheit bei diversen Kundgebungen und Spenden an Basisorganisationen, die die Macht im Tír dezentralisieren wollen. Alle anderen Geschichten, die man über ihn erzählt, sind Gerüchte und Spekulationen.

Diese Gerüchte besagen, dass O'Connor einer der häufigsten Reisenden zwischen dem Seelie-Hof und den irdischen Tír-Nationen ist. Lange bevor sich der neue Durchgang zum Hof geöffnet hatte, wusste O'Connor schon sehr genau, wie er in dieses Reich reisen konnte. Wie er eine Einladung des Hofes erhalten hat und warum sie nie widerrufen wurde, ist nach wie vor ein Geheimnis. Jedenfalls ist O'Connor regelmäßig bei formalen Anlässen des Seelie-Hofs anwesend. Viele Höflinge sprechen sich immer wieder gegen seine Anwesenheit aus und finden, dass die Anschuldigungen seiner Anti-Hof-Aktivitäten stark genug sind, um seine permanente Verbannung zu rechtfertigen. Aber entweder stimmen die Herrschenden in diesem Punkt nicht überein, oder sie haben nicht die Macht, ihn fern-

zuhalten. O'Connor ist ein sehr begabter Magier, der sich sehr gut in den Gepflogenheiten auskennt, die am Hof so viel Gewicht haben. Daher ist es gut möglich, dass die Mächte des Hofes beschlossen haben, dass es den erheblichen Aufwand nicht wert ist, dessen es bedürfen würde, ihn vom Hof fernzuhalten.

O'Connor, so besagen es die Gerüchte, agiert absolut innerhalb der Traditionen des Hofes. Er versucht eben nur, dessen Betrieb gegen ihn selbst zu wenden. Wenn der Hof also Abgesandte anderer Metaebenen beherbergt, um deren Bürger dazu zu benutzen, die Bemühungen der Tír-Nationen voranzubringen, flüstert O'Connor in ihr Ohr, welche Vorteile sie davon erhalten würden, sich mit den Feinden des Tírs zu verbünden. Wenn Repräsentanten des Hofes nach wertvollen magischen Artefakten suchen, um die Wege des Hofes zu stärken, entwirft O'Connor Fälschungen oder streut falsche Informationen, um die Suchenden auf lange und ziellose Reisen zu schicken (oder, wenn er in besonders böswilliger Laune ist, sie direkt in die Arme eines rachsüchtigen Croki oder eines anderen lästigen Geistes zu treiben). Mindestens die Hälfte der Mitglieder des Hofes galten zu irgendeinem Zeitpunkt schon mal als seine Spione, was allermindestens eine Atmosphäre des Misstrauens schafft, mit der O'Connor ziemlich zufrieden ist.

O'Connor ist unfehlbar höflich, eloquent und behandelt seine Gegner mit einer Art mitleidiger Herablassung, mit der er seine Trauer darüber zu verstecken versucht, dass sie nicht so erleuchtet sind wie er selbst.

Kaiser Hak-Jin

Hak-Jin wird stets als Kaiser vorgestellt und immer als Seine Kaiserliche Hoheit angesprochen. Niemand am Hof weiß jedoch irgendetwas über das Kaiserreich, das ihm untersteht. Er ist eine große, arrogante Gestalt mit langem schwarzem Haar, das über seine rote Seidenrobe fällt. Sein Mund verzieht sich stets zu einem steifen Grinsen. Daher fühlen sich die Wenigsten wohl dabei, ihn überhaupt wegen irgendetwas anzusprechen, geschweige denn, ihn zu fragen, wo sein angebliches Reich denn liegt. Er reist mit einer beeindruckenden Entourage, die normalerweise aus mehreren Jiangshi besteht. Schon ihr Anblick, wie sie im Einklang miteinander hüpfen, reicht, um jedem einen Schauer über den Rücken laufen zu lassen.

Da Hak-Jin sehr verschwiegen ist, was seine Beziehungen und Verbindungen angeht, braucht es Indizienbeweise, um ihn mit dem Unseelie-Hof in Verbindung zu bringen. Diese Indizien jedoch türmen sich immer mehr zu seinen Ungunsten auf. Er oder sein Gefolge scheinen ein Talent dafür zu haben, immer in der Nähe zu sein, wenn Dinge für den Hof schiefgehen. Er war die letzte Person, die in der Nähe der Gemächer von Stillik-in Croft gesehen wurde, bevor die Fraktionsführerin der Sonnenfinsternis verstarb. Er fragte nach der Krone von Cortez, kurz bevor sie auf mysteriöse Art verschwand.

Und am verdächtigsten mag sein, dass es Berichte über in weißen Stoff gehüllte Kreaturen gibt, die vom Untergrund des Yellowstone weghüpften, als der Manariss nach außen explodierte.

Der Kaiser kann natürlich nicht direkt mit diesen Vorgängen in Verbindung gebracht werden, aber der rote Faden hinter seinen Auftritten hat diverse Beobachter des Hofes davon überzeugt, dass er ein Unseelie-Agent ist. Deswegen werden die Interaktionen zwischen dem Kaiser und Niall O'Connor auf zukünftigen Veranstaltungen genau beobachtet werden.

Kommunikation mit Kaiser Hak-Jin

Der Kaiser ist nicht eben der redseligste Gesprächspartner, und die Jiangshi sind ziemlich stumm. Das macht es schwer, mit ihm zu kommunizieren, und genau das scheint er auch zu bevorzugen. Wie die meisten Adeligen des Hofes reist er allerdings mit ein paar Bediensteten, und diese stellen die beste Möglichkeit dar, ihm Informationen zukommen zu lassen. Typischerweise hat er eine Frau in grünen Gewändern für eingehende Informationen dabei und einen Mann in blauen Gewändern für ausgehende Nachrichten.

Wie zu erwarten, ist Hak-Jin in seinen Nachrichten kurz angebunden und sehr direkt. Er zeigt wenig Geduld für Nachrichten, die übermäßig verschnörkelte Sprache benutzen oder nicht auf den Punkt kommen. Wenn ihr einem seiner Bediensteten eine Nachricht hinterlassen wollt, haltet euch kurz und seid direkt. Das garantiert noch keine positive Antwort, aber erhöht die Chancen ungemein, dass die Nachricht überhaupt gelesen wird.

Riva Dhillon

Erwähnt den Namen Riva Dhillon am Hof gegenüber zehn verschiedenen Personen, und ihr werdet zehn verschiedene Meinungen erhalten. Verfolgt man jedoch drei oder vier dieser Meinungen zurück, wird man eine Verbindung zum Unseelie-Hof finden. Dhillon ist eine Croki, deren weiße Handschuhe Säurehände bedecken und deren geschürzte Lippen eine scharfe Zunge verbergen. Sie hat ein paar beißende Bemerkungen über jeden am Hof parat, inklusive sich selbst. Für manche beschränken sich ihre Aktivitäten einfach darauf, und es hat ohnehin schon immer Mitglieder des Hofes gegeben, die für alles um sie herum eine gewisse Abneigung an den Tag legen und dies als modische Haltung betrachten. Für sie ist Dhillon einfach eine besonders geschickte und geistreiche Erbin dieser Tradition. Andere sehen hinter ihren verbalen Spitzen eine schänd-

Das unmögliche Tor

Der Hof Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

lichere Absicht. Sie bemerken, dass sich ihre giftigsten Bemerkungen am Hof rasant schnell herumsprechen und die Ziele dieser Bemerkungen kurz darauf einiges an Stand einbüßen. Laut etlichen Berichten steht der niedrige Status der Fraktion des Kometen wohl mit einer Bemerkung Dhillons über deren Consigliere Presswine Cull in Verbindung, den sie als „ein Körnchen schwebenden Staubs“ bezeichnete, „dessen einziges Bestreben es noch sein kann, eine Fussel zu werden.“ Das Leben am Hof ist natürlich viel zu komplex, als dass Ereignisse von einer einzigen Bemerkung geformt werden könnten. Aber Dhillon hat zumindest ein Talent dafür, zu erkennen, wie sich die Angelegenheiten am Hofe verändern und wie man Leuten, die sich auf diverse Abgründe zubewegen, einen schönen, kräftigen Schubs geben kann.

Es ist allerdings gut möglich, dass sie mehr als nur ein Indikator für zukünftige Entwicklungen ist. Die Beleidigungen, die sie ausspricht, sind laut Meinung mancher nur die Spitze des Eisbergs, während im Verborgenen ganz andere Machenschaften ablaufen. Und die würde sie dann wirklich ziemlich geheim halten. Wenn sie tatsächlich noch etwas anderes treibt, als einfach ihren Esprit auf die Mitglieder des Hofes loszulassen, dann sind die Leute ziemlich ratlos, was das denn sein sollte. Die wenigen Bediensteten, die sie ihr Essen zubereiten lässt, halten unerwünschte Personen von ihr fern. Weder Dhillon noch ihre Diener sind bekannt dafür, jene Art von geheimen Treffen in Hinterzimmern zu pflegen, die der Motor des Hofes sind. Niemand hat Hinweise darauf, dass sie irgendwelche besonderen oder auch nur überdurchschnittlichen magischen oder physischen Kräfte besitzt. Sie hat Finger, die Haut verätzen

können (oder was auch immer bei Mitgliedern des Hofes als Haut durchgeht), aber solche Verätzungen sind am Hof sehr selten, und niemand kann sich erinnern, Dhillon je ohne Handschuhe gesehen zu haben. Und dennoch setzt sie ihren Weg fort, versprüht Worte, die die Koryphäen des Hofes erschüttern, und ein ums andere Mal sind diese Leute Verbündete des Hofes oder Würdenträger der Hofstrukturen. Daher ist es vermutlich unvermeidlich, dass man sie der Verbindung zum Unseelie-Hof bezichtigt, allerdings sind diese Anschuldigungen recht substanzlos. Das passt wiederum natürlich ausgezeichnet zu der Art und Weise, auf die der Unseelie-Hof im Grunde alles tut.

Das Nachtwachen-Phantom

Kaiser Hak-Jin ist ein Stammgast bei den Veranstaltungen des Hofes. Ebenso kann auch Riva Dhillon bei den meisten Feierlichkeiten des Hofes angetroffen werden. Sie trägt Blau und Grau und schleudert ihre verbalen Spitzen mit ihrer leisen Stimme umher, die durch das ganze Schloss klingt. Auch wenn diese beiden Personen ihre Verschrobenheiten haben, zeichnen sich ihre Aktivitäten doch durch eine gewisse Beständigkeit aus, ebenso wie ihre physische Form. Der Unseelie-Hof aber wäre nicht das, was er ist – was auch immer das sein mag –, wenn er nicht auch mit Mysterien, Unvorhersehbarkeit und der beständigen Bedrohung durch furchtbare Schrecken aufwarten könnte.

Zu diesem Zweck gibt es das Nachtwachen-Phantom. Die Festung, die den Seelie-Hof beheimatet, hat viele Stockwerke – oft zehn, manchmal elf und gelegentlich bis zu zwölf. Was auch immer gerade das oberste Stockwerk ist, es gibt dort immer eine schmale



Steintreppe, die sich hinter einem Raum voller rostiger Schilde und Rüstungsteile befindet. Diese Treppe führt zum Dach des Schlosses, einer gewaltigen Konstruktion, von der aus jeder Teil des Schlosses, wo auch immer er an dem Tag zu finden sein mag, betreten werden kann. Eine ein Meter hohe Steinmauer umgibt das Schlossdach und schützt vor dem Herabstürzen ebenso wie vor feindlichen Angreifern, die auf die Idee kommen, irgendetwas auf das Schloss schießen zu wollen. Es gibt spitz zulaufende Abschnitte des Daches, viele flache Bereiche, ein paar Oberlichter und sogar eine oder zwei Kuppeln. All das verleiht der Oberfläche eine gewisse Abwechslung. Bei Nacht – wann auch immer diese hereinzubrechen gedenkt und wie lange auch immer sie andauern mag – herrscht immer Nebel auf dem Dach, der langsam vorbeischiebt, selbst wenn kein Wind geht. Er ist ungleichmäßig und nur stellenweise vorhanden, sodass er mitunter im einen Moment alles im Umkreis einiger Meter verschleiert und im nächsten ein klares Sichtfeld bietet. In diesen Lücken und dichten Nebelstellen wandelt das Nachtwachen-Phantom.

Als Wesen, das in Nacht und Schatten existiert, ist das Phantom nicht einfach zu beschreiben. Es hinterlässt den Eindruck von Feuer und dunklem Metall, dröhnenden Schritten, Knarren und Ächzen, das von seiner Rüstung oder aus den Tiefen seiner Brust stammen mag. Seine Bewegungen sind langsam und bedächtig, und doch ist es schneller als jeder andere, weil es beliebig verschwinden und wieder auftauchen kann. Es mag ein Gesicht haben und etwas, das als Haut durchgeht. Aber selbst jene, die es mehrfach gesehen haben, sind sich nicht ganz sicher.

Was jeder beschreiben kann, ist der Schrecken, den es bringt. Das ist der erste Vorbote seines Kommens. Man steht im nächtlichen Nebel, der Wind weht einem eine besonders kalte Wolke ins Gesicht, die Nackenhaare stellen sich auf, und ein Schauer läuft einem den Rücken herunter. Die Knie zittern einem ohne erkennbaren Grund, und man hört ein Scharren, das nicht rhythmisch genug für Schritte ist, sich aber wiederholt und aus jeder Richtung näherzukommen scheint. Es wird einem schwummerig, wenn man durch die Gegend schaut, jede Bewegung des Kopfes ist schwindelerregend. Und schließlich erhascht man immer wieder einen flüchtigen Blick auf ein orangefarbenes Leuchten in der grauen Dunkelheit. Gerade wenn man beginnt, das Leuchten zu antizipieren, wenn es deutlicher zu werden scheint, ist das Phantom plötzlich da – mit einem Geräusch wie zerberstendes Gestein erhebt sich sein Schwert und scheint die Dunkelheit in sich aufzusaugen. Man wappnet sich für den Schlag in dem Wissen, dass man sich unmöglich angemessen darauf vorbereiten kann, und dann ... ist es verschwunden. Es ist wieder still, zumindest für ein paar Sekunden, bis man wieder ein Knarren oder einen dumpfen Schlag hört und die Nerven in seiner Stirn und seinen Händen

zerfasern und vertrocknen spürt. Und wenn man aus irgendeinem Grund wiederholt die Befestigungsmauern betritt, das Phantom Nacht für Nacht beobachtet, bis man sich daran gewöhnt hat und nicht mehr blinzelt, wenn es zum Schlag ausholt, dann wird es seine Taktik oder sein Aussehen ändern, oder es wird womöglich gar nicht mehr auftauchen. Es wird das Vorgehen wählen, das sich am besten eignet, um jemanden nervös zu machen.

Bedenkt man all dies, scheint es allerdings schwer, ein Wesen der Angst mit den Aktivitäten des Unseelie-Hofs in Verbindung zu bringen. Jeder glaubt daran, dass das Nachtwachen-Phantom existiert, jeder weiß, welche Art der Nacht es bevorzugt, aber es gibt grundlegende Meinungsverschiedenheiten über seine Aktivitäten. Manche behaupten, der einzige Schaden, den es anrichten würde, sei psychisch und emotional, da es keine Berichte darüber gibt, dass das Phantom jemanden direkt angreift. Allerdings hat man schon Leichen auf dem Dach gefunden, mit hundert Schnittwunden übersät. Andere Verstorbene wurden am Fuß der Festung entdeckt oder in Schornsteine gestopft. Es gibt keine direkten Beweise, die das Phantom mit diesen Toden in Verbindung bringen, dafür aber ein Übermaß an Spekulationen. Wenn es ein furchterregendes Wesen mit einer großen Klingenwaffe an einem bestimmten Ort gibt und erstochene Leute in der Nähe dieses Ortes gefunden werden, ist es nicht schwer, eine Verbindung zwischen beiden Umständen zu ziehen.

Die Angriffe waren jedoch nicht sehr zahlreich, und man konnte keine gemeinsame Verbindung zwischen den Toten feststellen. Außerdem ist es nicht leicht, herauszufinden, wann das Phantom zum ersten Mal aufgetaucht ist. Die Aufzeichnungen des Hofes über Legenden und Mysterien sind nicht sehr zuverlässig (wobei natürlich die Aufzeichnungen des Hofes auch generell alles andere als perfekt sind). Geister streifen angeblich schon seit Langem über das Dach, aber Geister streifen im Grunde durch jeden Winkel des Schlosses. Zudem ist es eine traurige Tatsache, dass die Entdeckung einer mysteriösen Leiche am Hof nicht gerade ein seltenes Ereignis ist, trotz der generellen Aversion gegen Gewalt. Das macht es also besonders schwierig, festzustellen, welche Leichen vielleicht dem Phantom zum Opfer fielen und welche auf die Kappe anderer Höflinge gehen.

Aber verworrene Angelegenheiten zu entwirren ist die Spezialität einer Vizeinquisitorin des Hofes, der geschätzten Ashokasundari Rai. Das Phantom ist für sie zu einer Art Obsession geworden. Sie hat wie besessen jeden ungelösten Todesfall des letzten Jahrzehnts am Hof untersucht (und bei ihren Recherchen ein paar Tode aufgedeckt, die man anscheinend vergessen hat) und eine Liste mit Opfern erstellt, die wahrscheinlich vom Nachtwachen-Phantom getötet wurden. Die drei obersten Namen auf der Liste sind folgende:

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

- **Henbow Thistle**, Waffenknecht für Lamane Omar Joof von der Fraktion der Sonnenfinsternis. Thistle besuchte den Hof regelmäßig und begegnete dem Phantom anscheinend mehrmals bei der Erfüllung seiner Pflichten. In einer Nacht wurde er in einer der kleineren Schankstuben des Hofes dabei beobachtet, wie er lauthals verkündete, er hätte kein bisschen Angst davor, dem Phantom gegenüberzutreten. Seine letzten bekannten Worte waren: „Und das würde ich ihm ins Gesicht sagen!“, woraufhin er aus der Bar stolperte und in Richtung Dach ging. Danach hat ihn niemand mehr lebend gesehen. Am nächsten Morgen fand man ihn tot auf dem Dach, mit seinem eigenen Schwert, das ihm im Hals steckte. Auch wenn die Einmischung des Phantoms nicht bestätigt werden kann, macht der Zeitpunkt es zum wahrscheinlichsten Angreifer. Viele, die mit Thistles streitlustiger Natur bestens vertraut waren, machen dem Phantom kaum einen Vorwurf wegen des Angriffs.
- **Caratina Biss**, Tochter von Staylily Biss, einer Weisen der Fraktion des Magiers. Caratina war auf dem Dach des Hofes angeblich auf der Suche nach einem ruhigen Moment mit einer Geliebten, als das Phantom erschien. Die andere Frau brachte sich in Sicherheit und dachte, Caratina sei direkt hinter ihr. Dann merkte sie jedoch, dass Caratina zurückgeblieben war. Caratina wurde während der nächsten Stunde nicht mehr gesehen. Dann fand man ihre Leiche auf dem Boden in der Nähe des Haupteingangs zum Hof. Sie hatte viele kleine Wunden, die laut einem Betrachter aussahen, „als wäre sie von einem Schwarm Krähen zerpickt worden“. Kein anderes Wesen, weder tot noch lebendig, befand sich zum Tatzeitpunkt auf dem Dach.
- **Pugswort Strikeneedle**, der pensionierte Türwart der Cardozo-Familie aus der Fraktion der Höheren Macht. Obwohl er sich im Ruhestand befand, genoss Strikeneedle einen gelegentlichen Besuch am Hof, um alte Freunde zu treffen und in Erinnerungen zu schwelgen. Was er nicht begriff, war, dass er während seiner Zeit als Türwart einige Mitglieder des Hofes verprellt hatte. Einige von denen beschlossen dann bei seinem letzten Besuch, es ihm heimzuzahlen. Ein Hilferuf und ein wenig magische Verwirrung führten dazu, dass Strikeneedle durch den Hof wanderte und in einer kalten, windigen Nacht seinen Weg zum Turm des Zweifels fand. Viele glauben, dass die Temperaturen seiner gebrechlichen Verfassung den Rest gaben, da sein Leichnam am nächsten Morgen steifgefroren entdeckt wurde. Die Temperaturen erklären allerdings nicht, warum er völlig blutleer gefunden wurde, obwohl man keine Wunde an ihm entdecken konnte.

Es braucht keinen Beobachter von Ashokasundari Rais beträchtlicher Macht, um zu bemerken, dass Strikeneedle, Biss und Thistle alle Fraktionen angehörten, die üblicherweise mit Amtsträgern des Hofes alliiert sind. Auch wenn keines der Opfer tatsächlich als sehr einflussreich und mächtig beschrieben werden kann, ist es verbreitete Praxis am Hofe, Leute in die Irre zu führen. Das tut man zum Beispiel, indem man wichtige Aufgaben Individuen anvertraut, die einen wichtigen Eindruck machen, sich aber völlig im Unklaren über die Rolle sind, die sie in einem größeren Plan spielen. Natürlich würde keine Fraktion zugeben, dass dies bei einer der drei Personen der Fall war. Daher bleiben einem nur Spekulationen, die eine heikle Basis für eine Theorie bilden, die von miteinander verbundenen Morden handelt.

Ashokasundari Rai braucht mehr Beweise, und sie beabsichtigt, sie zu bekommen. Sie hat verkündet, dass sie mindestens vier potenzielle Quellen hat, die Licht in die Sache bringen könnten: die Geister der drei Opfer und das Phantom selbst. Wie sie einzelne oder alle davon zu kontaktieren gedenkt, ist unklar, aber ihre Zielstrebigkeit wird sie weiter antreiben, bis sie schließlich Erfolg hat. Falls das Phantom tatsächlich für den Unseelie-Hof arbeitet, werden Rais Bemühungen natürlich auf starke, wenn auch subtile Gegenwehr stoßen. Und eventuell auch auf die Einmischung des Phantoms.

Galgen auf der Pyramide

Die größte Umstellung, die Mächte aus der Sechsten Welt in Bezug auf die Angelegenheiten des Seelie-Hofs vollziehen müssen, ist wahrscheinlich, das Verständnis für die verschiedenen Währungen bei Hofe zu erlangen. Besonders die Unwichtigkeit von klassischen Zahlungsmitteln überrascht viele von ihnen, und sie hadern mit der Vorstellung, Leute nicht nach Belieben kaufen und verkaufen zu können. Sie müssen sich auch an den geringeren Wiedererkennungswert von Namen gewöhnen – sie können nicht einfach in den Hof spazieren, zum Beispiel „Ich bin von Saecker-Krupp“ sagen und dann erwarten, dass die Leute beeindruckt sind.

Einige Konzerne und andere Organisationen haben den Vorteil, dass sie schon seit einigen Jahren mit dem Hof zu tun haben und sich die Zeit genommen haben, zu lernen, wie Einfluss am Hof funktioniert, wie die Gesellschaft strukturiert ist und was sie tun müssen, um wirklich Eindruck zu hinterlassen.

Eine solche Organisation ist Aztechnology. Aztechnology ist für seine geniale PR-Abteilung bekannt, und eine ihrer Spezialitäten ist die Anpassung. Aztechs PR-Leute sind geschickt darin, Botschaften zu vermitteln, die zur spezifischen Kultur und den Vor-

lieben der Empfänger passen. So präsentieren sie sich als etwas Vertrautes und etwas, das dazugehört, statt fremdartig, anders und bedrohlich zu wirken. Als Aztech-Repräsentanten vor vielen Jahren zum ersten Mal den Hof besuchten, verstanden sie zwei Dinge. Erstens, dass die herrische Art, mit der sie mitunter auftraten, dort nicht funktionieren würde, und dass ein gewisses Maß an Subtilität und Demut, so ärgerlich das auch war, angebracht war. Zweitens, dass der Name „Aztechnology“ am Hof keinen Eindruck machen würde. Das Wortspiel, das in der Sechsten Welt so gut funktionierte, ergab für die Fae einfach keinen Sinn. Also machten die PR-Leute ihr Ding und betrieben unerkannt Recherchen. Sie wählten schließlich einen neuen Namen – Coatepetl, den Namen eines alten Tempels der Azteken, der „Schlangenberg“ bedeutete. Unter diesem Namen sind sie am Hof bekannt. Das heißt auch, dass man nur stumpfe Blicke ernten wird, wenn man sich dort nach Aztechnology erkundigt. Wenn ihr an den Hof geht, hört einfach zu, ob ihr den Namen Coatepetl aufschnappt, und ihr werdet wissen, wer damit gemeint ist.

Coatepetl hatte viele Jahre Zeit, um Beziehungen am Hof aufzubauen. Der Konzern ist also längst der ungeschickten Phase entwachsen, in der man herauszufinden versucht, um was es bei den verschiedenen Fraktionen eigentlich geht und mit wem man sich verbünden will. Die Repräsentanten von Coatepetl befinden sich nun auf einem fortgeschrittenen Niveau der Hofintrigen – sie hintergehen frühere Verbündete, während sie neue Partnerschaften erkunden, die profitabler sein könnten.

Anfangs hatte sich Coatepetl, was vermutlich wenig überrascht, mit den stabileren Fraktionen des Hofes verbündet – den Anführern, der Höheren Macht und so weiter. Es hatte keine Schwierigkeiten, herauszufinden, dass beträchtliche Macht und vermutlich großer Reichtum hinter den Anführern standen. Also spielten seine Repräsentanten das Spiel der momentanen Machtstrukturen, und sie spielten es gut. Geschichten vom Hof besagen, dass viele der Artefakte, die ihren Weg vor einigen Jahren auf die materielle Ebene fanden, direkt mit den Coatepetls Manövern am Hof zu tun hatten. Entweder konnte der Konzern sie in den tiefsten und dunkelsten Ecken der Katakomben des Hofes ausfindig machen, oder fast vergessene Artefakte wurden ans Licht gebracht, um der Gefahr entgegenzuwirken, die durch Coatepetls neue Anhäufung von Artefakten entstanden war.

Auch wenn Coatepetl aus dieser Zeit einige wertvolle Gewinne zu verbuchen hat, kam der



Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Konzern schließlich zu derselben Schlussfolgerung, zu der früher oder später alle Megakonzerne kommen: Die Gewinne, die man in Zusammenarbeit mit anderen erwirtschaftet, sind geringer als jene, die man aus eigener Kraft machen kann. Coatepetl möchte ein paar weitere Stufen auf der Leiter der Macht am Hofe erklimmen und glaubt, dass es das innerhalb der derzeitigen Strukturen nicht erreichen kann. Und das bedeutet, dass der Konzern eine neue Struktur schaffen will.

Das stellt Coatepetl vor dasselbe Dilemma, das der Unseelie-Hof schon ewig hat, vermutlich sogar schon immer, soweit wir wissen: Wie startet man eine Revolution ohne Eroberung?

Die Antwort hängt mit dem Grund zusammen, aus dem eine solche Frage überhaupt gestellt werden muss – nämlich dem Umstand, dass der Sitz der Macht am Seelie-Hof nicht einfach an sich zu reißen ist. In der materiellen Welt lassen sich die Quellen von Macht leichter zurückverfolgen. Daher sind auch die Methoden klar – wenn auch nicht immer einfach –, mit denen man sie an sich reißt. Ein König hat die Macht, die Angelegenheiten des Staates zu regeln. Überzeugt man genügend hochrangige Personen davon, dass sie einen selbst als König anerkennen, dann wird man auch König sein, unabhängig vom eigenen Stammbaum. Auf ähnliche Weise wird der CEO eines Konzerns von einem Vorstand gewählt. Diese Gruppe muss man also davon überzeugen, dass man ihre Interessen und die des Konzerns vertritt, um CEO zu werden. Reichtum entspricht in der materiellen Welt Macht. Wenn man jemandes Macht will, könnte man also bestrebt sein, einen Teil des Reichtums dieser Person an sich zu bringen – mit allen Mitteln, die einem zur Verfügung stehen. Wenn man einen physisch existenten Ort beherrschen will, stellt man eine entsprechend große bewaffnete Truppe auf und entreißt den Ort gewaltsam denen, die sich einem eventuell entgegenstellen, und schon kann man die Vorteile des Ortes für sich nutzen.

Der Hof allerdings ist eine Herausforderung. Auch wenn es einige Mitglieder geben mag, die nach größerem materiellem Reichtum streben, existieren dort insgesamt eine Menge substanzloser Wesen, die sich nicht für Geld interessieren oder für die Privilegien, die es mit sich bringt. Coatepetl musste ein neues Spiel spielen, auch wenn seine Erfahrungen auf der materiellen Ebene nicht gänzlich unnütz waren. Tatsächlich hat der Konzern sogar von einem Aspekt seiner Erfahrungen profitiert, der sich mit dem Seelie-Hof vergleichen lässt. Wie der Hof herrscht auch Coatepetl über eine Nation, die es benutzt, um einigen seiner Ziele näherzukommen. Und wie der Hof hat Coatepetl erkannt, dass Geld nützlich ist, wenn man ein Land aufbauen will. Geld allein erzeugt aber nicht die Art von inbrünstiger Loyalität, die es braucht, um daraus eine pulsierende Nation zu machen. Aztlan

wird von vielen Beobachtern nur als Tochterunternehmen von Aztechnology betrachtet, und nicht mal als das wichtigste. Allerdings haben die Lektionen, die Aztechnology im Zuge seiner Aufrechterhaltung gelernt hat, eine ausschlaggebende Rolle für Coatepetls Aktivitäten am Hof gespielt.

Die wichtigste Lehre, die Coatepetl mit an den Seelie-Hof genommen hat, ist die, dass jedes Wesen – selbst die Fae mit ihren übermenschlich langen Lebensspannen – das Gefühl haben möchte, dass es ein Vermächtnis aufbaut, dass es etwas erschafft, an das man sich noch in Jahren, Jahrzehnten oder Jahrhunderten erinnern wird. Oder einfach ausgedrückt: Jedes Wesen möchte das Gefühl haben, wichtig zu sein.

Wenn man es mit den Fae zu tun hat, besteht die Schwierigkeit darin, herauszufinden, was genau sie brauchen, um sich wertvoll und wichtig zu fühlen. Status und Titel mögen eine Rolle spielen, aber das ist nicht alles. Der Seelie-Hof konnte oft nicht nur aufgrund seiner Verbindung zu Tír na nÓg gedeihen, sondern auch ob seiner Verpflichtung gegenüber den Wegen des Hofes. Es besteht durchaus die Vorstellung, dass die Weiterentwicklung dieser Wege letztendlich den Wesen aller Existenzweisen zugutekommt – und dass jene, die von den Wegen nicht profitieren, vermutlich sowieso von gar nichts profitieren sollten. Dem Unseelie-Hof wiederum kam es zugute, dass er den Seelie-Hof und seine Verbündeten als übermäßig kontrollsüchtig darstellt, als Feinde der Freiheit, die nur allzu willens sind, jene zu beherrschen, die nicht mit ihnen übereinstimmen. Sich selbst als ein Mitspieler für die Freiheit zu präsentieren, ist schon seit Langem eine beliebte Taktik, um Leute für die eigene Sache zu gewinnen. Daher kann man oft beobachten, dass sich Gruppen mit völlig entgegengesetzten Überzeugungen beide als die Bringer der wahren Freiheit darstellen.

Um dem Seelie-Hof entgegenzuwirken, brauchte Coatepetl eine Angelegenheit, die Mitglieder des Hofes inspirieren könnte, den Konzern aber auch vom Unseelie-Hof abgrenzte. Coatepetls Leute konzentrierten all ihre Expertise im Bereich der PR darauf, und auch wenn sie ihre Ergebnisse nicht außerhalb ihres inneren Kreises teilen, kann man sie erahnen, wenn man sich ihre fortlaufenden Aktivitäten ansieht.

Die auffälligste dieser Aktivitäten ist vermutlich ihr Werben um die Fraktion des Gehängten. Der Gehängte glänzt traditionell durch einen Mangel an Verbündeten am Hof, da die Fraktion stur auf einem scheinbar bedeutungslosen Pfad feststeckt. Ihre gelegentliche Umarmung des Chaos führt bisweilen zu einem Bund mit dem Unseelie-Hof oder der Fraktion des Todes, aber im Allgemeinen mangelt es dem Gehängten am Willen, einen längerfristigen Plan bis zum Ende durchzuziehen. Schließlich ist es ja so, dass die Mitglieder der Fraktion gar nicht erst dem Gehängten beigetreten wären, wenn sie ein Interesse an langfristigen und sorgfältig ausgearbeiteten Plänen hätten.

Coatepetl hat den Gehängten eindeutig umworben, und ein wenig vorsichtiges Spionieren hat einige Aspekte dieses andauernden Dialogs ans Licht gebracht. Merkwürdigerweise hat sich Coatepetl in seinen Verhandlungen recht anspruchslos gegeben. Der Konzern hat um sehr wenig gebeten, aber viel angeboten. Magisches Wissen, obskure Formeln, extrem seltene Reagenzien – Berichten zufolge hat der Gehängte einen wahren Geldregen in Form von magischen Waren und Diensten durch Coatepetls neu entdecktes Wohlgefallen erhalten. Was der Gehängte im Gegenzug gegeben hat, scheint vergleichsweise unbedeutend. Ursprünglich hatte sich Coatepetl Einblicke in die Aktivitäten und Pläne des Gehängten erhofft, aber es hatte die Tiefe der Hingabe nicht verstanden, mit der sich der Gehängte dem Chaos verpflichtet hat. Pläne sind nichts, an dem die Fraktion Interesse hat – oder einfach ausgedrückt: Sie kann nicht teilen, was sie nicht hat. Sobald Coatepetl diesen Umstand verstanden hatte, war dem Konzern klar, dass er seine Taktik ändern musste. Seine Repräsentanten freundeten sich in ausreichendem Maße mit einigen Mitgliedern der Fraktion an, um sie in Aktion beobachten zu können. Dadurch gewannen sie ein besseres Verständnis dafür, wie der Gehängte agiert.

Einfach formuliert wartet und beobachtet der Gehängte. Sobald sich eine Möglichkeit auftut, um Chaos zu stiften, handelt die Fraktion. Die Eigenschaften, Fähigkeiten und Gegenstände, die sie schätzen, sind jene, die Flexibilität und sofortigen Einsatz gestatten. Aus diesem Grund hat die Fraktion nur sehr wenige fähige Ritualmagier, aber massenhaft Experten für Illusions- und Manipulationszauber. Die einzige Möglichkeit, wirklich vorauszuahnen, was der Gehängte tun könnte, ist die, sich mitten in ihm aufzuhalten und zu beobachten, wie seine Mitglieder agieren und reagieren. Kurz gefasst: Man muss lernen, wie sie zu denken.

Das also ist auch das aktuelle Ergebnis dieser Partnerschaft – Coatepetl lernt mehr und mehr, wie man Chaos stiftet. Die öffentliche Rhetorik des Konzerns hat kürzlich einen antiautoritären Touch angenommen. Wenn seinen Vertretern die Möglichkeit gewährt wird, während der Morgenanhörungen das Wort zu ergreifen, dann sprechen sie regelmäßig von „erdrückenden“ Regeln und der „gebieterischen“ Tendenz der Königin. Sie beschwerten sich über die Beschränkungen, die Höflingen auferlegt werden, und dass diese ihre Kreativität einengen. Sie haben sich auf ein Narrativ eingeschossen, das sich auf Freiheit begründet, weil sie verstehen, dass das eines der Dinge ist, die am kostbarsten für die Fae sind: Freiheit von allem und jedem, das sie zu kontrollieren versucht. Sie eignen sich den Sinn für Unordnung vom Gehängten an und werden versuchen, andere Höflinge davon zu überzeugen, dass das Chaos, das sie zu stiften versuchen, in ihrem Interesse sein wird. Was sie dann

infolge dieses Chaos tun werden, ist allerdings reine Spekulation. Und die Königin und ihre Gefährten haben nicht die Absicht, die Dinge so weit außer Kontrolle geraten zu lassen.

Masken hinter Masken

Am Seelie-Hof wachsen Pflanzen in den Hallen und großen Sälen. Manchmal erscheinen diese Pflanzen über Nacht oder durchleben Phasen schnellen Wachstums, die das Gebäude gelegentlich maßgeblich verändern können. Es gibt Höflinge, die von Tag zu Tag ihre Form verändern, jene, die an Status verlieren, und solche, die ihn dazugewinnen. Es gibt magische Wirbel und Verzerrungen, die sich durch den Hof ziehen und das Essen der Höflinge verändern, die Musik, die gespielt wird, oder andere Teile des Gewebes, das den Hof ausmacht. Und trotzdem hat der Hof inmitten all dieser Unvorhersehbarkeit und Unbeständigkeit eine Ordnung und ein Prozedere, denen er folgt. Unabhängig von den tagtäglichen Veränderungen bleibt die Rangliste an Ort und Stelle und verkündet den Fraktionen auf einen Blick, wie die Anführer des Hofes ihre Macht relativ zueinander einschätzen. Bei formalen Angelegenheiten des Hofes werden die Fraktionen nach ihrer Reihenfolge auf der Rangliste ausgerufen, und Amtsträger des Hofes werden mit den Titeln und Höflichkeitsfloskeln angesprochen, die sich über die Zeitalter hinweg etabliert haben. Bei Bällen und gesellschaftlichen Ereignissen tragen die Gäste irgendein Objekt, das ihre Loyalität zu wem oder was auch immer ausdrückt (auch wenn es nicht immer einfach ist, diese Symbole zu entschlüsseln). Es gibt eine Ordnung und eine Vorhersehbarkeit – was dazu führt, dass jene Dinge, die diese Ordnung unterwandern und die Vorhersehbarkeit zerstören könnten, absolut im Interesse vieler Höflinge sind.

Ein großes Element der Vorhersehbarkeit sind Anzahl und Art der Fraktionen am Hof. Durch die zunehmende Geschwindigkeit, mit der sich die Karten vom Deck der Schatten auf den Metaebenen manifestieren, richtete sich viel Aufmerksamkeit auf das Tarot und seine Verbindungen zu den Fraktionen des Hofes. Und mit diesem Fokus wird auch eine bestimmte Verbindung immer wieder erwähnt: Es gibt 22 Große Arkana im Tarotdeck, aber nur zehn anerkannte Fraktionen am Hof. Was, fragen sich die Leute, hat das zu bedeuten? Was könnte sich jenseits der Blicke und der Wahrnehmung vieler Höflinge abspielen?

Höflinge von eher traditionellem Gemüt spielen diese Verbindung herunter und bemerken naserümpfend, dass der Hof nicht nach dem Tarotdeck angeordnet ist, sondern das Tarot nach dem Hof. Das ist jene Art von Erklärung, die den Vorteil hat, dass sie tatsächlich

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

nichts klarer werden lässt. Unabhängig davon, ob nun das Tarot oder die Fraktionen zuerst kamen, warum passen die Zahlen nicht zueinander?

Diskussionen über die sogenannten „fehlenden“ Fraktionen sind ein beliebtes Thema am Hof, auch wenn ältere und traditionellere Höflinge solche Spekulationen als frivolen Unsinn abtun. Diese Spekulationen gehen die Frage von allen Blickwinkeln her an: Gab es einst mehr Fraktionen, die nur verschwunden sind? Werden vielleicht in Zukunft noch Fraktionen auftauchen? Und vielleicht am interessantesten: Agieren aktuell Fraktionen im Geheimen, die den Protokollen des Hofes nicht folgen und eine unbekannte Agenda verfolgen?

Indizien und Beweise sind in solchen Diskussionen natürlich ein rares Gut, und so sollte es auch sein. Was für eine Geheimorganisation, die etwas auf sich hält, hinterlässt denn auch konkrete Spuren ihrer Aktivitäten? Dieser Mangel an Beweisen verleitet natürlich dazu, solche Diskussionen genau wie die Hofältesten abzutun. Trotzdem gehen sie weiter. Irgendetwas an dem Thema hält das Interesse der Hofmitglieder aufrecht, und dieses Etwas könnte womöglich ein Körnchen Wahrheit sein.

Im Folgenden finden sich einige der hartnäckigsten Gerüchte über die fehlenden Fraktionen.

Die Schatten

Wenn eine versteckte Fraktion existiert, die parallel zu den bekannten Fraktionen operiert, dann – so glauben viele Höflinge – sind es die Schatten. Es wäre recht passend: Dieses Arkanum wird mit den Dingen assoziiert, die man nicht sieht und nicht weiß, den versteckten Gefahren und Möglichkeiten, die das eigene Schicksal formen. Gemeinhin glauben die Höflinge, dass die Fraktion der Schatten am Hof nur eine geringe Präsenz hat, da sich ihre Aktivitäten auf die materielle Ebene konzentrieren. Die Schatten sind in der materiellen Welt natürlich von großer Bedeutung. Sie sind der Ort, in denen jene Aktivitäten stattfinden, die im Licht des Tages nicht stattfinden dürfen; Aktivitäten, deren Legalität fragwürdig ist, die aber nötig sind, um die Welt am Laufen zu halten. Und es gibt eine ganze Legion von Leuten, eine regelrechte Armee mit bemerkenswerten Fähigkeiten, die diese Aktivitäten durchführt. Diese Shadowrunner so zu manipulieren, dass sie die Geschäfte der Schatten führen, wäre keine schwierige Aufgabe. Das System, in dem sie agieren, ist ohnehin so ausgelegt, dass man ihnen einen Großteil des Wissens darüber verwehrt, welche Folgen ihre Aktio-



nen haben. Dutzende, Hunderte oder sogar Tausende Shadowrunner aus der ganzen Welt könnten für die Schatten arbeiten, ohne es zu wissen. Alles, was die Fraktion bräuchte, wären ein paar gut vernetzte Schieber mit Zugang zu beträchtlichen finanziellen Mitteln, und schon hätten sie Runner auf der ganzen Welt auf Abruf zur Verfügung.

Neue Spekulationen am Hof besagen, dass die Fraktion der Schatten für die neue Verbindung zwischen dem Seelie-Hof und der materiellen Ebene verantwortlich sei. Das Argument hat einen logischen Reiz – wenn die Fraktion der Schatten bereits Zugang zu einem Netzwerk an Runnern hat, dann wäre ein Zugang zum Hof eine exzellente Möglichkeit, deren Fähigkeiten in ein eher von Geistern gelenktes Reich zu bringen. Falls die Fraktion diesen aggressiven Schritt gegangen ist, um ihre eigenen Ziele zu verfolgen, wäre die nächste logische Frage: Was sind diese Ziele?

An diesem Punkt werden die Spekulationen über die Schatten, die von vornherein nicht auf besonders festem Fuß standen, noch haarsträubender und entfernen sich noch weiter von jeglichen Fakten. Mögliche Assoziationen werden hauptsächlich zu denjenigen Fraktionen gebildet, die den angeblichen Aktivitäten der Schatten am nächsten kommen. Der Gehängte und der Tod mit ihrem Hang zum Chaos und ihrer Ablehnung der etablierten Ordnung scheinen wahrscheinliche Kandidaten für Allianzen zu sein (und aus ähnlichen Gründen wäre die Aes Sídhe Banrígh ein standhafter Gegner). Auch die Sonnenfinsternis wäre ein möglicher Verbündeter – ihre Offenheit gegenüber der Welt jenseits des Seelie-Hofs würde sich gut mit den angeblichen Aktivitäten der Schatten in der materiellen Welt vertragen.

Ein anderer potenzieller Verbündeter, der eher für Verwunderung sorgt, ist die Höhere Macht. Das ist nicht eben eine intuitive Wahl, da die gesittete Ordnungsliebe der Höheren Macht in diametraler Opposition zum willkürlichen Chaos des Gehängten zu stehen scheint. Aber der beträchtliche weltliche Reichtum der Höheren Macht bedeutet, dass sie eine große Zahl und Vielfalt an Einsätzen in den Schatten finanzieren könnte, wenn sie das wollte. Warum sie das wollen sollte und zu welchem Zweck, bleibt Spekulationen überlassen.

Das Mitglied des Hofes, das am meisten von der Fraktion der Schatten besessen scheint, ist Chambray Cliff, ein früherer Meister der Überlieferungen aus der Fraktion des Eremiten. Aufgrund der Neigungen seiner Fraktion spricht er von den Schatten voller Abneigung. Seiner Meinung nach sind sie zu fest in den Angelegenheiten der materiellen Welt verankert, und ihr Verhalten ist für den Hof ungebührlich. Seine Hauptmotivation für seine Recherche der Schatten ist, die anderen Fraktionsführer davon zu überzeugen, dass die Fraktion wirklich existiert und man aktiv alle Individuen mit Verbindungen in die Schatten aufstöbern und vom Hofe entfernen sollte. Unterhaltungen mit Cliff können

anstrengend sein, da er unfähig scheint, eine einzelne Information mitzuteilen, ohne gleich mehrere weitere Informationen hinterherzuschieben, die damit zusammenhängen. Habt Geduld mit ihm, und ihr findet womöglich Zugang zu Wissen, das sonst niemand besitzt.

Chambray Cliff über die Schatten

„Natürlich existieren sie. Das passt zu allem, was wir über den Hof wissen. Es passt zu meinen Erfahrungen dort. Man kann sich am Hof nicht ohne das Gefühl bewegen, dass sich dort absichtlich etwas versteckt hält und einen aus den Schatten heraus piesackt. Wie können wir annehmen, dass diese Schatten nicht bewohnt sind? Und wer wäre besser geeignet, sie zu bewohnen, als die Schatten?“

Ich zögere fast, sie zu genau anzusehen, wenn ich daran denke, dass das Licht den Schatten davonjagt. Aber dann erinnere ich mich daran, dass es so eben nicht funktioniert – die Schatten bewegen sich einfach woanders hin, aber sie verschwinden nicht. Ich kann sie weiterjagen, während sie mir entgleiten, und wäre dabei so glücklich wie ein Hund, der seinen eigenen Schwanz jagt. Und genauso verblüfft, wenn meine vergeblichen Mühen plötzlich von Erfolg gekrönt würden.“

Die Vigilantin

Wenn die Leute am Hof die Möglichkeit diskutieren, dass die Fraktion der Schatten existieren könnte, so tun sie dies oft mit einer gewissen Aufregung, dem Nervenkitzel, dass etwas Geheimes und Verstecktes tatsächlich real sein könnte. Wenn sie die Möglichkeit diskutieren, dass die Fraktion der Vigilantin existieren könnte, dann tun sie das mit Seitenblicken und in nervösem Flüsterton. Niemand am Hof will, dass es sie wirklich gibt. Aber wann immer ein lange gehegter Groll auf blutige Weise beendet wird, beginnt das Flüstern wieder, und die Leute sind besorgt, dass der Vorfall kein ganz normaler Racheakt war – sondern eine formale Form der Vergeltung.

Es gibt viele Vermutungen darüber, warum die Fraktion der Vigilantin die Leute so nervös macht. Eine verbreitete Theorie ist, dass jedes Mitglied des Hofes sich der vielen Missetaten, die es begangen hat, sehr wohl bewusst ist. Sie wissen, dass, wenn eine solche Fraktion am Hof Fuß fasst, sie plötzlich mit Konsequenzen leben müssten, von denen sie gehofft hatten, dass sie sie noch viele Jahre vor sich herschieben könnten. Andere Sorgen sind nicht ganz so persönlicher Natur. Die

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Hofhistorikerin Ember Limestone ist fest davon überzeugt, dass es einst eine Fraktion der Vigilantin gab und sie viele Jahrhunderte lang eine wichtige Rolle am Hof spielte. Zu irgendeinem Zeitpunkt, vielleicht vor 500 Jahren, vielleicht noch länger zurück, wurde die Fraktion gewaltsam aufgelöst, da es die anderen Mitglieder des Hofes leid waren, mit einem ewigen Schwert des Damokles über ihren Köpfen zu leben. Aufgeschobene Rache ist verweigerte Rache, so entschieden sie. Also versuchten sie alles in ihrer Macht Stehende, um die Rache so weit wie möglich zu verzögern. Die Fraktion wurde so gründlich wie möglich demontiert und verschwand in den Nebeln der Zeit.

Am Hof mögen Dinge für Jahrhunderte, vielleicht sogar Jahrtausende begraben liegen, aber die wenigsten Dinge bleiben für immer begraben. Wenn die Fraktion der Vigilantin zurückkehrt, wird ihre Rache furchtbar sein, speziell gegen jene, die eine Rolle in ihrer ursprünglichen Auflösung gespielt haben. In jeder normalen organisatorischen Struktur kann ein 500 Jahre lang gehegter Groll keine persönliche Note haben, aber das hier ist der Hof – es ist absolut möglich, dass einige der Individuen, die in die Verbannung der Vigilantin verwickelt waren (falls so etwas denn tatsächlich passiert ist), noch immer am Hof aktiv sind. An der Spitze dieser Liste steht naturgemäß die Königin, Lady Brane Deigh. Es ist nicht bekannt, wann genau ihre Herrschaft begonnen hat, und diverse Entscheidungen in ihrer Regierungszeit wurden nicht aufgezeichnet. Wenn sie wollen würde, dass etwas vergessen wird, dann könnte sie das durchaus vergraben und eventuell sogar vor sich selbst verstecken. Das heißt, sie könnte durchaus leugnen, dass sie irgendetwas über die Auflösung der Fraktion der Vigilantin weiß, und jeder Test des Wahrheitsgehalts ihrer Aussagen würde bestätigen, dass sie ehrlich ist – und doch könnte sie gelogen haben. Wenn ihr nicht glaubt, dass sie willens ist, ihre Erinnerung an etwas zu ändern, das ihrer Meinung nach zugunsten des Hofes geschah, dann versteht ihr Lady Deigh noch nicht wirklich.

Lady Brane Deigh ist allerdings nicht die einzige Herrscherin des Hofes mit Erinnerungen, die sich über Äonen erstrecken. Die beste Quelle für Informationen über die Vigilantin, falls diese denn je etwas war, über das man sich sorgen musste, ist die Königin im Exil, Lady Thisbe Sorrel. Um einen Gesprächstermin bei ihr zu erhalten, kann man das übliche Prozedere durchlaufen: In der Großen Halle schreibt man seinen Namen und sein Anliegen auf eine kleine Karte und wirft sie dann sanft in die Luft. Wenn sie aufsteigt und verschwindet, wurde dem Gesprächsgesuch stattgegeben. Wenn sie auf den Boden fällt, wurde er abgelehnt. Natürlich erhält man keine klare Zeitangabe, wann Lady Thisbe einen empfangen wird – man hat sich dem Zeitplan der Königin anzupassen, nicht andersherum. Früher oder später wird sie einen jedoch finden oder zu sich bringen lassen, und wenn man sich dann diplomatisch

verhält und daran denkt, ihren beanspruchten Status als Königin des Hofes im Exil zu würdigen, könnte man eine produktive Unterhaltung mit ihr führen. Man sollte sich nur daran erinnern, dass man sich nach Gesprächsende der monumentalen Aufgabe gegenübersteht, ihre Worte zu enträtseln und das Geflecht aus Wahrheit, Lügen und Illusionen zu entwirren. In dieser Hinsicht unterscheidet es sich also nicht von jedem anderen Gespräch am Hof.

Die verlorene Farbe

In vielen Zivilisationen haben sich gewisse Verschwörungstheorien etabliert, aber zwischen all den kleinen Allerweltsverschwörungen gibt es oft auch eine Handvoll größerer, radikalerer Theorien über die Mächte hinter den Mächten, über Geheimgesellschaften und so, die angeblich in Wahrheit die Welt kontrollieren. Die Illuminati, die Tempelritter, die Weisen von Zion, die Neue Weltordnung, das Fortbestehen von Babylon lange nach dem vermeintlichen Fall dieser Zivilisation – all das sind Beispiele von Geschichten geheimer Organisationen, die außer Sichtweite operieren, die Geschicke der Zivilisation lenken und auf ihre eigenen schändlichen Ziele hinarbeiten, völlig ohne jede Transparenz oder Verantwortlichkeit.

Der Seelie-Hof existiert mittlerweile lange genug, als dass jeglicher Versuch, sein Alter in Jahren oder Jahreszeiten zu messen, eine sinnlose Aufgabe wäre. Er hat seltsame Drehungen und Wendungen erlebt, mit denen zu jenem Zeitpunkt niemand gerechnet hätte und die nur wenige zu erklären vermochten, egal, wie viel Zeit verging. Er hat sich störrisch geweigert, vorhersehbareren Mustern oder linearem Wachstum oder Fortschritt zu folgen. Er verändert sich, mutiert, ändert seine Form und seine Lebensführung nach Launen, die vielleicht dem Schicksal gehören oder vielleicht auch Ausdruck irgendeines bewussten Willens sind, der noch geheimnisvoller und subtiler ist, als es die meisten Höflinge je verstehen könnten.

Es gibt jene am Hof, die glauben, es gäbe noch ein Machtsystem hinter den sichtbaren Mächten; Operationen, die außer Sicht aller stattfinden, die nicht den inneren Zirkeln angehören. Würde man diesen Zirkeln beitreten, ergäbe das Sinnlose plötzlich Sinn. Man würde plötzlich verstehen, welchen Sinn der mäandernde Kurs des Hofes hat und dass jede Bewegung ein Fortschritt auf ein größeres Ziel hin ist. Man würde sehen, und man würde verstehen, und die scheinbare Zufälligkeit der Welt würde weichen wie Nebel, der von der warmen Sommersonne durchdrungen wird. Man würde wissen, und dem Wissen würde Herrlichkeit inne-wohnen.

Was ist diese geheime Macht? Wie schon zuvor erwähnt orientieren sich die Fraktionen am Hof an den Großen Arkana des Tarotdecks (oder vielleicht auch umgekehrt). Manche Fraktionen stützen sich auf diese Parallele und verwenden Tarotkarten (speziell Karten

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

aus dem Tarot der Sechsten Welt, wenn sie sie in die Finger bekommen), um damit ihre Pläne voranzutreiben oder ihre Zukunft vorherzusagen. Im Tarot sind die Großen Arkana die Trümpfe, die parallel zu den vier Farben agieren – im Tarot des Hofes sind das Stäbe, Schwerter, Münzen und Kelche. In einer Kartenlegung, die sich auf den Hof bezieht, ist die Bedeutung der Großen Arkana immer mit der entsprechenden Fraktion verbunden. Die Kleinen Arkana sind etwas freier in der Interpretation und repräsentieren die vielen Leute, die Stammgäste am Hof sind und keiner der Fraktionen angehören. Diese Individuen haben tatsächlich sogar oft mehrere Allianzen und spielen für mehrere Fraktionen eine Rolle, wenn sich gewisse Umstände ergeben. Entsprechend können sie sich auch von ihren Rollen lösen, wenn sich Allianzen verschieben. Die Fraktionsführer verstehen, wie wichtig es ist, den Einfluss jeder Farbe in ihrem Wirkungsbereich zu haben. Die Stäbe repräsentieren Kreativität und Willensstärke; von den Schwertern nimmt man gemeinhin an, dass sie Vernunft symbolisieren, auch wenn sie den unbestreitbaren Aspekt der Gewalt in sich tragen; die Münzen sind die materielle Welt und der Reichtum, der sie beherrscht; die Kelche sind Emotionen. All das sind für die Fraktionen wichtige Aspekte, die es zu berücksichtigen gilt, und sie alle brauchen all diese Elemente, um ihre Aktivitäten zu repräsentieren.

Aber die vier Farben decken nicht jeden Aspekt der Existenz ab. Instinkt zum Beispiel passt ein bisschen zu den Stäben und Kelchen, aber fühlt sich bei keinem davon so richtig zu Hause. Verbindungen herzustellen und Muster zu erkennen überschneidet sich ein wenig mit dem Aspekt der Schwerter, aber es ist auch etwas Intuition darin enthalten, was dann wiederum nicht passt. Solche Tatsachen reichen, um Diskussionen darüber anzustiften, ob es vielleicht noch andere Farben geben könnte, die die Realität detailreicher abbilden. Und falls es tatsächlich eine weitere Farbe gibt, welche Rolle spielt sie dann am Hof? Gibt es dort Individuen mit Eigenschaften und Neigungen, die sich mit den bestehenden Mustern nicht gut abbilden lassen, sodass Versuche, sie zu lesen, unweigerlich in die Irre führen? Welche Informationen fehlen, die die Wahrsager des Hofes dringend kennen sollten?

Bisher gehen die Diskussionen darüber nur bis hierher und nicht weiter, aber das Wiederauftauchen so vieler Tarotkarten hat auch der Neugier neuen Aufschwung verliehen. Wenn die Karten umherschwirren, ist es vielleicht von Vorteil, so viele wie möglich davon zu untersuchen und herauszufinden, ob andere Farben existieren, und wenn ja, welche. Zumindest hat dieser Umstand in den meisten Höflingen das Verlangen ausgelöst, so viele Karten wie möglich zu beschaffen und zu analysieren.



Das
unmögliche
Tor

Der
Seele-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Fundsachen

Wo wir gerade beim Thema der Suchen nach verloren geglaubten Tarotkarten sind, soll erwähnt sein, dass dies eine der fortwährenden und beständigsten Aufgaben des Hofes ist: die Suche nach Objekten der Macht. Diese Suche zeichnet sich allerdings durch einige Merkwürdigkeiten aus. Die erste davon ist, dass einige der Objekte, nach denen gesucht wird, solche sind, die die Mitglieder des Hofes selbst mit Macht erfüllt haben. Viele solcher Gegenstände befanden sich einst im Besitz irgendeines Hofmitglieds, gingen aber durch Eingriffe anderer Höflinge oder durch die Launen ihrer Umwelt verloren. Eine weitere Merkwürdigkeit sind jene Objekte, die in Geschichten und Legenden auftauchen, deren Funktion – falls sie denn eine haben – allerdings unklar ist. Die Leute haben jedoch immer wieder gehört, dass es sich dabei um interessante Gegenstände handelt, und zwar von Quellen, denen sie vertrauen – also haben sie sich ebenfalls auf die Suche gemacht. Sie sind begierig darauf, etwas zu finden, von dem sie oft gar nicht wissen, wie sie es denn benutzen sollen, falls sie es je in die Finger bekommen. Nichtsdestotrotz geht die Suche weiter.

Ein weiterer spannender Aspekt bei der Suche nach Artefakten ist die Tatsache, dass einige von ihnen sich durchaus am Hof selbst befinden könnten. Auch wenn das klingt, als würde es die Dinge vereinfachen, tut es das nicht. Der Hof ist riesig und steter Veränderung unterworfen. Und er hat die verstörende Tendenz, neue Gefahren an Orten zu erschaffen, die als harmlos gelten. Aus diesem Grund stehen Objekte, die sich wahrscheinlich am Hof befinden, recht weit unten auf der Liste erfahrener Artefaktjäger. Sie vermuten einfach, dass die Objekte, wenn sie noch nicht gefunden wurden, extrem gut versteckt und mit Gefahren verbunden sein müssen, denen man lieber nicht begegnen möchte. Stattdessen wählen sie die relative Sicherheit der ungezähmten Wildnis jenseits des Hofes.

Die Jagd nach Artefakten ist bei Neuankömmlingen am Hof äußerst beliebt. Das liegt auch daran, dass sich die Ergebnisse dieser Aktivität direkt auf ihre eigene Welt übertragen lassen. Die richtige Entdeckung könnte den großen Sieg bedeuten, von dem sie träumen und mit dem sie für den Rest ihres Lebens ausgesorgt hätten. Und selbst wenn ihnen ein Gegenstand keinen unschätzbaren Reichtum verschafft, könnten sie durch ihn Macht erlangen, die ihnen bei ihren Geschäften nützen kann – sowohl am Hof als auch außerhalb davon.

Im Folgenden sind ein paar Gegenstände aufgeführt, die kürzlich das Interesse geweckt haben, sowie ein paar Jäger, die sich auf der Suche nach Artefakten als harte Konkurrenz erweisen könnten.

Bragis Harfe

Der Name des nordischen Gottes der Dichtkunst, Bragi, hat ein kleines Henne-Ei-Problem, da er dem altnordischen Wort der Dichtkunst – *bragr* – ähnelt. Die Frage ist also, ob die Dichtkunst nach dem Gott benannt wurde oder andersherum. Die Antwort ging in den Nebeln der Zeit verloren, aber was Bragis Harfe angeht, so ist von Bedeutung, dass sie sowohl mit dem Gott als auch mit der Dichtkunst in Verbindung steht und ihrem Namen angeblich alle Ehre macht.

Was die Harfe besonders macht, ist wohl bekannt: Sie macht ihren Spieler unwiderstehlich, sodass Personen jeden Alters und Musikgeschmacks so gefesselt von seiner Vorführung sind, dass sie nicht in der Lage sind, sich von ihr abzuwenden. In manchen Legenden erstrecken sich die Auswirkungen der Harfe auch jenseits der Darbietungen. Man glaubt, dass selbst das Tragen der Harfe oder eine kürzlich erfolgte Benutzung die Überzeugungskraft einer Person extrem verbessern.

Über alles, was darüber hinausgeht, herrscht Uneinigkeit. In manchen Beschreibungen ist die Harfe aus Holz, in anderen wiederum aus Gold – vermutlich im Einklang mit dem Gedanken, dass mächtige Gegenstände aus wertvollen Materialien bestehen müssen. In manchen Darstellungen ist es eine große Harfe – die Art, bei der man sitzen muss, um sie zu spielen. Manche zeigen sie auch deutlich handlicher, sodass man sie mit einem Arm halten und mit dem anderen spielen kann. Manchmal ist die Harfe mit kunstvoll geschnitzten Ornamenten verziert, manchmal schlicht und schmucklos. Es gibt Artefaktjäger, die Wert darauf legen, jede Harfe zu spielen, die ihnen unterkommt – nur für den Fall, dass es zufällig die wertvollste Harfe aller Metaebenen ist.

Die meisten glauben, dass sich die Harfe nicht in der Nähe des Hofes befindet: Legenden zufolge war sie schon einmal dort und machte ihren Besitzer überzeugender als selbst die fähigsten Höflinge. Die namhafte Besucherin des Hofes, Titania – ja, genau *die* Titania –, brachte die Harfe einst mit sich und hätte sich fast die Krone geholt ... bis sie entschied, dass sie sie doch nicht wollte. Wie bereits erwähnt reicht das Gedächtnis der Höflinge weit zurück. Jene, die sich daran erinnern, was Titania mit der Harfe anstellte, könnten also auch dafür verantwortlich sein, dass die Harfe weit, weit weg vom Hof gebracht wurde.

Das
unmögliche
Tor

Der
Seele-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Der treibende Peter

Der treibende Peter ist ein Geist, der sich nicht materialisieren kann oder zumindest keine Lust hat, das mal ordentlich zu tun. Dadurch ist er fortwährend immateriell. Er war auf vielen Banketten des Hofes und hat nie gegessen. Er war Zeuge vieler Fleischesluste, hat aber nie gesündigt.

In Ermangelung seiner Fähigkeit, sich solchen Gelüsten des Fleisches hinzugeben, hat sich der treibende Peter sein eigenes kreatives Laster ausgedacht: Er vermischt sich mit magischen Auren. Auch wenn er sich nicht zu schade ist, sich an Erwachte anzuschleichen, um einfach mal zu sehen, wie sich deren Aura anfühlt, hat er doch vornehmlich Interesse an den Auren magischer Artefakte. Das hat ihn auch zu einem der aggressivsten Artefaktjäger des Hofes gemacht. Er ist natürlich Beschränkungen unterworfen – er kann zum Beispiel Artefakte nicht selbst aufheben, und es kann problematisch für ihn sein, Räumlichkeiten unter der Erde zu betreten. Es fällt ihm auch schwer, Informationen aus Büchern zu erlangen. Dafür ist er allerdings äußerst fixiert auf Interaktionen mit Personen. Wenn irgendwer am Hof etwas über ein Artefakt weiß, dann stehen die Chancen gut, dass auch Peter davon weiß. Er hat ein Talent dafür, Unterhaltungen zu belauschen, die nicht für seine immateriellen Ohren bestimmt sind. Da er Hilfe dabei braucht, die Artefakte zu sich bringen, heuert er natürlich auch gerne Helfer an. Er ist eine exzellente Quelle für jeden am Hof, der nach Informationen über Artefakte sucht.

Babr-e Bayan

Auf den ersten Blick scheinen die Eigenschaften der magischen Rüstung des persischen Helden Rostam, die als Babr-e Bayan bekannt ist, die Aufregung nicht wert zu sein, die sie verursacht hat. Das soll aber nicht heißen, dass sie kein mächtiger Gegenstand ist. Angeblich ist sie gegen eine Vielzahl von Elementen immun und verleiht zusätzlich exzellenten Schutz gegen normale Schläge. Das sind für eine Rüstung natürlich wertvolle Eigenschaften – so wertvoll, dass es eine ganze Reihe von Möglichkeiten gibt, wie man mit Technologie der Sechsten Welt, magischen Effekten und sogar Critter-Pelzen ein ähnliches Maß an Schutz erzeugen kann. Eine gute Kombination aus Magie und Technologie – oder auch die außergewöhnlich geschickte Anwendung eines der beiden – kann den Träger mit einem Schutz versehen, der es mit den angeblichen Fähigkeiten von Babr-e Bayan aufnehmen kann, ohne dass man die Rüstung finden muss. Dennoch sind viele Fraktionen auf der Suche nach dieser speziellen Rüstung, was natürlich die Frage aufwirft: Warum? Die Antwort hängt wahrscheinlich mit dem Material zusammen, aus dem die Rüstung besteht, und nicht so sehr mit ihren sonstigen Eigenschaften.

Es gibt viele Legenden, die den Ursprung der Rüstung erläutern. Die meisten hängen mit irgendeinem wilden Tier zusammen, das Rostam erschlagen hat. In einer Geschichte ist es ein Tiger, in einer anderen ein Leopard und in einer dritten ein Löwe. In noch einer anderen Geschichte gehört das Tier jedoch nicht zu den Großkatzen, sondern ist ein Drache. Das ist der Teil, der die Aufmerksamkeit der Leute weckt. Auch wenn Drachenschuppen natürlich exzellenten Schutz bieten, ist das bei Weitem nicht ihre einzige Fähigkeit. In den Augen vieler ist ihre wichtigste Eigenschaft, dass sie vorher einem bestimmten Drachen gehörten, denn

das eröffnet gewisse Möglichkeiten. Recherchen über Babr-e Bayan hängen daher ebenso mit ihrem aktuellen Aufenthaltsort zusammen wie mit der Frage, von welchem Drachen sie stammen könnte. Die meisten Artefaktforscher glauben, dass der entsprechende Drache in der Sechsten Welt nicht bekannt ist. Es gibt aber auch Diskussionen darüber, ob er in einem vorigen Zeitalter gestorben oder einfach noch nicht erwacht ist. Es gibt Dutzende Ideen dazu, wie man die Schuppen – wenn die Rüstung denn wirklich daraus besteht – nutzen könnte, um eine Verbindung zu diesem geheimnisvollen Drachen herzustellen. Manche glauben, dass die Rüstung dabei helfen könnte, den Drachen zu wecken. Andere vermuten, dass man sie als Köder benutzen könnte, um den Zorn des Drachen zu lenken. Das bedeutet natürlich auch, dass sich die beabsichtigte Nutzung der Rüstung von Person zu Person unterscheidet. Manche wollen sie selbst besitzen, andere sähen sie lieber in den Händen ihrer Rivalen. Das macht die Jagd nach dem Artefakt mitunter besonders interessant, da zwei Parteien aus sehr unterschiedlichen Gründen ein Interesse daran haben könnten, dass die Rüstung an denselben Ort kommt.

Die Messingköpfe

Dies ist, um es vorsichtig auszudrücken, eine ziemlich schräge Kategorie. Es gab mal eine Zeit, in der animierte Köpfe aus Messing sehr begehrt waren. Man glaubte, sie würden Wissen weitergeben, das kein Mensch je besitzen könnte, insbesondere Wissen um die Zukunft. In den Schriften der Renaissance werden solche Köpfe mitunter erwähnt.

Diese Tatsache bringt uns zu einer der Kuriositäten der Welt und dem Fortschritt des Wissens in ihr. In der Renaissance gab es – wenn überhaupt – wenig Unterscheidung zwischen dem, was wir heute als

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Wissenschaft bezeichnen, und dem, was als Pseudowissenschaft betrachtet wird. Berühmte Gelehrte wie Roger Bacon vollbrachten zum Beispiel wichtige Arbeit im Bereich der Linguistik und des Schießpulvers, verbrachten aber auch viel Zeit mit dem Studium der Alchemie und Astrologie. Als das Zeitalter der Vernunft anbrach, beklagten die Philosophen all die Zeit, die Bacon mit solchen Belanglosigkeiten wie Alchemie verschwendet hatte. Aber die Welt drehte sich weiter, die Sechste Welt brach an, und schon bald darauf lehrten große Universitäten auf der ganzen Welt wieder Wissenschaft und Magie. Oxford selbst hat einen alchemistischen Zweig in seinem wissenschaftlichen Institut. Roger Bacon hätte sich dort zweifelsfrei sehr wohlgefühlt.

Damit will ich sagen, dass Dinge, die wie Torheiten der Vergangenheit wirken, durchaus wertvolle Einblicke in die Ebbe und Flut der Manasphäre und ihre Beziehung zum Rest der Welt gewähren konnten. Die Geschichten von den sprechenden Metallköpfen, die viele Jahre lang als Aberglaube abgetan wurden, erwecken daher neues Interesse.

Solche Messingköpfe schienen mit vielen Philosophen des 13. Jahrhunderts in Verbindung gebracht zu werden. Einer Legende zufolge hatte Albertus Magnus ein recht gesprächiges Exemplar, das von Magnus' Schüler Thomas von Aquin zerstört wurde, weil es zu sehr störte. Die Informationen, die die Köpfe von sich geben, unterscheiden sich: In manchen Geschichten antworten sie nur mit Ja oder Nein auf direkte Fragen, in anderen sind sie ziemlich redselig, allerdings nur an bestimmten Wochentagen. Manchmal gaben die Köpfe arkanes Wissen weiter, zum Beispiel darüber, wie man Gegenstände erschaffen kann, die ihnen selbst ähneln. Ein andermal gaben sie Wissen über die Zukunft von sich.

Das ist am Ende Teil des Problems - die Unstimmigkeiten in den Erzählungen über die Messingköpfe machen es schwer zu erraten, welche Energien diese Gegenstände womöglich kanalisiert haben, oder ob sie überhaupt irgendwas getan haben. In *Don Quijote* gibt es einen mechanischen Metallkopf, der zur Täuschung verwendet wird, und es ist weder das erste noch das einzige Mal, dass Zweifel an den tatsächlichen magischen Kräften solcher Gegenstände auftauchen.

Aber selbst wenn diese Gegenstände magisch sind, was genau sind sie dann eigentlich? Die wahrscheinlichste Erklärung ist wohl, dass sie leblose Gefäße für Geister sind. In diesem Fall wäre es von großem Interesse zu wissen, welche Geister in ihnen steckten, ob dies freiwillig oder unfreiwillig geschah, und ob sie vielleicht noch immer darin festsitzen. Würde man den Geist finden, der diese Messingköpfe zum Leben erweckt hat, könnte man vielleicht herausfinden, ob dort wirkliche Wahrsagerei am Werk war oder ob die Geister nur dieselbe Kunst des Lesens von Menschen praktiziert haben, die vor dem Erwachen (und eigentlich auch da-

nach) unter Scharlatanen und Mystikern verbreitet war. Falls es aber tatsächlich ein Geist war, der mit der materiellen Ebene kommuniziert hat, würde das auf ein Maß an Geisterinteraktion schon vor dem Erwachen hindeuten, das viele Gelehrte überraschen würde. Wenn so etwas wirklich passiert ist, wäre der Seelie-Hof allerdings ein wahrscheinliches Mittel gewesen, um solche Verbindungen herzustellen. Zu verstehen, warum diese Interaktionen stattgefunden haben und wer dahintersteckt, ist für viele Fraktionen von Interesse. Daher wird die Suche nach den Messingköpfen am Hofe viel diskutiert (und praktiziert).

Yata no Kagami

Laut der japanischen Mythologie ist Amaterasu, die Sonnengöttin, die Vorfahrin der japanischen Kaiser. Nach einem dieser weltgefährdenden Ereignisse, die in Mythen öfter mal passieren, gab Amaterasu dem ersten Kaiser drei Artefakte, damit er die Welt in Ordnung halten könne, bis sie wieder zurückkehrte, um persönlich darüber zu herrschen. Eines dieser Artefakte war ein heiliger Spiegel namens Yata no Kagami. Er ist die Linse, durch die Amaterasu eines Tages wiederkehren würde.

Der Spiegel wurde im Shinto-Schrein von Ise aufbewahrt, unzugänglich für jeden bis auf die Kannushi, die über den Schrein wachen. Eine Besonderheit des Schreins ist, dass das Gebäude alle 20 Jahre zerlegt und neu aufgebaut wird. Das letzte Mal geschah dies 2073. Bei diesem letzten Wiederaufbau hatten die Kannushi auch eine nervenaufreibende Nachricht zu verkünden: Der Spiegel war verschwunden.

Tatsächlich äußerten sich die Kannushi nur in Form eines sehr kurzen Statements dazu, was zu allerhand Spekulationen führte. Manche sagen, dass der Spiegel schon seit langer Zeit fort gewesen sei und die Kannushi sich nun einfach entschlossen hätten, es mitzuteilen. Andere sind der Meinung, dass das Verschwinden des Spiegels die bevorstehende Rückkehr Amaterasus ankündigte (falls dies der Fall ist, war sie in den letzten fünf Jahren allerdings sehr ruhig). Wieder andere behaupten, das Verschwinden des Spiegels würde auf das Konto eines der fähigsten Shadowrunner der jüngeren Zeit gehen.

Was auch immer die Erklärung ist, viele glauben, dass sich der Yata no Kagami nicht mehr im Schrein befindet, sondern in den Händen von Leuten, die herauszufinden versuchen, was sie damit anstellen können. Es gibt viele Personen am Hof, die gern diejenigen wären, die diese Untersuchungen durchführen. Manche Geschichten über den Yata no Kagami besagen, dass er die wahre Natur einer Person zeigt. Auch wenn aus den Geschichten nicht ganz klar hervorgeht, was das bedeutet, ist die Behauptung anscheinend interessant genug, um mehrere aktive Suchanstrengungen nach dem legendären Gegenstand zu befeuern.



Das Schicksal wird neu gemischt

Das Tarot der Sechsten Welt ist ein Geheimnis, und genau das soll es auch sein. Es ist mit der ältesten bekannten Magie der Welt verbunden, hat sich aber auch Aspekte der modernen Welt angeeignet und scheint sich mit der Zeit zu entwickeln. Es zeigt Dinge, die nie passiert sind, Dinge, die vor Kurzem geschahen, und Dinge, die sich bald ereignen werden. Die Karten scheinen sich zu verändern – es gibt Beschreibungen bestimmter Karten von verschiedenen Zeugen, die sich leicht unterscheiden, und andere Beschreibungen, die fast gar keine Gemeinsamkeiten aufweisen. Die Karten verändern sich, und niemand weiß, warum. Es gibt versteckte Rätsel und Themen, die auftauchen, wann immer mehrere Karten zusammenkommen – verschiedene Motive, die eine Bedeutung haben könnten oder vielleicht auch nur in der Vorstellung des Betrachters existieren.

Das Wesen dieser Rätsel und das Ausmaß der Wahrsagerei jener, die nach diesen Karten suchen, würde den Rahmen dieser Diskussion sprengen. Konzentrieren wir uns stattdessen auf die Fraktionen, die ein besonderes Interesse an den Karten haben.

Es überrascht wohl kaum, dass der **Magier** sehr interessiert daran ist, mehr über diese Karten zu lernen. Die-

se Fraktion glaubt, dass Magie geordnet und verstehbar ist. Daher wollen ihre Mitglieder unbedingt wissen, wie die Tarotkarten in das System, wie sie es kennen, passt. Außerdem möchten sie sich ein größeres Verständnis für die Informationen erarbeiten, die auf den Karten vorhanden sind, sowie über deren Ursprung. Ihre Arbeit wird von Nigella Ciratodan, Arkanistin der Zweiten Stufe, koordiniert (denn jegliche Arbeit, die im Magier geleistet wird, muss koordiniert werden). Sie ist absolut humorlos, was ihre Arbeit angeht, und schätzt sinnlose Spekulationen nicht. Wenn ihr nach einer zuverlässigen Quelle für Informationen über die Karten sucht, ist sie vermutlich die beste. Aber natürlich teilt sie ihr Wissen nicht einfach mit jedem. Ihr müsst euch schon anstrengen, um sie davon zu überzeugen, dass ihr es wert seid, zu hören, was sie weiß.

Die Fraktion des **Kometen** ist sehr an den Tarotkarten interessiert, weil diese die Interaktion zwischen den magischen Reichen und der materiellen Ebene veranschaulichen, und davon sind die Mitglieder dieser Fraktion besessen. Das bedeutet auch, dass sie nicht einfach nur versuchen, die Karten zu sammeln. Sie sind sehr engagiert bei dem Versuch, zu enthüllen, was bestimmte Tarotkarten offenbaren, und versuchen sogar, die auf den Karten abgebildeten Szenen aufzuspüren, nur um zu beobachten, wie sie sich entwickeln. „Beobachten“ ist hier das Schlüsselwort, da sie sehr darauf bedacht

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

sind, nicht einzugreifen. Sie versuchen herauszufinden, wie Karten und Realität miteinander interagieren, und würden die Mechanismen der Karten daher eher nicht verändern oder beeinflussen. Daher stehen die meisten ihrer Aktivitäten, die mit den Tarotkarten zu tun haben, unter der Aufsicht ihres führenden Spezialisten für verdeckte Operationen, Lino Haya. Er hat immer mindestens zwei Teams im Einsatz, die versuchen, Ereignisse zu beobachten, die auf den Karten abgebildet sind. Bis vor Kurzem verbrachten die Teams fast ihre gesamte Zeit auf der materiellen Ebene, aber in letzter Zeit sind sie gelegentlich auch in die Metaebenen abgedriftet. Das deutet auf eine interessante neue Richtung bezüglich dessen hin, was die Karten nach Meinung der Fraktion des Kometen zeigen.

Auch der **Tod** beteiligt sich aktiv an der Suche nach den Tarotkarten, auch wenn die Fraktion nicht mit derselben investigativen Natur wie der Komet und der Magier an die Sache rangeht. Anstatt mehr über die Funktionsweise der Karten in Erfahrung zu bringen, bemüht sich diese Fraktion eher, sie für ihre eigenen Ziele zu benutzen. Eine Zeitlang versuchten ihre Mitglieder daher im großen Stil, die Karten zu lesen. Sie zeichneten auf, wo und wann und unter welchen Umständen die Karten auftauchten. Daraus versuchten sie dann, Informationen für die Zukunft zu gewinnen. Einige ihrer Interpretationen waren vage genug, dass so ziemlich jedes Ereignis die angebliche Vorhersage der Karten hätte erfüllen können – trotzdem fand die Fraktion, dass ihr Experiment erfolgreich genug war, um in die nächste Phase überzugehen. Anstatt die Karten einfach nur zu benutzen, um die Zukunft vorherzusagen, versuchen sie, das Auftauchen der Karten zu manipulieren, um die Zukunft zu formen. Das ist eine unfassbar schwierige Aufgabe, da es schon nicht leicht ist, die Karten überhaupt ausfindig zu machen. Aber dann noch dafür zu sorgen, dass sie an einem anderen Ort auftauchen, und zu hoffen, dass die gemachten Änderungen die Zukunft wie beabsichtigt verändern werden, ist eine ganz andere Nummer. Die Fraktion des Todes widmet sich dieser Aufgabe mit der gewohnten Selbstsicherheit und tut so, als wäre das scheinbar Unmögliche möglich, solange sie diejenigen sind, die es vollbringen. Der Rest des Hofes beobachtet ihr Treiben mit wachsender Besorgnis. Wenn nach Karten gesucht wird, sollte man wachsam sein, denn die Fraktion des Todes könnte den Suchenden in der Hoffnung auf den Fersen sein, die Karten in eine Richtung zu lenken, die ihren komplexen Zielen entgegenkommt.

Ein Mitglied der Fraktion zu finden, das über ihre Arbeit zu spricht, dürfte sich als sehr schwierig erweisen. Agenten des Todes neigen dazu, Außenseiter zu hassen. Noch dazu ist die Fraktion hierarchischen Systemen abgeneigt. Der Tod – wie sie beharrlich glauben – nimmt sich stets, was ihm zusteht, ungeachtet der Pläne, die in Gang gesetzt werden, um ihm zu entkommen. Die Mitglieder der Fraktion diskutieren mitunter

über ihre größeren Pläne und gemeinsamen Ziele. Die eigentliche Arbeit, die es zur Umsetzung der Pläne bedarf, wird aber meist von jenen gemacht, die die nötige Initiative mitbringen und die Gelegenheit dazu haben. Das läuft darauf hinaus, dass jedes Mitglied der Fraktion des Todes, dem ihr begegnet, daran arbeiten könnte, die Tarotkarten zu finden. Allerdings ist es bei jedem Mitglied auch gleichermaßen wahrscheinlich, dass es keine Ahnung von dem Projekt zur Manipulation der Karten hat. In jedem Fall werden sie die Angelegenheit wohl kaum mit euresgleichen diskutieren wollen.

Auch wenn die **Königin** nicht ganz so hingebungsvoll auf der Suche nach den Karten ist wie die Fraktionen, behält sie doch gern einen Überblick darüber, was die Fraktionen so treiben. Jegliche Information über Kartensucher und ihre Aktivitäten würde sie daher zu schätzen wissen. Was sie dann mit der Information anfängt, ist ungewiss. Ihre Belohnungen – hauptsächlich gestiegener Status am Hof und die Möglichkeit, dass sie einem einen Gefallen schuldet – sind genug Motivation für viele Höflinge, um ihr Wissen gern mit ihr zu teilen. Wenn Information als Währung dient, wird es natürlich auch immer jene geben, die diese Währung zu fälschen versuchen. Manche Individuen haben dummerweise versucht, der Königin falsche (oder erfundene) Informationen bezüglich des Standorts von Karten zu verkaufen – in der Hoffnung, dass sie ihnen einen Gefallen tun würde, bevor der Betrug auffliegt. Oder vielleicht wissen jene, die ihr falsche Informationen geben, auch ganz genau, dass sie sie prüfen wird. Das Ergebnis ihrer Bemühungen – wen sie fragt, wo sie sucht und so weiter – ist dann der eigentliche Lohn für jene Personen. Auch das entspricht ganz der Art des Hofes. Zusätzlich gibt es natürlich noch die Möglichkeit, dass jemand falsche Informationen verbreitet, ohne sich dessen bewusst zu sein. Vielleicht wurden ihm diese Informationen von einer beteiligten Fraktion oder durch einen hinterhältigen Trick von einem Rivalen zugespielt, der ihn in Verruf bringen möchte. So sehen sie aus, die Netze des Hofes, gewebt aus Begierden und Sehnsüchten. Und nur allzu leicht verfängt man sich in ihnen.

Was ihr eigentlich nicht wissen solltet

Lasst mich euch eine Geschichte erzählen. Einst kam eine Frau an den Hof, die ein graues Kleid und ein wissendes Lächeln trug. Jedes Mal, wenn sie jemandem präsentiert wurde – sie wurde unter dem Namen Carnelian de Raven vorgestellt –, nickte die entsprechende Person kurz, als wäre sie sich recht sicher, den Namen schon einmal gehört zu haben. Allerdings konnte sie sich nicht erinnern, wo das gewesen sein sollte. Im Verlauf des Gesprächs würde die Person jene Art vager Andeutungen fallen lassen, mit denen jene, die am Hofe ein- und ausgehen,

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

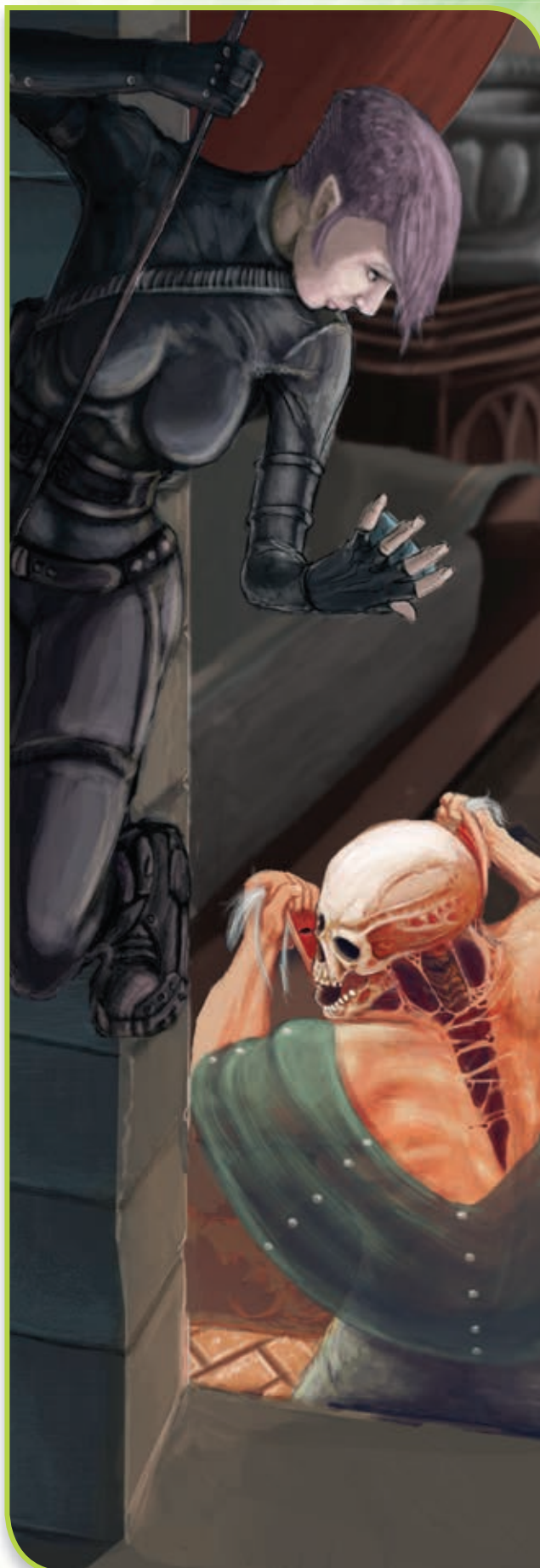
Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

vertraut sind. Und jedes Mal machte die Dame eine Geste oder nahm einen Gesichtsausdruck an, der ihr Gegenüber denken ließ, sie wüsste genau, was er verbirgt. Manche entschlossen sich, sie aufgrund ihrer scheinbaren Annahmen herauszufordern – indirekt natürlich, da man Herausforderungen am Hofe traditionell genau so ausspricht. Sie warfen ihr Sätze hin, die für jemanden, der das Wissen nicht besaß, welches sie zu haben vorgab, absolut keinen Sinn ergeben würden. Jedes einzelne Mal ging sie mindestens teilweise darauf ein und antwortete ihrerseits mit einem kleinen Einblick in das Wissen, das sie hatte. Damit machte sie deutlich, dass sie keine Heuchlerin war, sondern ein echter Insider. Jene, mit denen sie sprach, konnten sich also beruhigt mit ihr unterhalten – in dem Wissen, dass jedes Geheimnis, das ihnen vielleicht herausrutschte, auf bereits wissende Ohren traf.

Natürlich lagen sie damit falsch. Die Frau hatte Jahre damit verbracht, sich in drei Dingen zu schulen: den Mitgliedern des Hofes, den Gerüchten, die sie verbreiteten, und den Geheimnissen des Lesens von Leuten. Sie wusste, was Leute interessierte, welche Schlüsselworte sie aus der Reserve lockten und wie man wissend erschien, ohne es wirklich zu sein. Die Ausbeute an Geheimnissen, die sie in ihrer kurzen Zeit am Hofe machte, verlieh ihr viel Macht, gewann ihr viele Freunde und ein beeindruckendes Sammelsurium an Feinden. Die Verzweiflung wuchs an, endlich verifizierbare Fakten über ihre Identität zu finden, und noch wichtiger: für wen sie arbeitete. Die schiere Virtuosität ihrer Täuschung ließ viele darauf schließen, dass sie eine Agentin des Gehängten war. Allerdings schien sie dem Hofe gegenüber nicht so feindselig, wie es viele Mitglieder dieser Fraktion oft waren. Der Komet war eine andere beliebte Theorie, da dessen weitreichende Suche nach Wissen gut zu ihren ebenso weitreichenden Aktivitäten der Informationssammlung zu passen schien. Tatsächlich gab es sogar Gerüchte, dass der Komet – falls sie noch nicht für ihn arbeitete – großes Interesse daran hatte, sie in einer Führungsposition der Fraktion zu sehen. Angeblich war die Fraktion gewillt, alles in ihrer Macht Stehende zu tun, um so eine Ernennung zu ermöglichen (inklusive der Absetzung und potenziellen Beseitigung aktueller Führungspersonen, die dem im Wege stehen könnten). Die Spannung am Hof spitzte sich zu. Viele wollten die Ravens Enttarnung sehen, andere wollten, dass sie ins Exil geschickt wurde, und eine nicht geringe Zahl wäre auch mit ihrem Tod zufrieden gewesen. Es schien, als würde der Totenwinter-Ball den Höhepunkt der Anspannung markieren. Aber der Raven tauchte nicht auf dem Ball auf – oder überhaupt am Hof. Niemals wieder las der Herold des Hofes ihren Namen vor, und ihr Gesicht ward nie wieder bei Hofe gesehen. Ihr



Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Verschwinden wurde – genau wie jeder andere Aspekt an ihr – zum Thema hitziger Spekulationen am Hof. Das Thema kommt ab und zu noch mal auf, allerdings mit geringerer Häufigkeit und nachlassender Leidenschaft, je mehr Zeit verstreicht.

Die Moral der Geschichte hat zwei Seiten. Zum einen, dass man sich eine Karriere und einen Ruf auch einzig dadurch erarbeiten kann, dass man aus anderen herauskitzelt, was diese gern vor einem verstecken würde. Zweitens, dass es einige Geheimnisse von unnachgiebiger Sturheit am Hof gibt, trotz der Bemühungen der Höflinge, den sie umgebenden Schleier zu durchdringen. Bei so vielen Mechanismen, die geschaffen wurden, um die Wahrheit zu verbergen, überrascht es nicht, dass einige Dinge in den Windungen der obskuren Geschichte verloren gehen und nie wiedergefunden werden. Die vorherigen Abschnitte dieses Kapitels haben einige solcher Geheimnisse vorgestellt. Um euren Appetit auf den nächsten Ausflug zum Hof jedoch so richtig zu wecken, habe ich hier ein paar ungelöste Geheimnisse aufgeführt, mit denen sich die Höflinge nach wie vor mehr oder minder intensiv beschäftigen.

Wer tötete Gristle Teres?

Gewalt wird am Hof natürlich missbilligt, andererseits gilt das auch für Hinterlist – und letztere wird dort regelmäßig praktiziert. Während Höflinge also bemüht sein mögen, den Frieden zu wahren, zeigt auch die Gewalt mitunter ihre hässliche Fratze. Und kein Tod in der jüngeren Geschichte des Hofes hat diesen so er-

schüttert wie der von Gristle Teres. Der Schock ergab sich nicht daraus, dass Teres beliebt gewesen ist – tatsächlich galt er als pöbelhafte und unangenehme Gesellschaft. Sein ewiges spöttisches Lächeln und sein Knurren durchdrangen jedes Wort, das aus seinem Munde kam. Viele Höflinge hätten ihm mit Freuden ein gewisses Maß an Leid zugefügt, aber keiner von ihnen wäre wohl so weit gegangen, ihm das anzutun, was ihm letztendlich widerfahren ist.

Sein Dahinscheiden vollzog sich in aller Öffentlichkeit während der Morgenanhörungen an einem besonders hellen Tag, als das Licht durch jedes Fenster im Hof strömte. Das missfiel Teres, der sich für gewöhnlich in die dunkelste Ecke des Hofes zurückzog und dort den rechten Augenblick abwartete. An diesem Morgen gab es nur wenige solcher Ecken. Also verbrachte Teres seine Zeit damit, an den Rändern der Großen Halle umherzulaufen, jeden anzustarren, der ihm im Weg stand, und kurzes, hundeartiges Gebell auszustoßen. Das erste Anzeichen dafür, dass sich Ärger anbahnte, war ein Morbi, der an einer Wand stumm Wache stand. Kurz darauf sah Teres eine zweite dieser Kreaturen, dann eine dritte, dann noch mehr. Als er wieder vorbeikam, entdeckte er etwa zwei Dutzend dieser glupschäugigen Wesen, die mit leerem Blick in die Ferne starrten. Natürlich können wir nicht wissen, ob er sie als Vorbote dessen, was bevorstand, interpretierte.

Die Berichte darüber, was als nächstes passierte, unterscheiden sich. Laut manchen begann der große

Wo spricht man über Geheimnisse?

Die Funktion der meisten Bankette am Hofe ist klar. Die Bankette der Toten Asche sind für jene, die am Hof in Ungnade gefallen sind. Bei ihnen wird oft darüber gesprochen, wie man sich wieder besserstellen kann, oder man beschwert sich über die Machthaber. Beim Bankett der Königin geht es hauptsächlich darum, in Gegenwart der Königin gesehen zu werden und darin zu baden. Das Regentenbankett ist technisch gesehen weniger berühmt und exklusiv als das Bankett der Königin. Allerdings werden dort Entscheidungen getroffen, Allianzen und Pläne geschmiedet, und manchmal finden dort auch geniale Schachzüge statt.

Keines dieser Bankette eignet sich dafür, die arkanen Angelegenheiten zu diskutieren, die in diesem Kapitel vorgestellt wurden. Die Königin hat keine Geduld für so etwas, und falls man tatsächlich eine Einladung zu ihrem Bankett erhalten sollte, gibt es vermutlich auch Wichtigeres, um das man sich kümmern sollte. Auf den Banketten der Toten Asche gibt es alle möglichen Arten abschweifender Konversationen. Aber die Natur seiner Teilnehmer bedeutet auch, dass die Chance auf bedeutsame Informationen dort eher gering ist.

Das Zyprische Bankett steht in der Rangordnung genau unter dem Regentenbankett, aber es ist ebenfalls eher ungeeignet, da sich viele der Konversationen dort darum drehen, wie man Zugang zum Regentenbankett erhalten könnte. Unterhalb davon beginnen die Dinge dann jedoch, interessant für jene zu werden, die auf der Suche nach Mysterien und Geheimnissen sind. Es gibt drei Zusammenkünfte, die als Gelage der Gefallenen bekannt sind (der Ursprung des Namens ging in der weitläufigen Geschichte des Hofes verloren). Sie sind Teil der großen Bankette der mittleren Stufe am Hofe. Diese Treffen ziehen oft Leute mit der richtigen Kombination aus Wissen und Exzentrik an, um Diskussionen über die tieferen Geheimnisse des Hofes lohnenswert zu machen. Die Gelage der Gefallenen finden nicht nahe beieinander oder auch nur im selben Teil des Schlosses statt. Sie werden auch nicht mit irgendeiner erkennbaren Regelmäßigkeit abgehalten. Eines oder mehrere davon zu entdecken, ist also bereits eine gute Übung für jene Fähigkeiten, die man braucht, um einige der verworrensten Geheimnisse des Hofes zu entwirren.

Kronleuchter in der Mitte der Halle, sich langsam zu drehen. Teres bemerkte dies als erster und starrte ihn erstaunt an. Andere sagen, Teres hielt inne und sah den Kronleuchter an, lange bevor dieser sich zu bewegen begann. Manche sagen, sein ausgestreckter Zeigefinger habe den Leuchter zum Rotieren gebracht. Wie auch immer es nun war, die Drehungen wurden schneller und schneller. Der Anblick des rotierenden Leuchters und das Klirren von Glas zogen die Blicke der meisten Anwesenden in der Halle auf sich.

Man ist sich recht einig darüber, was dann geschah. Teres bahnte sich seinen Weg zur Mitte der Halle, noch immer auf den Kronleuchter zeigend, und stieß eine Reihe wüster Flüche aus, die eigentlich Brandspuren auf dem Boden der Halle hätten hinterlassen sollen. Wären zu der Zeit irgendwelche Götter am Hof gewesen, hätten sie Teres vermutlich wegen Blasphemie niedergestreckt, da seine Flüche so ziemlich alles besudelten, was irgendwer wertschätzen oder heilighalten könnte. Er schien nicht annähernd so überrascht über die Bewegungen des Kronleuchters wie der Rest des Hofes. Er schien sie eher als persönliche Beleidigung aufzufassen.

Als er noch etwa fünf Meter vom Kronleuchter entfernt war, hoben seine Füße vom Boden ab, und er begann einen imposanten Aufstieg zur Unterseite des Leuchters. Wieder wirkte er nicht sonderlich überrascht und schien mit seinem Abheben vom Boden gut fertigzuwerden. Er unterbrach nicht mal sein wütendes Geflüche.

Einige Leute am Hof askennten Teres zu diesem Zeitpunkt, da Askennen ein normaler Bestandteil dessen ist, wie sie den Hof wahrnehmen. Sie sagen, dass Teres emotional extrem aufgebracht war, was natürlich keine Überraschung ist. Sie fügten aber auch hinzu, dass ein oder zwei Wesen in seiner Nähe waren, die ihn nach oben trugen. Diese Wesenheiten maskierten ihre Auren, wodurch sie schwer zu erkennen waren – manche Beobachter sagen auch, sie hätten keine solcher Wesen gesehen. Was auch immer unter ihm passierte, Teres schrie einfach weiter den Kronleuchter an.

Sein langsamer Aufstieg brachte ihn dichter an das sich drehende Glas, und schließlich auch in Kontakt damit. Die genaue Natur und Körperlichkeit vieler Höflinge ist diskussionswürdig. Aber in diesem Moment wurde klar, dass Teres vollends aus Fleisch und Blut war – denn der Kronleuchter schnitt durch eben dieses Fleisch und Blut und schleuderte es durch die Halle. Es war ein grauenhafter Anblick. Falls es sich um einen Mord handelte, war es in der Tat eine dramatische und spektakuläre Vorstellung. Teres setzte sein verärgertes Schreien ohne einen Hauch von Schmerz in seiner Stimme fort, bis er keine Lungen mehr hatte, um seine Stimme aus seinem Körper zu katapultieren. Was auch immer ihn hochhob, fuhr

damit fort, bis der Kronleuchter komplett mit ihm fertig war.

Das war aus mehreren Gründen ein verwirrender Tod. Zum einen wirkte er über Gebühr kompliziert und dramatisch. Bedenkt man den langsamen Aufstieg Richtung Kronleuchter, sollte man meinen, dass es einige Möglichkeiten für Beobachter und auch für Teres selbst gab, um einzugreifen und sein Leben zu retten. Warum so eine potenziell unzuverlässige Tötungsmethode? (Die Tatsache, dass niemand Hof – der voller Wesen mit beträchtlichen magischen Fähigkeiten ist – sich anschickte, Teres zu retten, ist ein weiteres Mysterium.) Teres hatte keine eindeutige Zugehörigkeit zu irgendeiner Fraktion, auch wenn die meisten ihn allein seines Verhaltens wegen mit dem Eremiten assoziierten. Der erste Verdächtige in jedem Konflikt mit dem Eremiten ist natürlich die Sonnenfinsternis. Aber die Umstände von Teres' Tod bewegten sich so weit jenseits des typischen Vorgehens dieser Fraktion, dass es schwer zu glauben ist, dass sie irgendeine Verbindung dazu hatte. Die Gewalt war tatsächlich so übertrieben, dass jegliche Assoziation mit irgendeiner bekannten Fraktion schwerfällt. Die einzige Ausnahme könnte der Drache sein, der für gewisse Exzesse in der Demonstration seiner magischen Kräfte bekannt ist. Viele Höflinge vermuteten sofort, dass der Mord im Zuge der Ankündigung einer bisher geheimen Fraktion verübt wurde. Doch Teres' Tod folgten keine weiteren Aktivitäten, die eine solche Fraktion ans Licht gebracht hätten. Sollte der Mord also tatsächlich die Ankündigung einer geheimen Fraktion gewesen sein, so verpuffte sie bald darauf im Nichts.

Laut einer anderen Theorie geht der Tod von Teres auf das Konto von Besuchern der materiellen Ebene. Höflinge haben gewisse Vorurteile gegenüber Sterblichen (wie sie die Bewohner der materiellen Ebene nennen, trotz ihres eigenen Mangels an Unsterblichkeit) und glauben, dass sie dümmliche Wüstlinge sind, die zu Gewalt neigen. Das blutige Ende von Teres passt dabei sehr gut in ihre Ansichten darüber, wie Sterbliche mit Problemen umgehen. Meist reicht die Theorie aber nicht weiter, und es gibt wenig konkrete Informationen darüber, welche Gruppe von Sterblichen Teres getötet haben soll und welche Gründe sie dafür hätten.

Es gibt allerdings einen spannenden Hinweis, auch wenn es bisher eine ziemliche Herausforderung war, aus ihm schlau zu werden. Teres hatte eine handgeschriebene Notiz in seiner Tasche. Nachforschungen haben aber ergeben, dass sie nicht von ihm geschrieben wurde. Der Text lautete: „Sei voll von Gerüchten der Trauernden.“ Ob das eine Drohung, eine Warnung, eine Prophezeiung seines Todes oder etwas anderes war, ist nicht bekannt. Aber die Notiz ist ein Thema, über das am Hof viel spekuliert wird.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Die Existenz von Mulberry Crump

Fragt jene, die schon am längsten am Hof verweilen, nach Mulberry Crump, und sie werden euch erzählen, dass er schon länger hier ist, als sie sich erinnern können. Er ist eine seltsame Gestalt mit extrem krummen Beinen und einem buckeligen Rücken. Er rutscht mehr, als dass er geht. Über viele Jahreszeiten hinweg war er auf zahllosen Veranstaltungen und Bällen, üblicherweise nahe der Wand, fast immer in Bewegung. Ständig verstört er Höflinge mit seinem starren Blick, der ein wenig zu lange auf einem ruht und zu viel Lust und/oder Feindseligkeit in sich trägt, als irgendjemandem angenehm wäre. Den meisten Höflingen ist seine kratzige Stimme vertraut, sein zwiebeliges Aroma, die schnellen Zuckungen seines Kopfs während Konversationen. Was sie euch nicht sagen können, ist, welcher Fraktion er angehört, wie er Einladungen zu den diversen Veranstaltungen des Hofes erhält und was genau er eigentlich glaubt, am Hofe zu tun.

Crump war auf so ziemlich jedem Bankett und jedem offiziellen Anlass am Hof. In manchen Wochen scheint er in Ungnade gefallen zu sein und auf eines der Bankette der Toten Asche verbannt, aber er wurde auch schon auf Regentenbanketten gesehen und – zu äußerst seltenen Gelegenheiten – sogar beim Bankett der Königin. Gelegentlich wurde ihm während der Morgenanhörungen einer der weißen Lotus gewährt, der ihn in die erste Gruppe der Fragesteller brachte. Er nutzte diese Gelegenheit jedoch meist für lange, abschweifende Monologe, die nicht in einer Frage endeten. Anstatt also zu reden und dann darauf zu warten, dass die Königin oder einer ihrer Repräsentanten Informationen mit ihm teilen, schlurft er im Anschluss an sein Gebrabbel einfach ungeschickt davon. Es wurden schon Leute für weniger vom Hof verbannt, aber Crump kehrt immer wieder zurück, obwohl sich niemand dazu bekennt, mit ihm verbündet oder überhaupt nur nett zu ihm zu sein. Falls er am Hof Gönner hat – und das muss er –, schweigen sie sich stur darüber aus, warum er hier ist und worin sein Nutzen besteht.

Die verbreitetste Theorie ist, dass Crump den Hof von irgendetwas anderem ablenkt. Nur wenige Leute haben allerdings eine Theorie dazu, was das sein könnte. Es ist zu einer Art Spiel geworden, den Raum abzusuchen, wenn er während der Morgenanhörungen spricht, um herauszufinden, was vielleicht gerade passiert, von dem Crump ablenken will. Das verlief bisher allerdings ohne großen Erfolg. Aktuell steht daher die Theorie im Raum, dass Crumps Worte von etwas ablenken, das er selbst tut. Was das aber sein soll, ist wiederum nicht ganz klar. Langer Rede kurzer Sinn: Wer auch immer aufdeckt, was hinter Crumps fortwährender Existenz am Hof steckt, könnte vielleicht oder vielleicht auch nicht ein bedeutendes Geheimnis aufdecken. Jedenfalls stünde er am Hofe für mehrere Zyklen im Zentrum der Aufmerksamkeit.

Die Eisenhut-Tür

Jeder, der mehr als einen oder zwei Momente am Hof verbracht hat, ist sich seiner wechselhaften Natur bewusst. Besucher schlafen nachts vielleicht in einem Raum neben ihren Fraktionskollegen oder Familienmitgliedern ein, nur um am Morgen darauf zu entdecken, dass sie sich inmitten ihrer schlimmsten Feinde wiederfinden. Derselbe Korridor kann ein Dutzend Mal durchschritten werden, ohne dass man zweimal zum selben Ziel gelangt. Die Farben der Wände verändern sich, Türen tauchen auf und verschwinden, Decken passen sich an, um einen Raum beengter oder größer wirken zu lassen, Skulpturen wachsen und mutieren und so weiter. Viele dieser Veränderungen sind einem Muster unterworfen, ansonsten wäre niemand in der Lage, sich überhaupt in dem Gebäude zurechtzufinden. Aber manche Elemente sind völlig zufällig. Eines dieser Elemente ist der Eisenhut-Raum. Er wurde nach der Blume benannt, die auf seiner Tür abgebildet ist: eine lilafarbene Blüte von langgezogener Form, die an einen Hut erinnert. Der Blaue Eisenhut hat viele Spitznamen: Gifthut, Ziegentod, Venuswagen und mehr. Er ist sehr giftig, selbst außerhalb der materiellen Ebene. Die besagte Tür ist aus hellem Holz – astiges Kiefernholz, den meisten Beschreibungen nach zu urteilen – und verziert mit dem Flachrelief eines Eisenhuts, das von unten her ungefähr auf Höhe des dritten Türviertels prangt. Die Blume, ihr Stängel und ihre Blätter sind mit dunklen, glänzenden Pigmenten bemalt, sodass sie sich deutlich von der Tür abheben.

Neben ihrer Giftigkeit werden Eisenhüte generell mit einem gewissen Hass auf Lebewesen in Verbindung gebracht, und das Erscheinen des Raums scheint dementsprechend auch unheilverkündend für jene, die ihn sehen. Vor 23 Jahreszeiten sah die Vizekönigin der Fraktion des Magiers, Gemma Plover, die Tür und wollte sie genauer untersuchen. Allerdings zitierte ein Herold sie zum Bankett der Königin, bevor sie die Tür öffnen konnte. Plover verließ den Hof am nächsten Tag und wurde krank, als sie auf ihre Heimatebene zurückkehrte. Seitdem wurde sie am Hof nicht mehr gesehen, und viele Höflinge spekulieren, dass sie nicht länger existiert.

Vor 16 Jahreszeiten hörte man, wie ein Besucher namens Botschafter Crowley (der sich weigerte mitzuteilen, wessen Botschafter er sei) auf dem Regentenbankett fragte, was sich hinter der Tür mit der reizenden Eisenhut-Schnitzerei befand. Es gab nur wenige Informationen darüber, was genau Crowley kurz darauf gesehen hatte, da er in der Nacht aus seinem Zimmer verschwand. Seine Bettwäsche lag auf dem Boden, zerfetzt und blutbesudelt, und das Fenster in seinem Raum war zerbrochen. Auch von ihm selbst hat man nie wieder etwas gehört.

Gerüchten zufolge hat die Königin persönlich die Eisenhut-Tür genau vor dem großen Bruch gesehen, der

einen neuen Weg an den Hof öffnete. Das hat ebenso wie alles andere dazu beigetragen, den Zustrom von Besuchern am Hof als negativ zu bewerten.

Das Auftauchen der Tür wirft mindestens zwei Fragen auf: Erstens: Was löst das Erscheinen der Tür aus? Zweitens: Befindet sich etwas hinter der Tür, und wenn ja, was? Im Hinblick auf die Umstände, die jedem Auftauchen der Tür folgen, sollten jegliche Erkundungen der anderen Seite mit äußerster Vorsicht durchgeführt werden.

Das Roosevelt-Manuskript

Dieses Geheimnis ist ein großes Rätsel. Es gibt einen unregelmäßig auftauchenden Raum, der als Meer der Bäume bekannt ist. Flügeltüren aus schwarzem Stein öffnen sich in eine Fläche mit dicht an dicht stehenden Bäumen, die in die dunkle, neblige Leere hinaufragen, die die Decke bildet. Wenn er erscheint, bleibt er oft vier oder fünf Tage lang stabil und ist trotz seines dunklen Charakters ein beliebter Ort für Picknicks. Als der Raum das letzte Mal auftauchte, ging eine Gruppe von Höflingen hinein, die vermutlich der Fraktion der Sonnenfinsternis angehörten. Nach ungefähr zehn Metern entdeckten sie ein zusammengefaltetes Stück Pergament, das an einen Baum genagelt war. Auf der Außenseite des Pergaments stand ein einziges Wort:

„Roosevelt“. Natürlich nahmen sie das Schriftstück an sich, falteten es auseinander und lasen es. Im Folgenden ist der komplette Text abgedruckt:

Und doch verbleibt ein kleiner Funken Hoffnung,

Der etwas Trost in mir entfacht.

Hoffnung ward verblieben.

Hoffnung ward verloren.

Folge den Linien.

Folge der Quelle.

Erhole dich.

Immer in Sicht.

Der beiden ersten Zeilen wurden dem Theaterstück *Double Falsehood* von Lewis Theobald zugeordnet, das gelegentlich auf verschiedene Arten mit Shakespeare in Verbindung gebracht wurde. Die anderen Zeilen sind allerdings ein Rätsel. Wer „Roosevelt“ ist, wer den Zettel geschrieben hat und auf was er sich bezieht, ist nicht bekannt, und dieses Rätsel stand im Zentrum vieler sehr unterhaltsamer Unterhaltungen am Hofe.



Das
unmögliche
Tor

Der
Seele-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Von Form und Funktion

ein Leitfaden von Purlie Tallow

Das unmögliche Tor
Der Seelie-Hof
Die Fraktionen des Hofes
Der Hof selbst
Die Geschöpfe des Hofes
Die alltäglichen Sorgen
Von Form und Funktion
Das Spiel am Hof der Feen

Der Seelie-Hof: Geburtsort von Komplotten, Intrigen und so vielen, so unglaublich vielen Partys. Stellt euch vor, im Angesicht eines jüngst eröffneten Tors zu stehen, das euch auf den Pfad an den Hof führen kann. Es kann nur allzu gut sein, dass sich Unsicherheit in euch ausbreitet, Aufregung vor dem, was hinter der Schwelle auf euch warten mag. Gestattet mir, euch zu belehren.

Solltet ihr euch dazu entscheiden, diese Seiten zu überblättern, will ich an dieser Stelle klarstellen, dass ich jegliche Verantwortung dafür, was euch zustoßen mag, kurzerhand von mir weise. Vielleicht wird es eine zauberhafte Kreatur sein, die euch mit ihrem Gesang in ihren Bann schlägt und zum Tanz einlädt. Wenn ihr dann, dem Tode nahe, aufwacht und von den Füßen her ausblutet, ja, dann habt ihr die Schuld allein bei euch selbst zu suchen. Vielleicht meidet ihr ja jegliche Heiterkeit an unseren Ufern, stets bemüht, euren freien Willen zu bewahren. Rät nicht sogar jeder dazu, unter unseresgleichen Speis und Trank zu meiden? Unsinn. Solltet ihr meinem Rat tatsächlich nicht folgen, werdet ihr kläglich verhungern und verdursten, denn letztlich ist „jeder“ nur ein armseliger Ersatz für mich.

Habt ihr das so weit verstanden?

Gut. Dann können wir ja fortfahren.

Wofür wird man euch am Seelie-Hof wohl anheuern? Ich habe mit einer Reihe von Personen gesprochen, hohen und niederen, nahen und fernen, geradlinigen und eher schrägen, die allesamt und in nicht gerade unklaren Worten zu erklären wussten, dass sie sich da wohl nicht so recht sicher sind. Doch was auch immer es sein mag, es verspricht, euch die Taschen mit all jenem zu füllen, was man bei Hofe als wertvoll ansieht.

Der Hof ist voll von Leuten und Gelegenheiten. Bleibt aufmerksam, hinterfragt alles, jedoch nichts davon zu offensichtlich. Bestenfalls kennzeichnet euch das als Neulinge, aber schlimmstenfalls verliert ihr buchstäblich euren Kopf, falls ein Höfling eure Frage als verächtlich versteht. Am allerwichtigsten aber ist, dass ihr meinen Rat stets im Kopf behaltet.

Der Hof ist mit allerlei Kreaturen angefüllt, den lieblichen und grauenvollen, den gütigen und böartigen, den süßen und bitteren. Ihr, ja, ihr werdet der sonderbare Neuzugang sein. Vergesst das nie, was auch immer ihr tut. Manch einer wird euch nicht verstehen können, während andere sich nicht einmal darum scheren werden, es zu versuchen. Wenn jemand behauptet, er

würde euch voll und ganz verstehen, ist das eine Lüge, denn ein solch perfektes Verständnis ist schlicht nicht möglich.

Eine Anmerkung: Nun werde ich euch durch das führen, was ihr euch vermutlich von eurem Aufenthalt bei Hofe erwartet. Dabei werde ich mich wiederholen, und das tue ich hauptsächlich deshalb, weil die Punkte, die ich wiederhole, nun mal so wichtig sind. Aber auch weil ich die Art und Weise so sehr liebe, in der ich Worte zusammenzufügen vermag.

Solltet ihr dies lesen, will ich davon ausgehen, dass ihr einen Bedarf an Wissen habt, das auf neue und unerwartete Weisen Gebrauch von sich machen lässt. (Jene Leser, die keinen Bedarf an dem hier enthaltenen Wissen haben, werden ihn, mit beinahe garantierter Sicherheit, schon sehr bald für sich entdecken. Schließlich sind die Geheimnisse unserer Welt, einmal aufgedeckt, mehr als nur verführerisch.) Ihr solltet darauf vorbereitet sein, dieses Wissen auf neue und unerwartete Weisen einzusetzen, denn die Seelen, die diese Welt bewohnen, sind sehr alt und haben bereits zahllose Strategen und Ränkeschmiede geschlagen. Ihr werdet nicht weniger als einzigartig sein müssen, um zu bestehen.

Eure Rolle bei Hofe ist das, was ihr daraus macht. Vielleicht werdet ihr ja eine Bereicherung für uns sein oder gar ein Adelliger und von unserem Volk verehrt. Ihr könntet große Reichtümer erhalten. Ihr könntet unserer Unterhaltung dienen, und in diesem Fall darauf vertrauen, alsbald tot zu sein. Tot, aber über viele Jahre hinweg verehrt. Fasst also etwas Mut, denn wir haben ein langes Gedächtnis. Vielleicht aber dient ihr im Geheimen auch als Dieb oder gar als wertvoller Spion.

All diese Rollen haben eines gemeinsam: Sie erfordern es, dass ihr überlebt, zumindest eine Weile lang. Das ist der Punkt, an dem ich ins Spiel komme. Betrachtet mich einfach als euren Fremdenführer und treuen Gefährten, solange wir dabei sind zu prüfen, welche Rolle ihr hier, in meiner Heimat, spielen werdet.

Doch zunächst einmal, wer bin ich denn überhaupt, euch belehren und begleiten zu wollen? Eine gute Frage. In diesem wie auch in den anderen Unterfangen hier, in meiner Welt, solltet ihr stets dafür sorgen, so viel wie irgend möglich darüber zu wissen, mit wem auch immer und was auch immer ihr es zu tun habt. Was mich betrifft, so bin ich lediglich eine interessierte Partei. Dabei will ich die Tatsache gar nicht verbergen, dass ich durchaus davon profitiere, dafür zu sorgen,

dass jeder unserer fremden Besucher weiß, welche Pfade zu gehen und welche zu meiden sind.

Ihr könnt allerdings darauf vertrauen, dass ich ein Experte in den Angelegenheiten des Seelie-Hofs bin, der seinesgleichen sucht. Ich lebe hier schon, solange ich mich erinnern kann, was vergleichsweise sehr lange ist. Ich habe mitangesehen, wie Repräsentanten verschiedenster Regierungen und Konzerne an unseren bildlichen und buchstäblichen Ufern in die Knie gezwungen wurden. Ich war Zeuge, wie Bettler es schafften, sich die Gunst der Öffentlichkeit bis hin zur Vergötterung zu erarbeiten. Mehr noch, ich habe hier unzählige Bekanntschaften. Unter all jenen, die euch mit strahlenden Augen und süßestem Lächeln empfangen, weiß ich, wer es begrüßen würde, wenn ihr sicher nach Hause zurückkehrt, und wer es bevorzugen würde, euch etwas – oder gar alles – von eurer Lebenskraft zu rauben. Sucht mich umgehend auf, sobald ihr hier ankommt. Solange ihr es euch nicht mit mir verscherzt, halte ich euch gerne von all jenen fern, die euch ein Leid zufügen wollen.

Ich halte mich gern auf dem Laufenden, weiß, was oder wer so passiert. Infolgedessen bin ich ein hervorragender Quell an Wissen und Kontakten. In mir vereine ich juristische wie magische Fähigkeiten und weiß die feinen geschmacklichen Unterschiede verschiedener Blutgruppen zu schätzen (gerade kürzlich stellte ich fest, dass A+ eine erstklassige Czernina abgibt). Doch was mich am meisten dafür qualifiziert, euch zu unterrichten, ist die Tatsache, dass ich willens bin, es zu tun. Lasst es uns also angehen.

Meinen Unterricht werde ich in zwei Teile gliedern. Die erste Hälfte ist die wichtigste. Solltet ihr sonst nichts von dem, was ich hier sage, behalten, erinnert euch zumindest an *Was man bei Reisen durch dieses Reich bedenken sollte*. In der zweiten Hälfte werde ich euch die verschiedenen Aufgaben erklären, für die man euch anheuern könnte.

Warum ich euch helfe? Wie schon gesagt, es ist für mich von Vorteil, dafür zu sorgen, dass ihr euch hier auskennt. Allerdings habe ich durchaus auch meine Freude am Lehren. In meiner vorherigen Anstellung als Richter wurde es schnell ermüdend, Kreaturen zu belehren. Schon allein deswegen, ob ihr es glaubt oder nicht, weil keine dieser Kreaturen in der Lage gewesen wäre, meine Worte in der Nachwelt zu verbreiten. So wandte ich mich dann dem Unterrichten zu. Es ist sehr wahrscheinlich, dass meine Schüler länger leben als jene, die ich an den Galgen schickte, jedoch auch nur dann, wenn sie aus meinen Lektionen lernen!

Hier ist also die erste Hälfte: *Was man bei Reisen durch dieses Reich bedenken sollte*. Gebt acht und befolgt, was ich zu sagen habe. In jeder der Aufgaben, vor die ihr hier gestellt werdet, spielen diverse Konstanten eine wichtige Rolle. Vergesst ihr sie, so tut ihr das auf eigene Gefahr, sei diese nun ein schneller, schmerzloser Tod oder eine Ewigkeit des Leidens.

Vor diesem Hintergrund also mein wohlgemeinter Rat. Mitnichten versuche ich, euch von einem Besuch abzubringen. Mein Begehrt ist es lediglich, euch eine Karte des Landes mit all seinen unzähligen Gefahren zu malen. Denn wisst ihr, es gibt diverse Facetten dieser unsrigen Welt, derer ihr euch stets bewusst sein solltet, solange ihr sie wohlbehalten bereisen möchtet.

Zuallererst: Alles, ja wirklich alles ist magisch. Damit will ich sagen, dass jedes Ding, vom kleinsten Kieselstein bis hin zur Welt selbst, nicht das sein mag, was es scheint. Ein Kiesel kann ein Schlüssel sein, ein Geist, ein Haustier, ein Wächter, ein Wesen mit Bewusstsein, allmächtig oder eben doch nur ein Kiesel. In diesem Fall werde ich euch ausnahmsweise einen spezifischen Rat geben: Seid äußerst vorsichtig, was die Hasen der südlichen Bezirke betrifft. Wir wollen das jetzt nicht weiter ausführen.

Die einfachste Erinnerungshilfe, die ich euch hierfür mitgeben kann, ist es, dass ihr euch am besten zu jeder Gelegenheit fragt, wie das, was ihr vor euch seht, euch wohl umbringen könnte. Dann seid ihr zumindest auf das Schlimmste vorbereitet, was die Magie euch entgegenzuwerfen hat. Zugegeben, ihr werdet vielleicht nicht in der Lage sein, irgendetwas daran zu ändern, doch zumindest seid ihr dann darauf vorbereitet.

Zweitens, die meisten Dinge sind nicht, was sie scheinen. Tretet ebenso wenig den aufgebrachten Hund, wie ihr das süße Kätzchen streicheln sollt. Es mag sich sehr wohl zeigen, dass der Hund dem Scharfsinnigen ebenso bereitwillig weisen Rat erteilt, wie die Katze willens ist, eure Hand mit einem Biss abzutrennen. Denkt auch stets daran, wenn ihr es mit meinen Brüdern, Schwestern und den verschiedensten meiner Landsleute zu tun habt. Ein geiziger, griesgrämiger Magistrat mag euch ebenso selbstlos euren Herzenswunsch erfüllen, wie die lebensfrohe und einladende Hure es vermag, euch in staatsverändernde Komplote zu verstricken.

Drittens, die wirkenden Mächte unserer Welt wünschen keineswegs euren Erfolg. Dabei bin ich es natürlich nicht ich selbst, von dem die Rede ist. Wäre ich es, würde ich euch mit Sicherheit nicht in diesem Schreiben davon informieren. Doch wenn ich diesen Ort verlasse, werde ich Talismane mit mir führen, Glücksbringer und, am allerwichtigsten, ein wachsames Auge, das ich über die Schulter werfe. Allerdings will ich zugeben, dass das Allerwichtigste mir wohl sein wird, mich daran zu erinnern, besagtes Auge wieder aufzuheben, um es in seine Höhle zurückzuführen. Wer wäre ich, Gaben wie die zweier perfekt funktionierender Augen einfach fortzuwerfen? Doch es dürfte klar sein, worum es geht. Talismane, Glücksbringer und ein gutes Gespür für Schutzmagie sind völlig nutzlos, wenn man sie nicht griffbereit hält.

Für gewöhnlich sollte ein gut auf den Schultern positionierter Kopf allerdings völlig ausreichend sein, um die kaltschnäuzigsten Übeltäter auszumachen. Wie ich es verstehe, sind die meisten Besucher aus eurer Welt

Das unmögliche Tor

Der Hof Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

mit dem Umstand vertraut, dass überlegene Mächte versuchen, ihnen Leid anzutun. Hier ist es nicht anders. Verbündet euch und haltet stets ein Auge offen (doch gebt acht, dass es euch nicht verloren geht).

Viertens, bleibt stets respektvoll. Meine Welt ist angefüllt mit einer Menagerie erstaunlicher und fantastischer Kreaturen, die allesamt so hochmütig und voller Stolz sind, wie die Metaebenen weit ist. Verkürzt euren Besuch (und eure Lebenszeit) nicht unnötig, indem ihr euch rüpelhaftes Benehmen erlaubt.

Es stimmt wohl, dass verschiedene mir bekannte Fraktionen zu solchem Verhalten ermutigen und sogar aktiv danach streben. Aller Wahrscheinlichkeit nach haben diese Wesen euch gegenüber nicht die besten Absichten. Betrachtet euch als gewarnt. Solltet ihr euch dennoch dazu entschließen, mit dieser Art von Leuten Geschäfte zu machen, seid euch bewusst, dass zivilisiertes Verhalten meist auf Spott treffen und mit Sicherheit gestraft werden wird. Auch rüpelhaftes Verhalten wird vermutlich gestraft werden, und wo wir schon dabei sind, Neutralität nicht minder. Sie sind nun mal ein Haufen von Flegeln. Am besten wäre es, ihnen gleich ganz aus dem Weg zu gehen, so man denn die Wahl hat.

Jeder hier will etwas von euch, auf die eine oder andere Weise. Manche wollen euer Wissen, manche wollen eure Gefolgschaft, manche wollen eure Besitztümer, manche wollen euren Körper, manche wollen eure Seele, und manche wollen, dass ihr ihre neueste Kollektion trägt. Andere wiederum wollen euer Blut, eure Lebenskraft, eure Geheimnisse. Euer Aufenthalt bei uns sollte sich wesentlich einfacher für euch gestalten, sobald ihr dies akzeptiert und stets in Erinnerung behal-

tet. Wenngleich der Rat, das hiesige Angebot von Speis und Trank zu meiden, eher lächerlich ist, liegt dennoch ein Körnchen Wahrheit darin. Seid also wachsam, was ihr euch von anderen auftischen lasst, ganz gleich, ob sie behaupten, dass es Nahrung, Rat oder Wahrheit sei. Die Selbstversorger unter euch werden zweifellos sicherer leben.

Auch wenn ich überzeugt davon bin, euch den Tag allein schon mit Warnungen füllen zu können, solltet ihr, sofern ihr diese vier Punkte im Kopf behaltet, in der Lage sein zu überleben. Lange genug jedenfalls, um es meinen Landsleuten zu erlauben, eure Überlebensfähigkeit auf originelle und faszinierende Art und Weise auf die Probe zu stellen.

Behauptet nicht, ich hätte euch nicht gewarnt; bei Lügen ist mit mir nicht zu spaßen.

Da unsere Welten einander so neu sind (wenngleich ich bereitwillig zugebe, einige Individuen eurer Welt und der meinen zu kennen, die seit Generationen durch unser beider Welten bummeln, lebt der Großteil der jeweiligen Bevölkerung in weitestgehender Unkenntnis der Existenz der anderen), sind die Möglichkeiten, dazuzulernen, schier endlos. Dies sind einige der Fragen, die wir uns stellen müssen, wenn wir einander studieren:

Wer ist wichtig für das Machtgefüge?

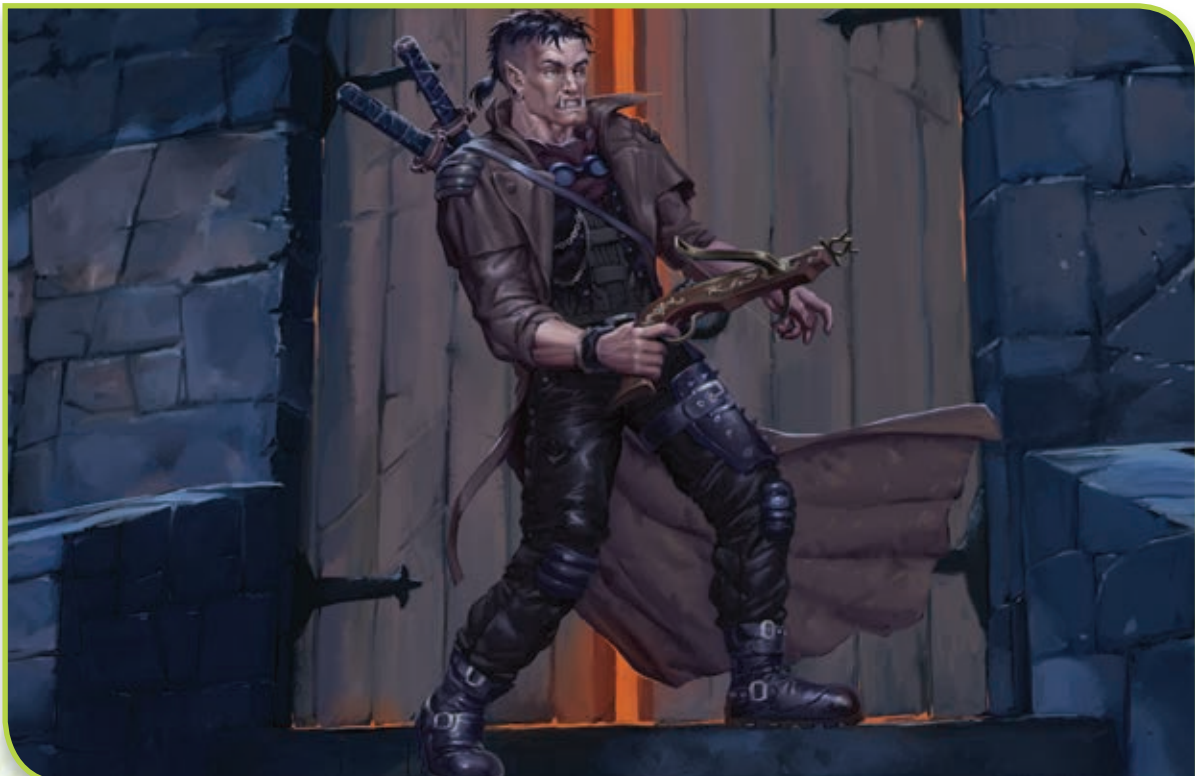
Wo liegen die Grenzen?

Wer zahlt für Arbeit?

In welcher Währung zahlen besagte Arbeitgeber?

Sollte man Trinkgeld geben?

In all diesen Fragen kann ich euch helfen, denn dafür bin ich da.



Es läge mir natürlich fern, euch zu sagen, wo ihr eure Jobsammelkärtchen abstempeln lassen sollt, doch gestattet mir zumindest, euch nahezulegen, eure Wahl mit Bedacht zu fällen. Bestimmte Interessengruppen tragen die Last der Erinnerung von mehr als zig Generationen auf sich. Vielleicht sollte ich anmerken, dass es tatsächlich nicht allen von ihnen als Last erscheint. Genug von ihnen genießen all die gekappten Bande, die verbrannten Brücken, die sie in die wilden Strömungen sich wandelnder Allianzen gestürzt haben, und nicht minder die wenigen Freunde, die inmitten all der Verwüstung standhalten. Der Punkt ist letztlich der, dass eine falsche Entscheidung euch zukünftig Bündnisse kosten kann.

Für welche Fraktionen solltet ihr wohl arbeiten? Nur ihr könnt diese Entscheidung treffen. Mehr als zu wiederholen, dass ihr meinem Rat besser folgen und überdies stets wachsam bleiben solltet, kann ich in dieser Sache nicht für euch tun. Die Eigenheiten wie auch die Kultur der einzelnen Gruppen variieren beträchtlich. Ihr werdet euch wohl entscheiden müssen, mit welchen Verschrobenheiten ihr am besten zurechtkommt.

In manchen Fällen werdet ihr jedoch keine Wahl haben. Bestimmte Parteien sind auf bestimmte Eigenschaften nur schlecht zu sprechen. So gut es auch beispielsweise sein mag, eine silberne Zunge zu haben, so wenig wird sie euch helfen, wenn ihr es mit einigen, sagen wir mal, niederen Gestalten zu tun hat. Von Natur aus misstrauisch und zu übelriechenden Ausbrüchen neigend, betrachtet diese Art Gesindel das Schöne und Hilfreiche lediglich mit Angst und Abscheu. Ihre bevorzugte Art der Diplomatie umfasst alle möglichen Widerwärtigkeiten und Vulgaritäten. Das mag ihnen sogar einen Platz in eurem Herzen gewinnen, doch versucht niemals, sie auf vornehme Art von etwas zu überzeugen.

Welche Rolle ihr bei Hofe spielen werdet, mag davon abhängen, mit welchen Fraktionen ihr euch verbündet habt, zumindest aber davon, von welcher ihr Aufträge annehmt. Über die Jahre hinweg kann die Bedeutsamkeit von Fremdländern je nach Laune beträchtlich anwachsen oder auch wieder schrumpfen. Manch einer bevorzugt es, seine exotischen Fremdländer vorzuführen, und tut dies auf jeder Art von Fest, Ball und Ausritt, die man sich vorstellen kann. Andere sehen sich wiederum im Besitz einer sehr raren, ja wertvollen Sache und verbergen als solches ihre Fremdländer im Geheimen und hinter verschlossenen Türen. Leider kann ich nicht klar benennen, wer euch auf welche Weise behandeln würde, ohne bestimmte Namen zu nennen, die ich hier lieber nicht aussprechen möchte. Was ich jedoch sagen kann, ist, dass sie euch vermutlich irgendwann überraschen werden.

Doch wie soll ich so meine Wahl treffen, werdet ihr euch nun fragen.

Das ist genau der Punkt, an dem es lebenswichtig wird, vorab Informationen zu sammeln. Der angemessene Terminus dafür ist wohl „Beinarbeit“, wie ich

gehört habe. Wobei ich gestehen muss, dem Begriff vormals eher im Zusammenhang mit Folter und erhitzten Metallschuhen begegnet zu sein. Doch ich schweife ab. Welche Edeldame schickt ihre Lieblingshöflinge gegen Schurken, die gegen sie ausgesandt wurden (der Sieger behält den Kopf!)? Welcher Edelherr entlohnt seine besten Künstler mit einer privaten Audienz (nach der keiner von ihnen je wiedergesehen wurde und die angeblich an lustvollem Vergnügen gestorben sein sollen)? Welchem der mannigfaltigen Informationshändler könnt ihr trauen? Eure bestehenden Beziehungen werden eure weiteren Entscheidungen durchaus beeinflussen.

Gestattet mir nun, den zweiten Teil dieses Werkes anzuschneiden, Eure Rolle bei Hofe, in dem ich klarstelle, dass ich die einzelnen Verantwortlichkeiten nicht ausführen werde. Damit will ich sagen, dass ich euch nicht erklären werde, wie ihr eure Aufgabe zu erfüllen habt, sondern lediglich, welche denn überhaupt verfügbar wären. Seid euch gewiss, Gelegenheiten gibt es dabei für jeden, man muss eben nur wissen, wo sie zu suchen sind.

Mir sind viele Fraktionen bekannt, in denen es als elegant gilt, es zu vermeiden, dabei beobachtet zu werden, wie man etwas erreicht. Andere (auf magischem oder physischem Weg) die Arbeit für einen erledigen zu lassen, zeichnet einen als wichtige Person aus, und manchmal reicht genau das schon aus, um sein wahres Tun zu verschleiern. Es gibt aber auch Fraktionen, in denen es als schwach gilt, die eigene Arbeit auf andere abzuwälzen. Auftritt der unerlässlichen Warnungen: Sorgt dafür, dass ihr euch stets darüber bewusst seid, wo ihr seid und wohin eure Reise geht. Andernfalls kann es leicht passieren, dass die Lokalbevölkerung euch ein weit übleres Blatt zuspielt, als ihr es euch wohl erhofft haben dürft.

Mangelt es euch an Sprachgewandtheit? Wenn es daran geht, die Feinheiten eures Kontraktes zu bestimmen, und es abseits der Aussicht auf einen höheren Lohn keinen Grund zu geben scheint, eine Anstellung zu meiden, stünde euch ein talentierter Berater wohl gut an. Deproix zum Beispiel, ein Herr, den ich vor Generationen einmal kannte, besaß gerade genug an kognitiver Kapazität, um auf eigene Faust durch die Gegend zu traben. Niemand hätte ihm je Genialität unterstellen wollen. Und dennoch hat sich Deproix die Gunst einer Fraktion, die hier ungenannt bleiben soll, in einem Ausmaß sichern können, dass er in einen äußerst hohen Stand aufsteigen konnte. Er zog sich dann aus der Öffentlichkeit in ein Leben zurück, von dem wir nur träumen können. Wie also konnte jemand, der einst als ungewaschener Barbar betitelt wurde, zum Herrn seiner eigenen Träume werden? Gerüchten zufolge war es einzig seinen Klienten zu verdanken. Angeblich erledigte er genug Dienste im Namen der richtigen Herren (und besaß ein gutes Stück an Glück, stets in genau diese richtigen Herren hineinzustolpern – niemand

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

hat behauptet, Deproix wäre elegant gewesen), um schließlich zum Maskottchen eines höchst einflussreichen Höflings zu werden. Bevor ihr euch nun darüber ergeht, dass ihr ausgerechnet ein gewöhnliches Maskottchen werden könntet, lasst es gut sein. Vergesst nicht: Welche Höhenflüge euer Ego auch je erreichen mag, das durchschnittliche Ego unserer Art überschattet es ohne jede Mühe. Kehrt heim in die Geborgenheit eurer eigenen Metaebene, und dort könnt ihr euer Ego ausbreiten, so viel ihr mögt.

Erwartet nicht, dass eine wie auch immer geartete Reputation, die ihr daheim haben mögt, euch hierher folgt. Mundpropaganda über eure Talente und Fähigkeiten mag euch dabei helfen, euch einige Möglichkeiten zu eröffnen, aber ihr müsst euch erst beweisen, um unser Vertrauen zu erlangen. Der Ruf, den ihr auf eurer Ebene genießt, wird wenig dazu beitragen können, wenn es darum geht, euch hier zu etablieren. Eure Taten werden euch als Resümee dienen müssen.

Begründet liegt das darin, dass wir ein außerordentlich stolzes Volk sind. Wir mögen zwar nicht viel auf eure Reputation geben, erwarten aber durchaus, dass ihr die unsere kennt, und sind mehr als bestürzt, wenn dem nicht so ist. Das bedeutet, dass ihr nie so recht wissen könnt, wann euch eine noch so wohlgemeinte Äußerung nicht um die Ohren fliegen wird, wann die Unkenntnis des korrekten Namens oder Titels eures Gegenübers euch zu Kummer und Elend verurteilt, oder wann es euch den Kopf kostet, wenn ihr es versäumt, die Großartigkeit und Bedeutsamkeit eines der fürstlichen Kakadus anzuerkennen.

Wissen wird euch immer gute Dienste leisten. Wusstet ihr zum Beispiel, dass der ehemalige Herzog von der Bode einen außerordentlichen Hass für Komplimente empfindet? Jetzt wisst ihr es. Doch ohne diese wichtige Information hättet ihr ihm vielleicht ein Kompliment gemacht. Das hätte euch im Nu ein Bad in siedendem Öl und die darauffolgende Präsentation auf seiner Festtafel eingebracht – selbstverständlich mit einem Apfel zwischen den Zähnen. Wusstet ihr, dass Prinzessin Cranogwen darauf besteht, jegliche Namen in öffentlich gesungenen Balladen innerhalb ihrer Hörweite durch ihren eigenen ersetzt zu wissen? Manch ein Barde mag bei dem Gedanken erschauern, „May“ oder „Anne“ durch „Cranogwen“ zu ersetzen, aber mehr als ein innerliches Erschauern wagt keiner von ihnen. Manche Höflinge sind so vom Stolz getrieben, dass der leiseste Fehler in Brauch oder Höflichkeit dem Schuldigen so furchtbare Schicksale einbringt wie (aber nicht beschränkt auf) Auspeitschung, Häutung, Steinigung, Tod durch Tanzen, dauerhafte Verdunkelung oder gar Verbannung vom Hof.

Seid auf der Hut, meine Art ist launenhaft und exzentrisch. Natürlich nicht jeder von uns, aber viele. Launenhaftigkeit und Exzentriz neigen dazu, Hand in Hand mit großem Reichtum und üppiger Freizeit zu gehen – beides Dinge, in deren Genuss wir reichlich kommen.

„Exzentrisch“ mag außerdem eine sanfte Art und Weise sein, um Wahnsinn anzudeuten. Auf viele meiner Landsleute, das will ich zu geben, trifft diese Beschreibung durchaus zu. Dennoch, einige der schärfsten Verstände und prallsten Geldbörsen können bei jenen gefunden werden, die den schwächsten Kontakt zur Realität haben – oder dem, was die meisten von uns als Realität wahrnehmen. Es wäre also weise, sie nicht vorschnell zu verurteilen, denn das könnte den Zugang zu besagten Geldbörsen unnötig erschweren.

Launenhaftigkeit ist viel weiter verbreitet als bei euch. Solltet ihr auf wechselhafte Gesinnungen und Meinungen nicht vorbereitet sein, so seid ihr auch nicht bereit, diesen Ort zu bereisen. Ich kenne einen Richter an hoher Stelle, der mit einer gewissen Regelmäßigkeit seine Entscheidungen ändert, nachdem er sie verkündet hat. Es hat sich daher eingebürgert, dass Anwälte, die eine ihnen zuträglich Entscheidung meines Freundes vernehmen, fluchtartig den Gerichtssaal verlassen, noch bevor der Richter seine Meinung ändern kann.

Unser Gedächtnis ist lang, und unser Groll ist wohlgenährt. Mir ist da eine liebreizende Kreatur bekannt, die anfängt, vor Wut zu geifern, wann immer sie das Wort „Pudding“ hört. Der Geschichte nach besuchte eines kalten und feuchten Frühlings ein Fremdländer ihr Anwesen. Dieser Besucher lehrte ihren Koch ein Rezept aus seiner Heimat, dass man „Sommerpudding“ nennt. Als der Verzehr dieser Speise, anders als von ihr erwartet, nicht in der Lage war, den Sommer herbeizurufen, geriet sie in Rage. Sie ließ den Fremden hängen, ausweiden und verteilen. Das alles ist schon ein paar Jahrhunderte her, und obwohl sie zumeist lieblich, ja geradezu himmlisch ist, wird sie jeden umbringen, den sie das Wort „Pudding“ sagen hört.

Achtet darauf, dass euch stets bewusst ist, was euren Gastgeber oder auch jene in eurer Nähe in Rage versetzt.

Intrigen durchziehen unser Reich, aber ich hoffe, dass ich euch das gar nicht erst zu erzählen brauche. Meinem Verständnis nach glauben die meisten von euch, dass das Gleiche auch auf eure Welt zutrifft, aber dem will ich widersprechen. Die Ereignisse hier schlagen Wellen durch unsere Welt und durch die eure, und das tun sie schon seit sehr langer Zeit. Ehrlich gesagt bezweifle ich, dass viele von euch sich dessen bewusst waren, bevor ihr auf uns gestoßen seid.

Vergesst nicht, dass ihr leicht zu sehen seid. Ihr und euresgleichen strahlt geradezu vor dieser gewissen Neuheit und dieser seltsamen Frische, die ich nicht so recht beschreiben kann (ja, selbst die übelriechenden unter euch). Es reicht wohl zu sagen, dass es uns durchaus auffällt. Eure Gegenwart verborgen zu halten, dürfte sich deshalb als schwierig erweisen. Bedenkt man, dass andere eurer Art ebenfalls unser Spiel mitspielen, mag eure Auffälligkeit euch sowohl helfen als auch behindern.

Versteht, dass ihr es nicht nur mit den Tricks und Interessen der Einheimischen aufnehmen müsst. Andere Besucher wie ihr werden zweifelsohne ebenfalls nach Anstellung streben, und eure Pfade werden sich alsbald kreuzen.

Das dürfte ein zusätzlicher Haken an den Aufträgen sein, die ihr annehmt. Nicht nur müsst ihr euch mit hinterhältigen Feen (wie man uns fälschlicherweise auch nennt) herumschlagen, sondern auch mit den Umtrieben eurer eigenen Art. Seid nicht so dumm, auch nur einen Moment lang zu glauben, dass die Machenschaften eurer Welt hier nicht schon längst Fuß gefasst hätten. Ich kenne eine ganz bestimmte Fraktion aus eurer Welt, und eine ziemlich mächtige noch dazu, die schon seit einer ganzen Weile versucht, ihre Klauen in eine Fraktion meiner Welt zu schlagen. Namen will ich auch in diesem Fall nicht nennen. (Meiner Kenntnis nach enthält dieses Werk bereits an anderer Stelle umfassende Beschreibungen solcher Angelegenheiten.) Zweifellos werden eure Wege sich noch kreuzen.

Sobald ihr hier auch nur einen Auftrag abschließt, kann es gut sein, dass ihr mit jenen eurer eigenen Art aneinandergeratet. Was geschieht also, wenn ihr heimkehrt? Über wie viel Macht und Einfluss mögen diese Vertreter eurer Art wohl in eurer Welt verfügen? Denn die Macht, die sie hier haben, reicht vermutlich nicht an ihre Macht da drüben heran. Das mag euch zum Vorteil gereichen, besonders dann, wenn ihr selbst zu Hause nur wenig Macht besitzt und wir euch für interessant befinden. Stellt euch doch nur einmal vor: Ihr, daheim ein machtloser Tagelöhner, steht den führenden Mächten eurer Welt in einer Schlacht gegenüber und geht schließlich siegreich hervor. Wenngleich ich davon hörte, dass solch epische Schlachten in eurer Welt tatsächlich geschlagen wurden, habe ich doch auch gehört, dass ein Entkommen seltener ist als der Sieg – und auch seltener als das nackte Überleben. Doch bekämpft und besiegt ihr sie hier, entscheidet dann nicht ihr, ob sie sich letztlich erheben und nach Hause reisen dürfen? Warum sollte irgendjemand aus ihrer Sippe je davon erfahren, wie sie ihr Ende fanden? Dieser Ort, mein Freund, ist nämlich ein trüber Tümpel, aus dem sich nicht jeder wieder zu erheben vermag.



Informationen sammeln

Die häufigste und verbreitetste Aufgabe, die im Angebot steht, ist das Sammeln von Informationen. Nicht nur wird diese Art von Arbeit von euch verlangen, dass ihr Informationen aufspürt – Informationen schmieren hier auch die Räder jedes Jobs und helfen euch dabei, euren Kopf fest auf dem Rest eures Körpers zu halten.

Welche Arten von Informationen von euch zu sammeln sind? Das kommt sehr auf die Gegend und euren Auftraggeber an. Eine meiner liebsten Aufgaben über die Jahre war es, Deserteure anderer Fraktionen aufzuspüren und sie zu verhören. Deserteure können ein üppiger Quell an Informationen sein. Das Beste daran waren zum einen die Kontakte, die ich unter ihnen knüpfen konnte – äußerst nützlich für den Fall, dass sie es je zurück in die heimische Gunst schafften –, und zum anderen der Umstand, dass sie sich bereits von ihresgleichen abgewandt hatten. Es gab niemanden, der sie vermissen würde, wenn es hart auf hart und dann zu einem Messer durch die Kehle käme. Ihr mögt zwar nicht mein überwältigendes Charisma haben, aber wenn ihr schlau genug seid, könnt ihr aus jeder Aufgabe einen Nutzen ziehen, und sei es nur die Bezahlung.

Eure Aufgabe könnte so simpel sein, wie es zum Beispiel das Überbringen der neuesten Nachrichten an den Hof wäre. Zweifellos hat jede wichtige Persönlichkeit ihre Jagdhunde zur Hand, um die neuesten Nachrichten aufspüren zu lassen. Allerdings ist jeder, der eine Aufgabe an jemanden vergibt, auch stets auf der Suche nach jemandem, der diese besser erledigen würde. Die Qualität der Nachrichten, die ihr überbringt, könnte euch möglicherweise eine neue Position verschaffen. Nachrichten an den Hof zu überbringen ist so eine wundervolle Aufgabe für kreative Leute – für jene, die wissen, wie man die Wahrheit in Schönheit kleidet. Ich warne euch allerdings davor, die Wahrheit allzu sehr auszuschnüffeln oder sogar frei aus dem Garn der Falschheit zu spinnen. Erwartet von eurem Arbeitgeber stets, dass er weitere Agenten hat, von denen

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

ein jeder sich als Feind des anderen sieht. Sie prüfen die Behauptungen ihrer Konkurrenten in der Hoffnung, so das Vertrauen ihres Herrn in sie zu vergrößern. Gebt acht. Es sei denn natürlich, ihr habt Freude an dieser Art von Intrigen. In diesem Fall wünsche ich euch viel Glück.

Nachrichten sind eine einfache Aufgabe. Man mag meinen, es erfordere Nachforschungen und Schneid. Das stimmt zwar, aber viel mehr noch braucht es sehr klare Anweisungen seitens des Auftraggebers. Ihr müsst schließlich wissen, über welche Art von Neuigkeiten euer Dienstherr informiert werden möchte. Beispielsweise mögt ihr entdeckt haben, dass verschiedene Fraktionen bei Hofe um Einfluss ringen. Euer Auftraggeber mag eure Bemühungen durchaus zu würdigen wissen, aber die meisten Leute, die ich hier kenne, würden euch wohl erneut aussenden, um mehr zu erfahren. „Fraktionen ringen bei Hofe um Einfluss? Das ist alltägliches Geschehen. Komm mir erst zurück, wenn es etwas Berichtenswertes gibt!“

Dagegen bestanden einige der langweiligsten Aufgaben, die ich zu erledigen hatte, aus Observation und Berichterstattung. Einmal wollte mein Dienstherr, dass ich das Vieh des Nachbarn zähle. Zwar kann ich mir beim besten Willen nicht vorstellen, warum er wissen wollte, dass Parrish Parish 305 Kühe, 246 Schafe, zehn Kälber und zwölf Lämmer besaß, doch ich tat meine Pflicht, so öde sie auch war. Die Chancen stehen gut, dass ihr solch gewöhnlichen Aufgaben entgehen könnt, sofern ihr nicht allzu wählerisch seid, wer euch denn anstellt. Haltet euch Optionen offen, doch lasst ab von Drachen: Sie weigern sich schlicht, die Hierarchie unter Nicht-Drachen anzuerkennen. Es ist unheimlich beleidigend.

Häufiger dürftet ihr über Interessanteres wie Personalwechsel bei Hofe, Truppenbewegungen, Artefaktsuchen, öffentliche Hinrichtungen und Massensterben verschiedener Kreaturen (Ratten, Schlangen, Kinder und so weiter) berichten. Manchmal, wenn das Glück euch hold ist, werden euer Zeugnis und eure Aussagen bei Hofe vonnöten sein, vielleicht ja bei den Morgenanhörungen oder einem der nächtlichen Bankette. Mir will keine größere Ehre einfallen, als aufgefordert zu werden, die gesammelten Beobachtungen einer aufregenden Woche wiederzugeben. Sollten eure Beobachtungen der Woche nicht das reinste Abenteuer sein, solltet ihr aber besser bereit sein, ein paar Aufbesserungen oder kreative Intrigen mit in eure Erzählung einzustreuen. Es gibt nichts, das so gnadenlos ist wie gelangweilte Höflinge – außer vielleicht ein Dienstherr, der feststellt, dass seine Aushilfe die Wahrheit aufpoliert hat. Vielleicht solltet ihr euch besser erst über die eventuelle Fähigkeit eures Dienstherrn sicher sein, die Wahrheit zu erzwingen, ja?

Eine der besonders unterhaltsamen Informationen, die es zu sammeln gilt, ist jemandes Herzenswunsch. Welche Art von Geschenk würde ihm oder ihr Freu-

de bereiten? Wonach sollte das Herz ihrer Pralinen duften? Wonach sollte das Herz der ihm Geopferten schmecken? Ihr könnt nicht nur Unmengen an Spaß mit solchen Aufträgen haben, ihr könnt außerdem mit Leichtigkeit die Freundschaft einiger sehr einflussreicher Leute erringen. Letztlich liebt es doch jeder, über die Dinge zu sprechen, an denen man Freude hat. Ich erinnere mich daran, vor einigen Jahren dem einstigen Regenten von Bathford geschrieben zu haben – nur wenige Jahre vor seinem Dahinscheiden, Friede seiner Asche. Ich fragte ihn, was es denn wäre, das er sich von seinen Höflingen wünschen würde. Er sann wohl ein paar Tage lang darüber nach, bevor er mir seine Antwort schickte: „Daten“. Wie sich herausstellte, liebte er kalendarische Daten, und zwar besonders solche, die laut vorgelesen wurden. Auf welchen Kalender dabei Bezug genommen wurde, war ihm allerdings herzlich egal. Wie dem auch sei, ihm klangen sie wie Musik, sagte er. Da wäre sonst niemand drauf gekommen, versprochen.

Ich würde mir gerne einen Augenblick nehmen, um mich zu korrigieren: Nicht jeder genießt es, über die Dinge zu sprechen, die ihm Freude bereiten. Viele bevorzugen es, sich über Dinge zu auszulassen, die sie in Unzufriedenheit stürzen. Den ganzen Tag lang ergehen sie sich in Gejammer und Zähneknirschen über die Probleme der Welt, daheim, ihrer Familien und Freunde, ihrer Haustiere, ihrer Bediensteten und darüber, wie ihre Ansichten stets zum Ziel gezielter, magenumdrehender und völlig sinnloser Verschwörungen werden. Das ist eine Neigung, die ich schlicht nicht verstehe, wenngleich ich weiß, dass es sie gibt. Daher halte ich es für besser, euch davor zu warnen. Unterhaltungen mit dieser Art von Leuten enden zumeist in gejaulten und geklafften Anschuldigungen und Beleidigungen. Ihr könnt euch jedoch glücklich schätzen, dass die meisten von diesen Leuten auf eurer Heimatebene leben und ihr euren Besuch hier beruhigt als Urlaub von ihnen verstehen dürft.

Was ihr letztlich mit den Informationen anstellt, die ihr über all die erfreulichen Themen gesammelt habt, liegt ganz bei euch. Solltet ihr das gesammelte Wissen eurem Auftraggeber vorlegen, erhaltet ihr vermutlich den vereinbarten Lohn. Seid ihr aber schlau, dann könntet ihr auch auf andere Weise davon profitieren. Beispielsweise heuerte ich einen Barden an, der jedes einzelne kalendarische Datum des vergangenen Jahrzehnts zur Freude des vormals genannten, einstigen Regenten von Bathford in der Gemeinsprache verlesen sollte. Im Anschluss daran bat ich ihn, sie als Sonette vorzutragen (fragt mich nicht, wie er das fertiggebracht hat, ich bin vieles, aber kein Poet). Der Regent verbrachte viele Stunden in absoluter Glückseligkeit. Während er auf diese Weise beschäftigt war, verschwanden doch tatsächlich diverse wertvolle Antiquitäten aus seinem Besitz. Glücklicherweise tauchten sie wenig später in meiner eigenen privaten Sammlung wieder auf, wenngleich ich diesen Umstand für mich behielt.

Ihr mögt vielleicht ausgesandt werden, um herauszufinden, was die Nachbarn so im Schilde führen. Genauer gesagt könnte es sein, dass man euch aufträgt, die Bräuche und Praktiken anderer Fraktionen auszukundschaften. Generell verabscheuen Höflinge es, einen gesellschaftlichen Fauxpas zu begehen, daher ist das Verlangen, sich makellos aufzuführen, sehr hoch. Zugegeben, es gibt solche, die sich daran erfreuen, solche „Ausrutscher“ zu begehen, aber über die reden wir in vornehmer Gesellschaft nicht. Für die anderen reichen das Wissen und etwas Vorbereitung aus, um sie vor solchen Peinlichkeiten zu bewahren.

Natürlich sind viele Gastgeber bereit, die Fehltritte hochrangiger Gäste zu übersehen. Aber hier fremd zu sein und sich dennoch auf wundersame Weise durch die gesellschaftlichen Feinheiten einer unbekannten Kultur zu manövrieren? Für manche ist so eine Aufgabe verlockend, und so mag es also zu eurer Berufung werden, fremde Bräuche zu erkunden und über sie zu berichten.

Mit welcher Hand und in welcher Reihenfolge sollte man die diversen Teile des Bestecks nutzen? Ist es üblich, jemanden anzusprechen oder darauf zu warten, dass man angesprochen wird? Ist es wirklich so schnell aus der Mode geraten, Flecken vom Blut eurer Feinde auf der Kleidung zu tragen? Wo soll man nur beginnen? Übt euch in der Rolle des wohlgesitteten Gastes. Stellt Fragen. Besser, man hält euch für einen Narren, dass ihr denn fragen müsst, als dass es eurem Dienstherrn so geht. Die Einheimischen werden euch sicher nur allzu gern von all ihren Bräuchen erzählen und auch davon, wie diese einst entstanden.

In manchen Fällen wird euer Gastgeber euch bitten (oder drängen, verführen oder nötigen, je nachdem, mit wem ihr es zu tun habt), zu erzählen, was ihr so wisst. Selbst wenn ihr euer Wissen als furchtbar gewöhnlich empfindet, könnt ihr sicherlich Wege finden, das Thema für euren Gastgeber unterhaltsam zu gestalten. Vielleicht weiß euer Publikum ja auch rein gar nichts von der Thematik. Vielleicht empfindet euer Publikum solch irdische Aktivitäten wie die Nutzung des öffentlichen Nahverkehrs oder das Verspeisen von Unmengen an Burritos als unendlich unterhaltsam. Nur wenn ihr es versucht, werdet ihr es erfahren.

Manchmal ist es ein ganz bestimmtes Wissensgebiet, das für euren Gastgeber von Interesse ist, und rein zufällig seid ihr Experten darin. (War es wirklich der freie Wille, der euch, den Experten, dazu brachte, nun vor dem wissbegierigen Gastgeber zu stehen? Könnt ihr euch da je sicher sein?) Schätzt euch glücklich: Es gibt euch die Gelegenheit, euch über euer Spezialgebiet auszulassen. Nicht nur das, obendrein wird der Gastgeber für euer fortwährendes Wohlergehen sorgen. Zumindest so lange, bis der Gastgeber sich genug eigenes Wissen angeeignet hat, um eures unnötig werden zu lassen. In diesem Fall rate ich dazu, so bald zu verschwinden, wie ihr nur könnt.

Stellt euch doch einmal vor, wie komfortabel euer Stand bei Hofe sein könnte: In eurer Freizeit mischt ihr euch unter die Höflinge, erstaunt sie mit all eurem Wissen um solch faszinierende Themen wie Genmanipulation, die Pflege von Feuerwaffen oder die korrekte Zusammensetzung eines Burritos. Einmal am Tag, vielleicht auch wöchentlich, ruft euer Gastgeber euch herbei, um eine kleine Ansammlung seiner Favoriten zu unterrichten (ihn selbst natürlich eingeschlossen, ist er sich doch der allergrößte Favorit). Eure gelehrigen Schüler fragen euch die ausgezeichnetsten Fragen: Wie viele Leben hat eine transgenetische Katze? Wird die übriggebliebene Sprungfeder wirklich gebraucht? Zeichnet ihr uns ein Schema der Falttechniken für Tortillas auf? Und ihr? Ihr bietet ihnen die erstaunlichsten Antworten. Dann geht das Ganze von vorne los. Verblüffend, oder nicht?

Aber vielleicht steht euch gar nicht der Sinn danach, das Wissen eurer Heimat stets aufs Neue vorzubeten. Ja, vielleicht seid ihr unternehmerisch veranlagt und fähig genug, einen Weg auszuklügeln, wie ihr über den Lohn hinaus von eurer Anstellung profitieren könnt. Möglicherweise könnten ja Fehlinformationen das Fundament für etwas zusätzliches Einkommen legen. Darum wiederhole ich mich immer wieder: Trefft Leute, lernt sie kennen, und haltet euch alle Optionen offen.

Seid jedenfalls darauf vorbereitet, eure Abenteuer später bei Hofe nachzuerzählen. Einige der Euren werden für namenlose Vertreter eines nicht näher zu bestimmenden Auftraggebers arbeiten (aber daran seid ihr ja gewöhnt, nicht wahr?). Andere hingegen werden in den Diensten eines weit typischeren Vertreters meiner Art stehen: des unverbesserlichen Angebers. Dieser Typus will nichts mehr als Ruhm und Anerkennung von jedem, dessen Pfad sich mit seinem kreuzt. Auch mag er die Hoffnung hegen, aus euch ein Hof-Maskottchen machen zu können!

Schatzsuche

Nach Schätzen zu suchen ist noch immer das lukrative und gefährlichste aller Tätigkeitsfelder, ganz gleich, was andere euch glauben machen wollen. Mein Cousin besteht ja darauf, dass sowohl Beziehungen als auch der Aufbau von Königreichen die Schatzsuche gleichsam an Gefahr und potenziellem Lohn zu übertreffen vermögen. Bedauerlicherweise fehlen euch, meine verehrten Leser, zumeist die nötigen Jahrhunderte an Lebenszeit für solche Intrigen, was euch lediglich mit den furchtbaren und unmittelbaren Gefahren dieser Unterfangen zurücklässt, fern jeder Belohnung.

Unsere Welt ist reich an Schätzen, was wohl auf eine gefühlte Ewigkeit zurückzuführen ist, die Leute dazu nutzen, um diverse Gegenstände zu veredeln und zu verzaubern. Von der Brosche der Wandlung (berühmt dafür, es einem Zauberer zu ermöglichen, sich an je-

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

den Hintergrund anzupassen) bis zum Stein von Kharis (dem man nachsagt, er würde jeden dazu zwingen, das zu unterbrechen, was er gerade tut, um den Worten seines Trägers größte Aufmerksamkeit zu schenken – vorausgesetzt, dass seine Worte sich reimen) ist unser Reich voller wundersamer und grotesker Schätze.

Studiert also auch diesen Bereich gründlichst, meine Freunde. Könnt ihr euch tatsächlich sicher sein, dass dieses Schwert, das ihr zu finden ausgesandt wurdet, dem Träger tatsächlich ein vollkommenes Gleichgewicht beschert? Mag es vielleicht eher so sein, dass man euch auf die Suche nach dem Schwert Ewiger Ignoranz entsandt hat? Fragt euch einmal, ob euer Dienstherr von einer Beschränkung eures Verstandes profitieren würde, und schon habt ihr die Antwort.

Genug davon, was ihr wohl finden werdet. Lasst uns davon reden, wo ihr es finden könnt. Sollte euer Dienstherr euch innerhalb seiner eigenen Ländereien herumstochern lassen, so schätzt euch glücklich. Unbefugtes Herumstöbern gilt vielerorts als eher fragliches Handeln. Mit den entsprechenden Befugnissen bewaffnet, spart ihr daher einiges an Zeit und Mühe, die wohl besser in eure Suche investiert wären. Obendrein habt ihr so die Gelegenheit, euren Dienstherrn zu den örtlichen Gefahren zu befragen – etwas, das ihr in unbekannten Gefilden höchstens erraten könntet. Wesentlich häufiger wird euer Auftraggeber sein Auge aber auf die Schätze der Gebiete geworfen haben, die von einer rivalisierenden Fraktion beansprucht werden. Warum auch sonst sollte man euch angeheuert haben? Es gibt da einige Fragen, die ihr euch stellen solltet, bevor ihr eure Mission antretet. Werdet ihr euch die Erlaubnis einholen, in den fremden Gebieten jagen zu dürfen? Wenn euch die Erlaubnis nicht erteilt wird, wie weit seid ihr bereit zu gehen, um eure Intentionen zu verbergen? Wird euch die Erlaubnis erteilt, dann habt ihr zunächst einmal wohl eine geschicktere Zunge als ich (ein Scherz, das ist völlig ausgeschlossen). Aber noch viel bedeutender ist die Entscheidung, ob ihr euren Fund mit dem Eigner der entsprechenden Gebiete teilt. Manchmal wird euch aber auch keine Wahl gelassen: Ihr habt dann euren Fund entweder mit dem Landesherrn teilen oder müsst ihn gar in seiner Gänze an ihn übergeben. Letzteres würde es schwierig machen, euren Lohn zu erhalten.

So sehr ich es auch bevorzuge, dass man bemerkt, wenn ich ausziehe, um interessante Taten zu vollbringen, muss ich euch dringend dazu raten, eure Suche geheim zu halten. Zu viele Fragen würden aufkommen und es äußerst ermüdend und anstrengend für euch machen, bei all den Antworten, die ihr euch ausdenken müsst, den Überblick zu behalten. Das würde all eure Aufmerksamkeit und euer Erinnerungsvermögen abseits von eurer eigentlichen Aufgabe binden. Vertraut mir, kein Auftraggeber will das.

Ihr habt also ein Ziel und habt beschlossen, euer Tun geheim zu halten. Die nächste Frage wäre dann: Wo

genau solltet ihr suchen? Ruinen sind hierbei die offensichtliche erste Wahl. Ganz gleich, ob die Ruinen noch stehen oder die Zeit sie hinfortgeweht hat, sie sind eines Blickes wert. Auch sind sie die wohl gefährlichsten Orte für eine Suche, oder zumindest diejenigen, die am wahrscheinlichsten bereits geplündert wurden. Bereitet euch also entsprechend darauf vor. Al'Farouks verlorene Werkstatt zum Beispiel besteht heute aus nicht viel mehr als ein paar verbliebenen Steinen, die sich gerade so über die Grasnarbe erheben. Dennoch zieht der Ort zuhauf Pishachas an, die dort nach dem zu suchen scheinen, was auch immer Pishachas denn wollen, wenn sie nicht gerade am „Essen“ sind. Es mag das Werk von Al'Farouk sein, das sie noch immer an diesen Ort bindet. Vielleicht suchen sie auch nach irgendeinem seiner Prachtstücke, das er dort vor Äonen zurückgelassen haben könnte.

Die Residenzen des Adels und anderer Personen von hohem Status sind ebenfalls eine exzellente Wahl. Herrscher sind oftmals im Besitz zahlreicher Domizile, die sich weit über ihre Gebiete verteilen. Auch wenn es zunächst verlockend scheint, sich im Glanz und der Eleganz des Besitzes so vieler Niederlassungen zu baden, sieht die Realität doch oft ganz anders aus. Die meisten der glanzvollsten Fassaden dienen nur dazu, den Verfall im Inneren zu überdecken. Viele dieser Gebäude sind völlig verfallen und längst verlassen. Das wiederum macht sie zu ausgezeichneten Orten, um die Suche nach verlorenen Artefakten zu beginnen. Seid aber auf der Hut, es mag dort immer noch Fallen oder verbliebene Sicherheitsmaßnahmen geben. Besonders Geister, sofern sie nicht ohnehin dazu angewiesen sind, das Grundstück zu bewachen, fühlen sich anscheinend sehr zu solch verlassen Orten hingezogen. Ob nun gebunden oder frei, sie mögen Anstoß an eurem Tun nehmen, also seid vorsichtig.

Einige Gebiete weisen erst gar keine Gebäude auf, gleich welcher Art, oder zumindest nichts, was wir zivilisierten Leute als Gebäude bezeichnen würden. Wo soll man in solchen Fällen suchen? Es gibt natürlich Hilfsmittel für solche Suchen, immer abhängig davon, welchen Gegenstand man denn aufzuspüren wünscht. Magie mag eines dieser Mittel sein, besonders dann, wenn ihr sehr genau wisst, wonach ihr sucht – insbesondere Weissagungs-Magie. Wenn ihr Karten des Tarots der Sechsten Welt mit dem gesuchten Gegenstand in Verbindung bringen könnt, nur zu, nutzt die Gelegenheit – immer vorausgesetzt, dass ihr genug Karten zusammenbekommt, um eine sinnvolle Legung hinzubekommen. Ansonsten könntet ihr auch die Lokalbevölkerung befragen. Seid dabei stets vorsichtig, nicht zu viel über eure Suche zu verraten. Der einzige andere Rat, den ich in solchen Angelegenheiten sonst noch zu bieten habe, ist, sich die Dienste eines talentierten Individuums zu sichern, das geschickt darin ist, lange Verborgenes ans Tageslicht zu bringen.

Handel mit Informationen

Die Politik meiner Art kann recht befremdlich sein. Wie bereits erwähnt ist ein gutes Gedächtnis die Norm, und das trifft nicht weniger auf die Neigung zu, einen Groll lange zu hegen. Tatsächlich war ich Zeuge, wie ein Gesetz erlassen wurde, das es strafbar machte, den Namen einer bestimmten Person, die einen örtlichen Adeligen verärgert hatte, auch nur auszusprechen. Es war, alles in allem, eine amüsante Phase, da die fragile Person nach der örtlichen Phrase benannt war, die „Danke“ bedeutet. Ach, die armen Dinger. Die höflichsten Mitglieder der Gesellschaft wurden zusammengepfercht und hingerichtet, noch bevor man wirklich begriffen hat, wie weit sich Etikette und Manieren nun anpassen mussten. In der Tat sehr unterhaltsam. Unsere besonderen Tendenzen führen dazu, dass es schwierig werden kann, sich grenzübergreifend zu bewegen oder auch nur Gehör zu finden (nirgends ist das schlimmer als in Glibson, dessen Bevölkerung dazu verdammt ist, wann immer möglich in der größtmöglichen Lautstärke zu reden). Für diese Belange ist es ungemein praktisch, Fremdländer bei der Hand zu haben.

Vielleicht schickt euer Dienstherr euch aus, um über seinen Einfluss Vorteile für ihn auszuhandeln. Unabhängig vom tatsächlichen Einfluss eures Herrn ist es eure Aufgabe, das Ziel von den besten Absichten zu überzeugen, die ihr natürlich auch habt, sofern sie sich gerade günstig mit euren Pflichten überschneiden. Stimmen die Interessen des Ziels nicht so günstig mit euren Pflichten überein, nun, dann müsst ihr es davon überzeugen, doch einmal über den eigenen Horizont hinauszublicken. Viel Glück damit.

Als ein Beispiel soll eine enge Freundin von mir dienen (nennen wir sie „Grace“). Grace liebt es also, immer wieder von einem Ereignis zu erzählen, das schon ein Jahrzehnt her ist. Ihr Auftraggeber (nennen wir ihn „Mr Johnson“) heuerte Grace an, um eine Nachricht an einen gewissen Barnabee Gruehnwissle zu überbringen. Ihr Inhalt besagte, dass Gruehnwissle, sofern er Mr Johnsons nächste öffentliche Kundgebung bei Hofe unterstützen würde, sich über eine begehrenswerte und angenehme Position freuen dürfe. Dazu gäbe es einen Stall voller begehrenswerter und gut ausgestatteter Schönheiten, die besagte Position mit Freuden mit ihm teilen würden. Ob Gruehnwissle Mr Johnsons Angebot nun annahm oder nicht, Grace erledigte ihren Auftrag geradezu vortrefflich. Sie zeichnete Gruehnwissle Bilder in den leuchtendsten Farben, welch Wonnen es für ihn mit sich brächte, Mr Johnsons schlichte Bitte zu gewähren.

Nur das und sonst nichts weiter brauchte es, um Gruehnwissle zu beeinflussen und Grace zu ihrem Lohn zu verhelfen. Doch was tun, wenn die Offerten, die zu machen euch aufgetragen wurden, nicht so verlockend

sind? Dies sind Umstände, unter denen euch Kreativität und ein Hang zum Verkaufsgeist von beträchtlichem Nutzen sein werden.

So lasst uns beispielsweise annehmen, dass ihr angeheuert wurdet, um eine Abstimmung zu beeinflussen. Euer Auftraggeber wünscht, dass jemand seine Meinung zu einem bestimmten Thema ändert. Lasst uns also um des Beispiels willen annehmen, dass die Wahl darüber entscheidet, ob Mr Johnsons Freunde und Familie je wieder die Farbe Indigo tragen dürfen. Ihr sollt nun mit einem Freien Geist namens Portent sprechen. Portents Meinung ist bei Hofe hoch angesehen, und Mr Johnson hat leider Schwierigkeiten herauszufinden, was Portent wertschätzen würde. Daher tretet ihr dem Geist mit nichts weiter gegenüber als einer Herde Schafe und drei güldenen Spinnrädern. Wenngleich einige bei diesem Angebot zuschnappen würden, sobald es über die Lippen gebracht worden ist, haben Geister doch etwas quirligere Interessen. Dies wäre eine ausgezeichnete Gelegenheit, um etwas zu lernen. Bleiben wir also bei unserem Beispiel und finden heraus, dass Portent Weissagung faszinierend findet. Er saugt förmlich alle Informationen über unsere eher weltlichen Methoden dazu so in sich auf, wie Brownies es mit Haferbrei und Honig tun. Aus der Warte heraus, dass Portent die Schafe doch für das Lesen von Eingeweiden und die Spinnräder für Zykломantie nutzen könnte, präsentiert ihr euer Angebot. Portent willigt ein, und Mr Johnson gewährt euch nicht nur, euren Kopf einen Tag länger auf den Schultern zu tragen, nein, er bezahlt euch obendrein gut. Mission erfüllt, und zwar nur, weil ihr es geschafft habt, es so aussehen zu lassen, als würde sich euer Auftrag mit den Bedürfnissen und Wünschen eures Ziels decken.

Eine Vielzahl alter Narben und neuer Ängste hält die Leute im Zwist miteinander. So ist es schon seit Anbeginn der Zeit. Wir mögen bei unserer Rache geduldig wirken, doch unsere aufgeschobene Genugtuung sollte nicht mit Vergesslichkeit verwechselt werden. Wir genießen die Geselligkeit, den Tanz und freudiges Lachen. Erinnern werden wir uns aber an Zorn, Enttäuschung und Bitterkeit.

Was das für euch bedeutet? Nun, lasst uns schauen, wie es kam, dass ihr heute seid, wo ihr seid. Vielleicht gab es kaum ein Rascheln bei eurer Ankunft. Es mag natürlich auch sein, dass ihr euch mit einem Donnerschlag angekündigt habt. Vielleicht materialisiertet ihr euch auch einfach und tratet unerwartet hinter einer Statue oder einem Baum hervor. Auf dem einen oder anderen Weg kamt ihr an den Hof und das in genau so vielen Teilen wie beabsichtigt. Wir werden eurer Ankunft mit Interesse und einem wachsamem Auge begegnet sein. Wir haben beobachtet, wie ihr sprecht, wie ihr zuhört und wie ihr mit Autorität umgeht. Wir beurteilten, was ihr respektiert und was nicht. Da es schlicht nicht möglich war, dass ihr die vielen verschlungenen Wege des Hofes kennen konntet, musstet ihr jemanden beleidigen. Es

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

ist unvermeidbar und passiert jedem. Man merkte sich den Ärger, den ihr verursacht habt, und irgendwann wird die Zeit kommen, da man euch für eure Missetat mittels einer (vermutlich leichten) Strafe zur Rechenschaft ziehen wird. Die Frage ist dann, wie ihr den aufkeimenden Groll gegen euch formen werdet, wenn ihm Ausdruck verliehen wird. Werdet ihr es mit Würde nehmen, es mit einem Lachen abtun und als Preis dafür abschreiben, eine völlig neue und komplexe Arena betreten zu haben? Oder werdet ihr Anstoß nehmen, nach Rache sinnend und einen Kreislauf der ewigen Vergeltung in Gang setzen, der sich über viele Jahreszeiten oder gar Zyklen bis zur Eskalation in die Länge zieht?

Es gibt jene Besucher bei Hofe, die es gelassen nehmen, und solche, die sich in nicht enden wollende Fehden verstricken. Zu wissen, wer diese Leute sind und wie es um ihren andauernden Zwist bestellt ist, kann von großem Wert sein. Es kann euch verraten, wer zu den potenziellen Verbündeten zählt oder gar ein williges Werkzeug wäre, solltet ihr in eine bestimmte Richtung deuten. Es verrät euch weiterhin, wer Interesse an belastenden Informationen über die eine oder andere Partei hätte. Findet mehr über den Groll der anderen heraus und seid euch des Werts der Informationen bewusst, die ihr aufbaut.

Zweifelsohne benötigt ihr etwas Zeit, um euch an die neue Umgebung zu gewöhnen. Einige der Mittel und Wege, auf die ihr euch daheim verlassen konntet, werden euch hier den Dienst versagen. Solche Umstände erfordern eine Anpassungsphase. Glück, sollte es euch finden, findet euch meist umringt von Verbündeten (so vorübergehend diese Bündnisse auch sein mögen). Solltet ihr dem Glück entgehen, nun ja, in diesem Falle werdet ihr ohnehin nicht lange genug leben, um euch groß in Ärger zu ergehen. Haltet euch also nicht unnötig damit auf.

Die Enthüllung geheimer Identitäten

Achtet bei euren Reisen durch unser Reich auf alles, was euren Pfad kreuzt. Wie schon gesagt, nichts ist wie es scheint. Dieser Hund, dem ihr auf der Brücke begegnet seid, könnte tatsächlich ein Hund sein. Es könnte sich aber auch um eine Kreatur handeln, die mächtiger ist, als ihr es je zu glauben wagt, und die sich zu Zwecken der einfacheren Jagd getarnt hat. Es könnte auch jemand sein, der verflucht wurde. Oder ein Geist. Oder eine Illusion.

Es gibt reichlich Gründe, warum etwas oder jemand seine wahre Natur verbergen mag. Vielleicht dient es ja zum Schutz. Das ist, mit Verlaub, eine der Hauptursachen für die Unmengen an Bastarden, die sich unter das gemeine Arbeitervolk gemischt haben. Entweder wollten die Eltern sich selbst schützen oder das Kind. Vielleicht dient es der Privatsphäre. Ich habe gehört, dass eine besonders talentierte Dramendarstellerin sich in ein Versteck zurückgezogen hat, um der erdrückenden Anbetung ihrer vielen Verehrer zu entgehen.

Den Aufruhr bei Hofe, als man herausfand, dass sie als Magd in den Diensten eines zurückgezogen lebenden Adligen untergekommen war, werde ich nicht so bald vergessen. Einst traf ich in der Domäne eines Eremiten auf eine Tarotkartenlegerin, die mir anvertraute, dass sie eigentlich die Herrscherin eines der angrenzenden Territorien sei. Sie erklärte mir, dass sie es genießen würde, einmal pro Jahreszeit ihren Pflichten zu entkommen. Zwar weiß ich nicht, ob sie mir die Wahrheit erzählte, aber gemessen an den Handlungen der anderen Person, die an diese Information gelangte, bin ich bereit, die Geschichte der Wahrsagerin zu glauben. Fürwahr hoffe ich, dass sie ihren ausgedehnten Urlaub im Verlies ihres Rivalen genießen kann.

Es kann zu eurer Aufgabe werden, genau diese geheimen Identitäten aufzudecken. Werdet ihr euren Verpflichtungen eurem Auftraggeber gegenüber nachkommen und euren Lohn einstreichen? Werdet ihr vielleicht stattdessen nach neuen Verbündeten suchen und versprechen, ihre Geheimnisse zu wahren? Oder behaltet ihr gegen eine Belohnung Stillschweigen? Wählt weise.

Gebt acht, wenn es um solche Aufträge geht. Ist es beispielsweise an euch, bei Hofe eine geheime Fraktion aufzudecken, so vergesst nicht, dass ihr kaum wissen könnt, wie weit sie ihre Wurzeln bereits geschlagen hat. Ihr könntet die wahre Identität einer Person aufdecken, die äußerst harmlos scheint, tatsächlich aber überaus gefährlich ist. Solltet ihr bei Hofe Unterstützung bei euren Gefährten suchen, stellt sich die Frage, ob ihr wirklich sicher sein könnt, dass sie sind, wer oder was sie scheinen. Nein, das könnt ihr nicht. Zieht nur Pläne in Erwägung, die es nicht erfordern, dass ihr euch allzu sehr auf andere stützt. Natürlich ist es hilfreich, Freunde zu haben (oder zumindest Leute, die man als halbwegs vertrauenswürdig betrachten kann). Solltet ihr wahrhaftig überzeugt von der Loyalität eurer Partner sein, so wünsche ich euch alles Gute. Bindet sie in eure Dienste. Ich möchte euch lediglich daran erinnern, dass Vertrauen seltener und weit wertvoller ist als Orichalkum.

Schutzdienste

Die meisten Aufträge findet ihr wohl im Bereich der Schutzdienste. Seid darauf vorbereitet, bedrohlich zu wirken, aber sorgt auch dafür, dass ihr die Fähigkeiten habt, um eurem Auftritt Taten folgen zu lassen. Sollte euer Schützling zu Schaden kommen, wird man euch sicherlich nicht entlohnen. Obwohl, jetzt, da ich so darüber nachdenke, sollte ich das vielleicht etwas einschränken: Ihr werdet *wahrscheinlich* nicht entlohnt werden. Es gibt ein paar Mitglieder des Hofes, die Schmerz durchaus zu schätzen wissen. In solchen Fällen wird eure Aufgabe als Leibwächter etwas anders aussehen. Nach den Details werdet ihr wohl euren Dienstherrn fragen müssen.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

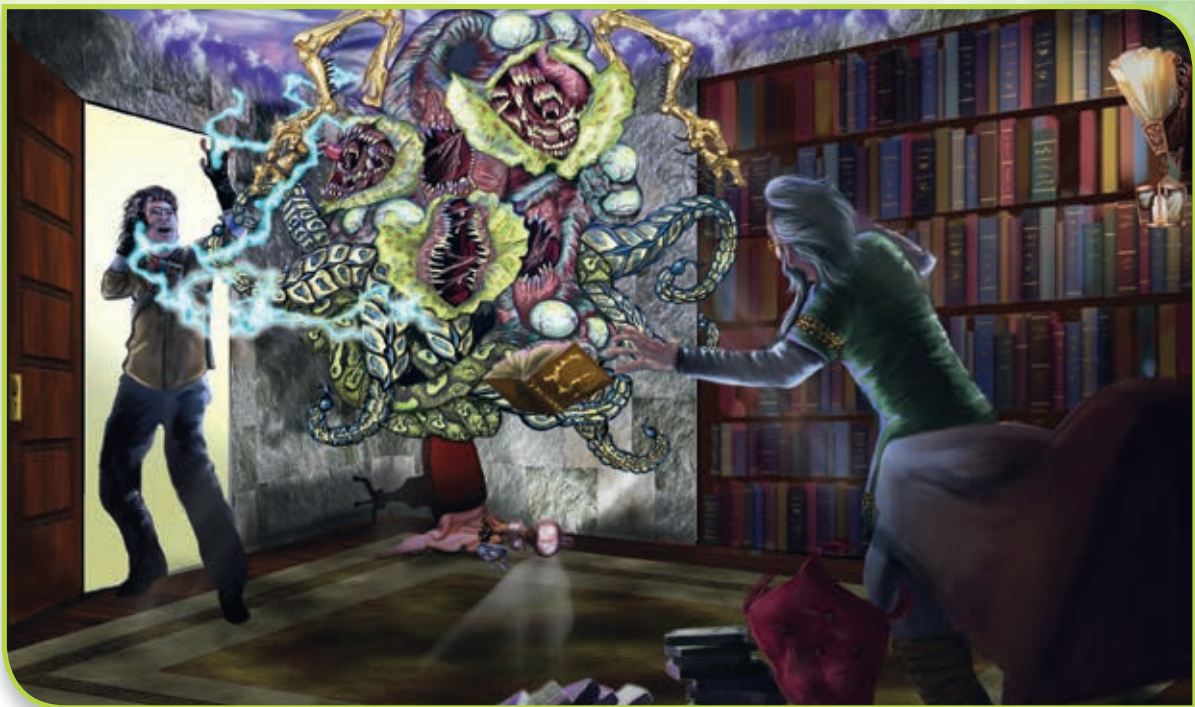
Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen



Gefahren lauern an jeder Ecke, und die Einheimischen wissen das genau – vermutlich deshalb, weil sie einander ohne Unterlass bedrohen und gegeneinander intrigieren. Einige eurer Aufträge werden euch einiges an Scharfsinn abverlangen, beispielsweise dann, wenn ihr euren Schützling vor Spionen schützen sollt. Meiner Erfahrung nach ist die beste Methode der Spionageabwehr, eure eigene Rolle in der Sache zu verschleiern. Die Schlangen hervorzulocken wird euch Gelegenheit geben, sie zu enthaupten. Sie werden sich jedoch nicht zeigen, solange sie die Wachhunde wittern.

Schutz vor Diebstahl ist dem ziemlich ähnlich. Verlasst euch auf Intuition, scharfe Sinne und einen ebenso scharfen Verstand, um Diebe zu fangen. Manche Aufträge profitieren vom Einsatz magischer Sicherheit und Fallen, denn die einfallsreichsten Diebe finden jeden Zugang, ob nun physisch oder magisch. Ein alter Freund von mir beklagte sich, dass seine wertgeschätzte Sammlung seltener Treibholzkulpturen Stück für Stück verschwand. Es stellte sich heraus, dass die Totengeister der gesunkenen Schiffe, von denen das Treibholz stammte, das Anwesen heimsuchten. Als mein Freund sich unwillig zeigte, sich von der Quelle des Spuks zu trennen, heuerte sein Sohn den fähigsten Dieb der Stadt an, um das Haus von den Skulpturen und damit von den Toten zu befreien. Wie wir feststellten, nutzte der Dieb Geister, die sich im Inneren des Anwesens materialisierten und das Holz durch eines der offenen Turmfenster entführten. Der Dieb löste keine einzige der physischen Fallen aus, da letztlich nichts anderes berührt wurde als die Skulpturen selbst. Erst als es mir gestattet wurde, einen Watcher herbeizurufen, konnten wir den Täter entlarven. Der Sohn meines Freundes gestand seinen Anteil an der Sache dann un-

ter der Wirkung von Beeinflussungszaubern. Zwar vermisst mein Freund seinen Sohn hin und wieder, aber er hat ja immerhin die Gelegenheit, ihn von der Außenmauer hängen zu sehen. Glücklicherweise blieb sein Sohn die ganze Zeit über, während er am Galgen hing, am Leben. Die Gelegenheit für eine eventuelle Versöhnung ist also durchaus gegeben.

Die einfachste Anwendung von Schutzdiensten geschieht im Angesicht von Angreifern. Man spricht sich bei Hofe zwar deutlich gegen die Anwendung von Gewalt auf, aber Worte können und werden sie nie verhindern. Manche Gegner sind auf Blut aus, und das ist genau der Punkt, an dem eure Fähigkeiten im Kampfe von äußerstem Nutzen sind. Die Angreifer könnten Wegelagerer oder Banditen sein, aufsässige Geister oder andere Kreaturen, vielleicht auch fähige Söldner.

Eure Reaktion als Beschützer bleibt jedoch stets dieselbe.

Gebt besser acht, dass euer Ruf als fähiger Beschützer sich in unseren Kreisen nicht unverhältnismäßig aufbläht. Vor einigen Jahrzehnten stolperte eine Gruppe Fremdländer in unsere Region. Sie verdingten sich als Wachen und lebten gut davon. Sie waren uns so fremd, so gut in dem, was sie taten, und so tollkühn in ihrem Auftreten, dass ihr Schutzbefehlener sie regelmäßig bei Hofe vorführte. Es dauerte nicht lange, und man konnte sie sich nicht mehr wegdenken. Daher schlug man vor, dass sie als Hof-Maskottchen dienen sollten. Solch Eifersucht zog durch den Hof, dass die unterschiedlichsten Versuche, die neuen Maskottchen zu erobern, in ebenso unterschiedliche und unangenehme Scharmützel ausarteten. Der einstmalige Schützling der Maskottchen wurde der Kämpfe schnell müde. Also veranlasste er, dass die einstigen Fremdlän-

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

der in Statuen verwandelt wurden, die nun die Gärten schmücken. Sie sind wirklich wunderschön, wenngleich ich die entsprechenden Subjekte vorher etwas beruhigt hätte. Der Ausdruck von Angst und Schrecken, der auf ihren Gesichtern erstarrte, schmälert die Schönheit aus der Nähe etwas.

Vermutlich ist der verbreitetste Feind nicht der Angreifer von außen, sondern der von innen. Immer wieder belasten Verschwörungen Familienbände, deshalb ist es nicht abwegig, dass ihr Arbeit darin finden könntet, euren Schützling vor seiner eigenen Verwandtschaft oder engeren Freunden zu bewahren. Ich kenne diverse Leute, die ihre verschlagenere Verwandtschaft immer in ihrer Nähe halten, um mehr über ihre Komplotte zu erfahren. Einer von ihnen schickte seine ganze Belegschaft ins Exil, weil er von einer Intrige gegen sich erfahren hatte. Auch wenn es ihn Monate kostete, zu lernen, wie man sich vernünftig selbst versorgt (er wäre beinahe verhungert), behauptete er dennoch, seinem Territorium einen Gefallen getan zu haben, indem er diese hinterhältigen Verschwörer verbannte. Etwa einen Monat, nachdem er gelernt hatte, den Ofen zu entzünden, verschwand er ohne jede Spur. Sein Anwesen quoll dann bald vor Höflingen über, die sich um die Herrschaft des Territoriums stritten.

Freunde und Familie einer wichtigen Persönlichkeit als Verschwörer zu überführen, ist mit Sicherheit eine gefährliche Angelegenheit. Ihr solltet euch fragen, ob die gewonnenen und verlorenen Bündnisse zu eurem Vorteil wären, bevor ihr solch einen Fehltritt riskiert. Ich kenne eine Geschichte über eine Herzogin, die vor Sorge, von ihrem Ehemann ermordet zu werden, eine Gruppe von fünf Fremdländern anheuerte, um ihren Gatten zu überführen und sie, sollte es denn notwendig werden, zu beschützen. Die Fremdländer ermittelten also gegen den Herzog, und es stellte sich heraus, dass die Befürchtungen der Herzogin sehr wohl begründet waren. Doch bevor der Herzog gegen seine Frau vorgeing, trat er an die Fremden mit einem Gegenangebot heran. Mir mag der Inhalt des Angebots unbekannt sein, und ebenso, was daraufhin passierte. Sehr wohl weiß ich aber, dass noch in derselben Woche eine neue Gruppe von sechs wunderschönen Weidenbäumen in des Herzogs Innenhof zu bewundern war. Das war zufällig, kurz nachdem der Herzog verkündet hatte, dass die Herzogin von Agenten des Nachbarreiches ermordet worden war. Die Fremdländer hat seither niemand mehr gesehen.

In manchen Fällen lautet der Auftrag, den Schützling vor sich selbst zu bewahren. Zweifellos ist dies eine der herausforderndsten Positionen, in denen ihr euch wiederfinden werdet, da es eine Behutsamkeit und Achtsamkeit erfordert, die vielen eurer Welt fremd zu sein scheint. Es kann aber gleichzeitig eine der dankbarsten Aufgaben sein. Es läge mir fern, die geschmacklosen Optionen auch nur anzudeuten, dennoch finde ich es wichtig, die Spanne an möglichen Reaktionen auf

ein solches Arrangement einzuräumen. Manch einer nutzt die Gelegenheit, um mehr über den Schützling zu erfahren. Stellt euch einmal einen anständigen und gerechten Marquis vor (es mag schwierig sein, sich das vorzustellen, doch versucht mir zu folgen). Besagter Marquis heuert euch an, um ihn vor sich selbst zu schützen. Er beklagt sich, dass er von einem Bann geschlagen ist, der ihn des Nachts durch die Flure seiner Residenz wandern lässt, mit nichts als seinem Bademantel bekleidet. Er verwickle dann wohl seine verstorbenen Vorgänger in Konversationen. Wenn er aufwacht, findet er sich auf dem Küchenfußboden wieder, wo er vermutlich eingeschlafen ist. Er erinnert sich nur vage an den bereits schwindenden Traum, in dem er seines Großvaters bevorzugte Taktik für die Jabberwock-Jagd erlernte. Seines Schlafes und seiner Würde beraubt, sucht der Marquis nach einem Weg, diesen Episoden ein Ende zu setzen. Vielleicht würde sich dies als gute Gelegenheit erweisen, mehr über die Blutlinie des Marquis in Erfahrung zu bringen. Vielleicht wollt ihr ja versuchen, euch in diese nächtlichen Konversationen einzuschalten, um zu erfahren, wo die geheimen Speicher, von denen nur die alten Herrscher noch wissen, unter den Palastdächern verborgen sind. Vielleicht könntet ihr ihm gegenüber auch andeuten, dass eine größere Auszahlung aus den Schatzkammern euch davon ablenken könnte, die Geschichte bei Hofe wiederzugeben. Vielleicht findet ihr sogar eine Heilung für sein mysteriöses Leiden. Andererseits könntet ihr auch dazu übergehen, den Marquis für den Rest seines Lebens des Nachts an sein Bett zu fesseln. Die Entscheidung liegt ganz bei euch. Ihr werdet euch jedoch erinnern, dass jede Entscheidung Konsequenzen nach sich zieht.

Versucht, alles über die Leute und die Orte in eurer Umgebung herauszufinden, ganz gleich, ob nun für euren Dienstherrn oder euren eigenen Vorteil. Vielleicht erfahrt ihr dabei nicht einmal etwas, doch der Versuch mag dennoch die Mühe wert sein. Es gibt da jemanden, den ich kenne, Cuordling, der den Ruf hat, Wissbegier sehr zu schätzen zu wissen und sie zu belohnen. Er glaubt, sie beweise Initiative und Respekt. Um ehrlich zu sein, muss ich sagen, dass ich ihm da zustimme. Teilweise schon deshalb, da ich bisher noch niemanden getroffen habe, der auch nur ein Wort von dem versteht, was er sagt. Das hält aber bisher auch niemanden davon ab, seine Aufmerksamkeiten in Form kleiner Geschenke an Luxus-Schlamm abzulehnen. Und das ist auch gut so: Cuordlings Schlamm erzielt bei bestimmten Sammlern astronomische Summen – ein Umstand, der leicht herauszufinden ist, wenn man nach Wissen strebt.

Und die Orte? Wusstet ihr davon, dass in der siebtgrößten Siedlung von Sorrow's Landing sieben Brücken den Stadtkern umspannen? Und dass zur siebten Stunde des siebten Tages des siebten Monats jedes Jahres sieben Geiger, jeder auf einer der Brücken, eine sechsminütige Ode spielen? Und davon, dass jeden, der in dieser Zeit auch nur einen Mucks von sich gibt,

Das
unmögliche
Tor

Der
Seele-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

ein Fluch von sieben Jahren des Unglücks trifft? Bevor diese Tradition begann, war es noch die drittgrößte Siedlung, müsst ihr wissen. Doch wie das nun mal so ist, hat jedes Baby zu irgendeinem Jahr mal während dieser Minuten gequengelt. Wenn jedes Kind sein Leben mit sieben Jahren des Unglücks beginnt, kann sich das schon merklich auf die Bevölkerungszahlen auswirken. Daher machen jene, die Schlaftränke, kindersichere Hasenpfoten-Halsbänder und ähnliche Amulette verhöckern, hier einen Reibach. Das hättet ihr nie erfahren, es sei denn, ihr hättet danach gefragt. Denkt nur mal darüber nach, was ihr mit diesem Wissen anstellen könntet.

An dieser Stelle muss ich mir wohl die Zeit nehmen, euch zu warnen – eine Warnung, die vielleicht sogar entgegen allem steht, was wir bisher besprochen haben. Es geht um Folgendes: Zeigt euch nicht als zu nützlich oder gar als zu erfolgreich. Erschütternd, ich weiß! Doch solltet ihr irgendetwas von mir gelernt haben, verehrte Leser, dann wohl, dass meine Art gemeinhin wenig Liebe für Sterne hat, die heller scheinen als sie selbst. Beachtet man dazu, dass es hier so viel mehr von uns gibt als von euch – nun ja, dann könnt ihr euch das ja ausrechnen.

Vor einigen Jahren wurde ich unglücklicherweise von räuberischen Kobolden überfallen. Diese winzigen Diebe überrannten mich förmlich und kamen mit einem Amulett davon, an dem mir sehr gelegen war. Gebrochenen Herzens erreichte ich schließlich meinen Zielort und berichtete einem Bekannten, was mir auf dem Weg zugestoßen war. Ohne ein weiteres Wort machte er sich auf und rannte in die Richtung davon, aus der ich angereist war. Später dann sollte ich erfahren, dass besagte Bekanntschaft in seiner Jugend ein Meister der Wegelagererei war. Damals lehrte er eine kleine Gruppe an Dieben, wie man Reisende in einem schnellen und koordinierten Zug ausraubt. Jahrelang ließen der Straßenräuber und seine Bande die Wege und Straßen ausbluten. Als sich der Räuber dann zur Ruhe setzte, löste er die Bande auf und kaufte sich eine opulente Residenz. Es war eben jene Residenz, zu deren Füßen ich ihm mein Leid geklagt hatte.

Etwas schockiert, ihn einfach ohne ein „Entschuldigt mich bitte!“ fortlaufen zu sehen, folgte ich ihm. Er bewegte sich mit solcher Geschwindigkeit fort, dass es mir schwerfiel, mitzuhalten. Zu guter Letzt fand ich ihn aber doch noch. Er hatte die Diebesbande aufgespürt, und als ich in sicherer Entfernung dazustieß, führten sie gerade eine hitzige Debatte. Aus dem Schutze des schattigen Waldes heraus konnte ich beobachten, wie eine zweite Gruppe der Kobolde einen Bogen schlug, um sich – während alle anderen im Gespräch verwickelt waren – hinterrücks an meinen Bekannten anzuschleichen. Er sah den Todesstoß nie kommen.

Als ich dann in die Stadt zurückkehrte, sann ich noch eine Weile über das nach, was ich dort mitangesehen hatte. Es wollte sich mir aus dem, was geschehen war,

kein rechter Sinn ergeben. Kein anderer zumindest als der, dass es ein klarer Fall von Mord war. Als ich dann zur einstigen Heimstatt meines Bekannten zurückkehrte, informierte ich die Gäste seiner Soiree darüber, dass die Feierlichkeit aufgrund kurzfristiger Planänderungen leider abgesagt worden war. Sie waren sichtlich enttäuscht, und ich bat jeden von ihnen bei der Verabschiedung vielmals um Verzeihung. Als ich dann die Belegschaft des Hauses darüber informierte, dass ich als neuer Herr des Hauses übernehmen würde, sagte der Butler etwas, das mich dazu brachte, den gerade gefassten Entschluss noch einmal gründlich zu überdenken. Er fragte mich, ob mein Vorgänger mir je von den Abenteuern seiner Jugend erzählt habe. Dies war der Punkt, an dem ich das vorherige Leben meines Bekannten entdeckte. Es schien mir ganz so, als hätte die Diebesbande eine außerordentliche Abneigung gegen ihren einstigen Anführer gehabt. Diese Abneigung dürfte wohl ihren Siedepunkt erreicht haben, als er plötzlich auftauchte, um sie zu züchtigen. Vielleicht befürchteten sie ja, er würde das alte Geschäft wieder aufnehmen wollen, und wollten Konkurrenz vorbeugen. Was auch immer ihre Gründe gewesen sein mögen, ich bin überzeugt, dass im Kern der Sache der überragende Erfolg meines Bekannten lag.

Das erinnert mich an eine kleine Geschichte, die ich vor langer Zeit aufgeschnappt habe. Sie beginnt damit, dass ein seltsamer Mann in unser Reich taumelte. Heute wissen wir, dass er ein Mensch war, damals jedoch hatte kaum jemand je einen Menschen gesehen. Und so wusste niemand so recht, um was für eine befremdliche Kreatur es sich da wohl handeln mochte. Bei seiner Ankunft eilten also verschiedenste Fraktionen herbei, um sich diesen eigenartigen Setzling genauer anzusehen.

„Was seid Ihr?“ „Woher stammt Ihr?“ „Wem schwört Ihr die Treue?“ Fragen über Fragen. Doch der Handwerksmann konnte oder wollte nicht antworten. Aus seinem Mund entflochte eine so seltsame und fremdartige Sprache, dass niemand mit ihm sprechen konnte. Man rief die Weisen und die Seher herbei, auf dass sie mit ihm kommunizieren sollten, doch ihre Versuche blieben erfolglos.

Es kam eine junge Frau hinzu. Für jemanden meiner Art schien sie durchaus gewöhnlich. Sie hatte einen leicht grünlichen Teint, leuchtende Augen in der Farbe der Birkenrinde und einen goldenen Glanz, der sie umgab. Doch sie sollte sich als alles andere als gewöhnlich erweisen.

Sie gab ihre Absichten öffentlich bekannt und brachte ihr Gesuch bei Hofe vor: „Gebt mir eine Woche mit ihm, und ich schwöre euch, ich werde einen Weg finden, wie wir diesen Fremden verstehen können.“

Viele kicherten und tuschelten skeptisch, doch ihrem Gesuch wurde stattgegeben. Im Nachhinein glaube ich, dass es wohl pure Neugierde war, die dieser Entscheidung zugrunde lag, doch ich schweife ab.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Sie führte den Fremden fort und brachte ihn zu ihrem Turm. Niemand weiß, was in den folgenden sieben Tagen vorstättenging. Als sie jedoch wieder bei Hofe einkehrten, stellte sie den Fremden erneut vor. Sie gebot ihm, neben ihr zu knien, und fragte ihn: „Wem schwört Ihr die Treue?“ Sie legte ihm die Hand auf die Braue, und unter der Berührung verzog sich sein Gesicht. Voller Erstaunen zwang sich ihm der Mund auf. Daraus quollen viele Hunderte lebender Käfer, die sich über seine Brust und auf den Boden ergossen. Dort starben sie allesamt, auf den Rücken gerollt und mit zuckenden Beinen. Nachdem die Käferlawine aus ihm herausgebrochen war, brach der Mann erschöpft zusammen. Als die Käfer schließlich auch das letzte Zucken einstellten, stand die junge Frau über dem Haufen toter Insekten und erklärte, dass ihr Muster die Antwort verkündete: die Königin.

Der Hof brach daraufhin in anerkennenden Jubel und Applaus aus. Die junge Frau bot ihre bescheidenen Dienste als Dolmetscherin an, um aus dem Fremden, solange er denn im Reich bleiben wollen würde, die Zukunft zu lesen. Was den Fremden betrifft, so beklagte er sich nicht und ließ nichts als Liebe für unsere Welt, die junge Frau und natürlich seine Königin erkennen. Zumindest laut seiner Dolmetscherin.

Die Lehre, die ich euch durch diese Erzählung nahebringen will, liegt darin, dass ihr niemals jemanden für euch sprechen lassen solltet. Und geht bloß nicht davon aus, dass angebotene Hilfe in eurem besten Interesse ist.

Abschließend will ich noch einmal betonen, dass ihr meinen vielen Warnungen besser Folge leisten solltet, schließlich weiß ich weit mehr über meine Heimat, als ihr jemals wissen werdet. Mein größter Wunsch wäre es, zu erleben, wie ihr am Hofe ankommt und zum Wohlbefinden, der guten Stimmung und der Schönheit des Seelie-Hofes beiträgt. Und wie ihr vielleicht, so euch das Glück hold ist, zu ein paar Münzen kommt und dann in einem Stück wieder abreist. Denn wisst ihr, würdet ihr in mehr als einem Stück abreisen, so wäret ihr vielleicht geneigt, anderen davon abzuraten, hierherzukommen – vorausgesetzt, ihr wäret noch in der Lage zu sprechen (allerdings haben wir verschiedenste Wege, um jemanden in vielen Stücken abreisen zu lassen, aber so, dass die Kommunikation auf die eine oder andere Art trotzdem noch möglich ist). Da wir wollen, dass uns mehr von euch besuchen, ist es wohl in meinem eigenen Interesse, euch beim Überleben zu helfen.

Um die Wahrheit zu sagen, wir finden euch und euresgleichen faszinierend. Wir sind ein neugieriges Völkchen und wollen gerne alles über euch und eure Welt erfahren. Um das zu erreichen, ist es wohl am zielführendsten, einen kleinen, aber stetigen Zustrom an Besuchern zu etablieren und sicherzustellen, dass ihr uns zu eurer Erbauung und Bildung wiederholt besuchen könnt. Zu der unseren natürlich ebenso. Doch verzagt nicht, ihr werdet mich sicherlich wiedersehen. Mich euch zu entziehen, das würde ich euch nicht antun wollen.



Das Spiel am Hof der Feen

Hof der Feen verwendet zwar die Regeln von *Shadowrun, Fünfte Edition*, allerdings machen einige Aspekte dieses Settings leichte Anpassungen dieser Regeln nötig. Die folgenden Änderungen und Zusätze sollen es den Spielern ermöglichen, die besonderen Aspekte dieses alternativen Szenarios voll und ganz auszukosten.

Die Intrigen des Hofes

Ein wichtiger Bestandteil jedes Spiels, das auf diesem Buch aufbaut, besteht darin, die Geheimnisse und Intrigen des Hofes einzufangen. Zu diesem Zweck werden in diesem Abschnitt die Grundlagen des Hofes und der ihn und seine Abläufe beherrschenden – geschriebenen und ungeschriebenen – Regeln erläutert.

Die vier Gesetze des Hofes

Auch wenn der Seelie-Hof auf Neulinge und Außenseiter wie ein einziges verwirrendes und wankelmütiges Chaos wirkt, dessen Sinn und Verstand kaum über die Moden der Saison hinauszureichen scheinen, haben einige seiner Regeln durchaus Bestand. Natürlich bedeutet das nicht, dass diese uneingeschränkt eingehalten werden. Wer aber die Regeln offen bricht, tut dies auf eigene Gefahr.

Keine Waffen

Offen bewaffnet zu einer Party oder einem der anderen höfischen Anlässe zu erscheinen, ist ein Zeichen von Respektlosigkeit. Man impliziert so den eigenen Zweifel an der Fähigkeit des Gastgebers, für die Sicherheit seines Gastes zu sorgen. Ebenso kann es als Herausforderung betrachtet werden und dem Gastgeber die Unfähigkeit unterstellen, seinen Gast zu entwaffnen. Schlimmer noch, es könnte ihm unterstellen, dass er zu viel Angst hat, um irgendetwas dagegen zu unternehmen. Es versteht sich von selbst, dass keine dieser Optionen große Chancen darauf hat, einen guten Eindruck zu hinterlassen. Natürlich gilt dies sowohl für aggressive Magie als auch für tatsächliche Waffen. Offensichtliche Kampfverzauberungen an sich zu haben oder mächtige, offensive Artefakte zu tragen, ist dabei ebenso unhöflich, wie es das Tragen eines Schwertes wäre. An subtileren Waffen

wird hingegen kein Anstoß genommen – was zu allerlei höfischer Mode geführt hat, die einzig dazu entworfen wurde, verschiedenste Zauber und sonstige tödliche Gerätschaften zu verbergen. Ebenso akzeptabel ist es, Leibwächter mitzubringen. Zu viele von ihnen mitzubringen oder sie zu eng bei sich zu behalten, sendet jedoch auch eine ganz eigene Botschaft. Letztendlich wird niemand bezweifeln, dass das offene Tragen von Waffen ein Bruch der Etikette ist.

Einzig davon ausgenommen sind sogenannte *Géar* oder auch „scharfe“ Partys, deren ausdrücklicher Zweck es ist, neue Waffen und Kampfmagie zur Schau zu stellen.

Nicht ins Gesicht

Beleidigungen, Drohungen, Erpressung, Gerüchte und andere Formen gesellschaftlicher Gewalt sind des Hofes Brot und Butter. Nichtsdestotrotz wird es als höchst vulgär betrachtet, in solchen Angelegenheiten direkt zu sein. Ein Seelie würde sich beispielsweise nicht dazu herablassen, ein Kleid einfach als „billig und höchst unmodisch“ zu bezeichnen. Das wäre viel zu einfach und offensichtlich. Stattdessen würde er vielleicht sagen: „Oh, ich habe dieses Kleid geliebt, als es letztes Jahr herauskam; meine Magd schwärmt ja für ihres.“ Zwar ist das immer noch eine Beleidigung, und vermutlich wird das auch jedem Anwesenden klar sein, aber sie ist so formuliert, dass sie höflich und sogar zu leugnen bleibt. Als Faustregel kann man festhalten, dass derjenige, der zuerst auf eine direkte Beleidigung oder Drohung zurückgreift, als Verlierer der Auseinandersetzung betrachtet wird. Schließlich war man nicht in der Lage, im Streit der Scharfsinnigkeit und der gewählten Formulierungen, die bei Hofe so entscheidend sind, zu bestehen.

Einzig die formelle Herausforderung zum Duell ist von dieser Regel ausgenommen. Tatsächlich will es der Brauch, dass eine solche Forderung so klar und deutlich ist, wie es eben geht, um auf diese Weise Irrtümern vorzubeugen.

Da ist kein Blut

Oberflächlich erscheint dies wie eine Aufforderung, keine Schwäche zu zeigen. Zwar ist das durchaus ein guter Rat, dennoch geht diese Maxime darüber hinaus. Begründet in einer vermeintlich wahren Geschichte, in der ein Seelie-Fürst – nach einem gewonnenen Duell und über und über vom Blut seines Rivalen bedeckt –,

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen



einen Ball besucht haben und getan haben soll, als wäre nichts gewesen, geht es hierbei darum, in der Öffentlichkeit nie die Aufmerksamkeit auf die Schwächen oder Wunden anderer zu lenken. Auch dann nicht, wenn sie einem der ärgste Feind sind. Auch wenn man große Befriedigung aus der Erniedrigung und dem Ruin eines Rivalen ziehen mag, so wird es doch als unziemlich betrachtet, sich im Beisein anderer in Spott zu ergehen oder auf andere Weise auf dem Unglück anderer herumzureiten. Schlechte Gewinner könnten allzu leicht feststellen müssen, wie schnell sich das Blatt zugunsten des Verlierers wenden kann, und sei es nur, um sie vom hohen Ross zu stoßen. Genauso kann es einen Freund als bemitleidenswert dastehen lassen, wenn man auf seine unglücklichen Umstände hinweist. Das stellt ihn in den Augen der Räuber des Hofes als schwach dar. Auf irgendeine andere Weise als im Scherz auf die eigenen Fehler und Schwächen hinzuweisen, ist schlicht die furchtbarste Art, auf sich aufmerksam zu machen. Vor allem aus diesen Gründen erlebt man nicht selten, wie Erzrivalen auf das jeweilige Wohl des anderen anstoßen. Unterdessen übersieht man gerne, dass der abgewetzte Glanz eines ausgezehrten Adligen deutlich darauf hinweist, dass die Dinge tatsächlich nicht zum Besten stehen.

Es ist alles in Ordnung, immer.

Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist das Dahinscheiden eines Mitglieds des Hofes. Doch auch dann wird es als äußerst schlechte Form betrachtet, den Verblichenen zu seinem Abschied nicht in seinem besten Licht erstrahlen zulassen.

Ehre das Óstach Dlí

Zu guter Letzt geht es um das *Óstach Dlí* oder auch „Hausrecht“. Es bezieht sich auf die althergebrachte Tradition, Regeln, die der Gastgeber für einen bestimmten Anlass festgelegt hat, zu respektieren. Beinahe jedes Gesetz, jede Mode oder jedes Brauchtum des Hofes kann erfunden, verändert oder einfach fallen gelassen werden, wenn der Gastgeber der jeweiligen Veranstaltung es so verlangt. Die Regeln solcher Partys können dann, von der Kleiderordnung bis zu einer direkten Umkehr der gesellschaftlichen Ordnung, alles Mögliche vorgeben. Tatsächlich sind so, der Tradition des *Óstach Dlí* folgend, die ersten *Géar*-Partys entstanden. Damals entschloss sich eine Gruppe Adliger, die traditionelle Entwaffnung zugunsten von Feiern, die sowohl Waffen als auch den Kampf zelebrieren, aufzugeben. Schließlich hat sich der Trend durchgesetzt und wurde so zu einem üblichen Teil der Festsaison.

Solange ein Gastgeber es angemessen im Voraus verkündet, kann er für eine Zusammenkunft jede Regel aufstellen, die ihm beliebt. So stellt die Teilnahme eine stillschweigende – wohl aber bindende! – Einwilligung in die Regeln der jeweiligen Angelegenheiten dar, und nicht minder ein hervorragendes Maß für deren Akzeptanz innerhalb der Gesellschaft. Bei vollem Haus hat man wohl einen Nerv getroffen oder gar einen neuen Trend ins Rollen gebracht. Auf der anderen Seite spricht eine Welle von bedauernden Absagen eher dafür, dass man sich auf dünnem Eis bewegt und/oder an gesellschaftlichem Ansehen verliert. Die pure Anwesenheit hochstehender Persönlichkeiten des Adels wiederum

demonstriert ein Maß an Anerkennung, das eine Reputation begründen oder begraben kann. Natürlich spricht ein auffallendes Fernbleiben ganz eigene Bände.

Zunächst mag diese Regel als höchst missbräuchlich erscheinen, in der Praxis erweist sie sich jedoch als auf natürliche Weise selbstregulierend. Man sollte dabei im Sinn behalten, dass jeder bei Hofe auf diese Macht zugreifen kann. Gastgeber, die ihre Partys oder Zusammenkünfte stark auf den eigenen Vorteil ausrichten oder gar darauf, Rivalen zu erniedrigen, sehen sich eventuell einer Festsaison gegenüber, die sich sehr zu ihrem Nachteil gestaltet. Es werden selten Mühen gescheut, jene zu bestrafen, die sich zu viel erlauben. Kreativität, Stil und ein gutes Händchen dafür, Partys durch interessante Regeln die nötige Würze zu verleihen, sind unabdingbar, um am Seelie-Hof aufzusteigen. Der Missbrauch dieser Tradition, und sei es nur der Versuch, wird hingegen als kleinkariert und, was noch viel schlimmer ist, als furchtbar langweilig angesehen.

Als einzige Ausnahme zu dieser Regel gilt das Wort des herrschenden Adligen. Wenn ein solcher entscheidet, dass ein Teil oder gar das ganze *Óstach Dlí* ungültig ist, dann gilt das. So etwas passiert allerdings nur sehr selten außerhalb eines schlimmen Notfalls – oder vielleicht noch als wahrhaft epische und offene Beleidigung des Gastgebers.

Die Kunst der Täuschung

Bei Macht handelt es sich, kurz gesagt, um die Fähigkeit, andere dazu zu bringen, das zu tun, was man von ihnen will. Geld, Stand, Charme, Scharfsinn, Intelligenz und Attraktivität sind einige der Mittel, um Macht auszuüben. Die Androhung körperlicher Gewalt ist natürlich ein weiteres und in der Welt weit verbreitetes Mittel. Für den Gebrauch bei Hofe jedoch betrachtet man es als viel zu primitiv und geschmacklos.

Auch Wissen ist ein wichtiges Mittel der Macht. Das gilt gerade dann, wenn es einem verrät, was die Opposition gerade vorhat. Mitglieder des Hofes sind natürlich wenig geneigt, auch nur das kleinste Stück an Wissen zu veräußern, das man gegen sie verwenden könnte. Das schließt auch das Grundlegendste ein – ihr Motiv. Tatsächlich werden viele der Bemühungen bei Hofe darin investiert, die eigenen Motive zu verbergen, während man die der anderen aufzudecken versucht. Daher sind die Intrigen bei Hofe sehr verschachtelt, verwirrend und voller Täuschung. So würde beispielsweise die Jagd nach einem bestimmten Artefakt auf den Wunsch hinweisen, genau dieses Artefakt auch zu finden und zu besitzen. Stattdessen könnte die Jagd aber auch eine Finte sein, die lediglich dazu dient, herauszufinden, wie andere darauf reagieren. Wer wird nach dem Artefakt suchen, und wer hat tatsächlich ein Interesse daran? Es könnte ebenso sein, dass es sich um eine Ablenkung handelt, um alle glauben zu machen, dass das Artefakt das Ziel der Bestrebungen sei, während ein anderes, wesentlich subtileres und gehei-

mes Unterfangen verfolgt wird. Das Einzige, dessen man sich sicher sein kann, ist, dass es bei der Suche nach einem Artefakt nie nur um das Artefakt geht. Nichts ist je so simpel.

Letztlich dreht sich das Gespräch bei Hofe stets darum, wer was tut und vor allem warum. All das will man natürlich erfahren, ohne zu offenbaren, welche Ziele man selbst verfolgt. Das ist in der Praxis nicht ganz einfach, kann in seiner Umsetzung, wenn man es richtig macht, aber durchaus kunstvoll sein.

Das Netz der Beziehungen

Der Seelie-Hof und alles, was ihn umgibt, befasst sich mit Beziehungen, Verrat, Intrige und Diplomatie (und dem gelegentlichen wohlplatzierten Dolch oder Armbrustbolzen). Da Bündnisse mit Fraktionen und Individuen kritischer Bestandteil der Arbeit am Hof sind, werden besondere Regeln in Bezug auf die Funktionsweisen von Kontakten und Beziehungen nötig.

Weder Straßenruf noch Schlechter Ruf aus dem *Shadowrun*-Hauptsetting übertragen sich nach *Hof der Feen*. Zwischen den Reichen herrscht einfach zu wenig Informationsaustausch, als dass solche Eigenschaften übertragen werden könnten. Die Werte für Straßenruf (im Hofsetting Ehre genannt) und Schlechter Ruf sollten für den Hof gesondert notiert werden. Charaktere mit genügend Ehre oder Schlechtem Ruf können anderen am Hof bekannt sein. Sollte ein Charakter erkannt werden, wird sein Wert in Ehre als Bonus auf sein Soziales Limit angewandt (s. SR5, S. 371). Hat der Charakter einen höheren Wert in Schlechtem Ruf als in Ehre, wird dies zu einem Hemmnis bei dem Versuch, Beziehungen zu Connections auszubauen. Für jeweils 2 Punkte, die Schlechter Ruf den Wert in Ehre übertrifft, kostet die Erhöhung der Loyalitätsstufe 1 weiteren Punkt Karma oder 2 Munera.

Zugehörigkeiten zu Fraktionen

Sowohl die Politik als auch die Bündnisse des Seelie-Hofes sind ein entscheidender Teil dieses Settings. Während sich die Charaktere mit dem Hof vertraut machen, kann es durchaus geschehen, dass sie sich mit einer oder gar mehreren Fraktionen anfreunden. Das kann so weit gehen, dass besagte Fraktion sie als ihr zugehörig betrachtet. Für die Belange der Regeln können die Charaktere immer nur als einer Fraktion zugehörig gelten. Sollten sie die Zugehörigkeit zu einer weiteren Fraktion eingehen, wird die bestehende von der neuen abgelöst.

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Sobald die Charaktere eine Fraktionszugehörigkeit eingegangen sind, erhalten sie, dank der aktuellen Beziehungen ihrer Fraktion zu anderen, ein paar hilfreiche Vorzüge. Um eine Zugehörigkeit zu bestimmen, sollte jede Fraktion als Gruppen-Connection behandelt werden (bei den folgenden Regeln handelt es sich um eine modifizierte Version der Regeln für *Gruppen oder Organisationen als Connections*, *Schattenläufer*, S. 180).

Gruppen-Connections

Die Charaktere mögen zwar Einzelpersonen innerhalb einer Fraktion als Connections für sich gewinnen, aber das ist nicht dasselbe, wie eine Fraktionszugehörigkeit zu erlangen. Um das zu erreichen, sollte die entsprechende Fraktion, wie im Folgenden beschrieben, als Gruppen-Connection behandelt werden.

Als Gruppen-Connection verhalten sich Fraktionen recht konturlos und auf andere Weise, als individuelle Connections es tun würden. Eine Fraktion kann dem Charakter zwar keine Gefälligkeiten tun, er kann ihr aber **Munera** abgewinnen oder schulden (s. Kasten). Die Loyalitätsstufe ist auf 1 beschränkt. Der Charakter nimmt Verpflichtungen gegenüber der entsprechenden Fraktion an, die er besser nicht vernachlässigen oder gar brechen sollte. Andernfalls kann es leicht geschehen, dass diese Fraktion mit ihm bricht und er seine Zugehörigkeit verliert. Besagte Verpflichtungen äußern sich in Form von Munera, sobald man eine Zugehörigkeit aufnimmt. Spielercharaktere schulden der Fraktion dann 1 Munera, das diese einsetzen kann, um Gefallen einzufordern.

Neben Entlohnungen durch Munera können Gruppen und Organisationen als Connections Dienste wie Beinarbeit oder Netzwerke an Kontakten bieten. Weiterhin bringen bekannte Zugehörigkeiten verschiedene positive wie negative Modifikatoren auf Proben mit sozialen Fertigkeiten mit sich (s. Tabelle *Fraktionsmodifikatoren für Soziale Proben*, S. 175). Es gibt zwei verschiedene Wege, auf denen eine Zugehörigkeit bekannt werden kann. Eine davon wäre es, dass die Charaktere anderen Personen selbst davon erzählen. Die Anführer einer Fraktion wissen automatisch, wer ihnen zugehörig ist, und erhalten besagte Modifikatoren dementsprechend ebenso automatisch. Sollten die Spieler ihre Zugehörigkeit anderen Mitgliedern des Hofes offenbaren, verbreitet die Gerüchteküche diese Information in Windeseile am Hof. In diesem Fall gelten die Modifikatoren für jeglichen relevanten Umgang bei Hofe.

Zusätzlich zu den Modifikatoren auf Proben mit sozialen Fertigkeiten kann die Gruppen-Connection den Charakteren Zusatzwürfel für Proben bei der Beinarbeit oder auch beim Knüpfen hilfreicher Kontakte bieten. Diese Boni repräsentieren dabei zusätzliche Kanäle, die den Charakteren durch ihre Fraktion zugänglich sind. Die Nutzung solcher Kanäle hat aber auch einen Nachteil: Sie ist leichter zurückzuverfolgen. Die Verbindungen der Charaktere zu einer Fraktion, aber auch ihre Absichten, können so anderen am Hof klarer werden.

Munera

Munera ist ein sehr alter Begriff. Ursprünglich stand er für Arbeiten zum Wohl des Volkes. An manchen Höfen aber wurde dies zu einer Art gesellschaftlicher Währung, so auch am Seelie-Hof. So soll erfasst werden, wie viel eine Fraktion für jemanden getan hat, oder auch, was man ihr schuldet. Dabei bleibt es eine ausschließlich gesellschaftliche Währung ohne physische Entsprechungen. Sie steht sowohl für Gefallen, die zwischen den Parteien geschuldet und gehandelt werden, als auch für einen gewissen Stand, den man sich im Kontakt mit den Vertretern der Fraktionen erarbeiten kann. Munera kann genutzt werden, um bei den Fraktionen Gefallen einzulösen. Dabei kostet jede Stufe des Gefallens 1 Munera (s. Tabelle *Gefallenstufen*, SR5, S. 389). Auf dieselbe Art und Weise kann Munera auch verdient werden. Erfüllt man beispielsweise Gefallen über die eigentliche Munera-Schuld hinaus, kann sich diese Schuld in ein Munera-Guthaben wandeln.

Munera kann auch das Ergebnis eines gelungenen Streichs sein. Bezwingt man beispielsweise den Rivalen einer Fraktion mit einer außerordentlich scharfsinnigen Bemerkung, kann diese Fraktion einem dafür Munera zusprechen. Nach Ermessen des Spielleiters können allerlei Demonstrationen gesellschaftlicher Finesse solche Gunst nach sich ziehen. Spieler sollten das Munera ihrer Fraktion stets als Summe notieren.

Munera kann nur in Bezug auf die Fraktion erhalten, vergeben oder genutzt werden, zu der man eine Zugehörigkeit hat. Sollte die Zugehörigkeit verloren oder aufgegeben werden, ist alles Munera gegenüber dieser Fraktion ebenfalls verloren. Offene Munera-Schulden werden dabei in Schlechten Ruf umgesetzt. Jeweils 2 geschuldete Munera (abgerundet) verursachen dabei 1 Punkt *Schlechten Ruf*.

Eine Fraktionszugehörigkeit auszuwählen, funktioniert etwas anders als die Wahl anderer Connections. Bei der Charaktererschaffung sollten die Karmakosten einer Zugehörigkeit auf das Maximum für Vorteile angerechnet werden, so als hätte man sich einen Vorteil gekauft. Die Einflussstufen der verschiedenen Fraktionen werden in der Tabelle *Einflussstufen der Fraktionen* aufgelistet. Es ist dabei wichtig, zu beachten, dass diese Einflussstufen nur am Hof und auf nahe gelegenen Metaebenen anwendbar sind. Die Fraktionen unterhalten keine umfassenden Verbindungen zur materiellen Ebene, daher reicht der Einfluss dieser Connections nicht bis dorthin.

Einflusstufen der Fraktionen

Fraktion	Einflussstufe
Aes Sídhe Banrigh	6
Bastard	2
Drache	5
Eremit	3
Der Gehängte	3
Höhere Macht	4
Komet	3
Magier	4
Sonnenfinsternis	4
Tod	4

Die Fraktionszugehörigkeit nutzen

Das System der Muneraschuld und -rückzahlung ist das grundsätzliche Prinzip, auf dem die Pflege der Beziehungen innerhalb einer Fraktion beruht. Allerdings gibt es auch noch ein paar andere.

Die Beziehungen pflegen

Fraktionszugehörigkeiten werden über Munera unterhalten. Jeden Zyklus zahlen Charaktere 1 Munera an ihre Fraktion. Das kann ihr Guthaben etwas schmälern oder sie erst richtig in die roten Zahlen bringen.

Sollte ein Charakter seine Muneraschuld zu lange nicht begleichen, riskiert er damit, von seiner Fraktion fallen gelassen zu werden. Zu Beginn eines jeden Zyklus muss ein Charakter, der seiner Fraktion Munera schuldet, eine Probe auf Gebräuche + Charisma [Sozial] ablegen. Der Schwellenwert ist gleich dem Wert der Schuld. Misslingt dem Charakter die Probe, stellt ihm die Fraktion ein Ultimatum. Entweder muss er einen Gefallen im Wert der Munera-Gesamtschuld erfüllen, oder seine Fraktionszugehörigkeit wird beendet. Dabei räumt die Fraktion dem Charakter eine Anzahl von Wochen in Höhe der Schuld als Erfüllungszeitraum ein. Wird der Gefallen nicht innerhalb dieses Zeitraums erfüllt oder die Aufgabe sogar abgelehnt, gilt die Fraktionszugehörigkeit als beendet. Die verbleibende Schuld wird wie üblich im Verhältnis von 1 Punkt *Schlechter Ruf* für je 2 geschuldete Munera verrechnet.

Individuelle Connections am Hof

Neben Fraktionszugehörigkeiten können Spielercharaktere auch Einzelpersonen am Hof als Connections gewinnen. Folgende Regeln erweitern den Umgang mit Connections (adaptiert aus *Schattenläufer*, S. 182) für das stark auf Intrigen basierende Spiel am Seelie-Hof. Der Spielleiter sollte bei diesen Spielelementen darauf achten, gutes Rollenspiel zu belohnen.

Fraktionsmodifikatoren

Wenn man zu ... gehört ... hat man die folgenden Modifikatoren auf Soziale Proben

	Aes Sídhe Banrigh	Bastard	Drache	Eremit	Der Gehängte	Höhere Macht	Komet	Magier	Sonnenfinsternis	Tod
Aes Sídhe Banrigh	+4	-4	-	+1	-3	+3	-1	+2	-	-1
Bastard	-4	+4	-1	-	+3	-2	-	-	-	+1
Drache	-	-1	+4	-	-1	-1	-	+2	-	-2
Eremit	+1	-	-	+4	-	+1	-2	+2	-4	-1
Der Gehängte	-3	+3	-1	-	+4	-2	-	-	-1	+1
Höhere Macht	+3	-2	-1	+1	-2	+4	+1	-4	+1	-
Komet	-1	-	-	-2	-	+1	+4	-1	+1	-1
Magier	+2	-	+2	+2	-	-4	-1	+4	-2	-2
Sonnenfinsternis	-	-	-	-4	-1	+1	+1	-2	+4	+2
Tod	-1	+1	-2	-1	+1	-	-1	-2	+2	+4

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Wenn die Spieler hierbei gute Herangehensweisen entwickeln oder auch interessantes und unterhaltendes Rollenspiel bieten, sollten sie entsprechende Würfelpoolboni erhalten.

Erpressung

Der Charakter kann sich einer Fraktion gegenüber einen Vorteil verschaffen, wenn er an Informationen über ihre Machenschaften gelangt, von denen die Öffentlichkeit nichts erfahren soll. Lebt der Charakter gerne gefährlich, kann er versuchen, der Fraktion mit diesen Informationen zu drohen. Die Loyalität ist dann eine Messgröße dafür, wie viel Macht der Charakter über die Connection hat. Loyalitätsproben sind wie üblich fällig, aber die Connection macht sich weniger Sorgen um das Schicksal des Charakters als darum, das die Erpressung auffliegt. Bei einer Connection, die durch Erpressung erworben wurde, sinkt die Loyalitätsstufe nicht, und die Connection kann den Charakter auch nicht verlassen. Wenn der Charakter will, dass die Connection etwas für ihn tut, muss er sie einschüchtern (s. *Einsatz von Einschüchtern*). Gefallen von einer erpressten Connection kosten den Charakter nichts.

Wenn die Loyalitätsprobe einer Connection scheitert, bedeutet das, dass es sie sich nicht mehr kümmert, ob jemand weiß, weswegen sie erpresst wird. Dann ist die Connection keine mehr. Der Charakter erhält 1 Punkt Schlechten Ruf, wenn er eine erpresste Connection verliert, und es gibt nun Leute, die auf Rache sinnen. Verwenden Sie die Einflussstufe der Connection als Messgröße für die ungefähre Professionalitätsstufe der Leute, die im Auftrag der Connection hinter dem Charakter her sind. Andere Auswirkungen der aufgeflorenen Erpressung liegen im Ermessen des Spielleiters. Connections mit diesem Merkmal kosten 2 Karma zusätzlich.

Einsatz von Einschüchtern

Würde der Charakter eine Connection bedrängen oder einschüchtern, um zu bekommen, was er will? Einschüchtern kann als Teamwork-Probe (SR5, S. 51) bei Verhandlungen mit einer Connection eingesetzt werden, um eine Dienstleistung oder einen Gefallen ohne Gegenleistung (und ohne der Connection dafür Gefallenpunkte zu schulden) zu bekommen. Dies gilt allerdings nicht für Gruppen-Connections oder Fraktionen, denen der Charakter angehört. Wenn man eine Connection auf diese Weise missbraucht, sinkt ihre Loyalitätsstufe sofort um 1, und die Beziehung zwischen Charakter und Connection kann nie wieder verbessert werden. Jeder Einsatz von Einschüchtern zu diesem Zweck senkt die Loyalitätsstufe weiter um 1, bis die Brücken zwischen Connection und Charakter abgebrochen werden. Die Ausnahme dieser Regel bilden erpresste Connections, deren Loyalitätsstufe nicht sinkt.

Einsatz von Überreden und Verführung

Würde der Charakter lügen und betrügen, um die Beziehung zu einer Connection zu erhalten? Man kann eine Vergleichende Probe auf Überreden + Charisma [Sozial] (SR5, S. 141) ablegen, um die Loyalität einer Connection zu erhalten. Gelingt die Probe, bleibt die Loyalitätsstufe der Connection erhalten, auch wenn sie in derselben Woche bereits eine Loyalitätsprobe ablegen musste. Wenn der Charakter mehr Nettoerfolge erzielt, als die gegenwärtige Loyalitätsstufe der Connection beträgt, erhöht sich ihre Loyalitätsstufe um 1. Eine misslungene Probe senkt die Loyalitätsstufe um 1. Diese Probe kann zwischen Abenteuern bei jeder Connection nur einmal abgelegt werden. Wenn der Charakter es nicht schafft, Schulden in einer angemessenen Zeitspanne zu begleichen oder einen Gefallen zu erweisen, um den die Connection bittet, sinkt die Loyalitätsstufe bei misslungenen Loyalitätsproben um 2. Wegen seiner Unverlässlichkeit erhält der Charakter außerdem 1 Punkt Schlechten Ruf.

Charaktere an den Hof übertragen

Attribute und Fertigkeiten von Charakteren lassen sich größtenteils nahtlos an den Seelie-Hof übertragen. Magie wirkt so, wie sie es in der Sechsten Welt auch tun würde, Schwerter schlagen Wunden, Fäuste schlagen zu usw. Um das High-Fantasy-Flair des Hofes nicht zu durchbrechen, nehmen Schusswaffen und vergleichbare Bewaffnung ein Erscheinungsbild an, das der Epoche des Hofes etwas mehr entspricht. So werden aus Pistolen etwa Handarmbrüste (möglicherweise aber mit Lasermarkierern) und Granaten wandeln sich zu älteren Modellen (Keramikscheiden mit Schießpulver). Diese und ähnliche Verwandlungen verändern zwar die Erscheinung, haben aber keine Auswirkungen auf die Spielwerte der jeweiligen Waffe. Der Einfachheit halber und um das Spielgleichgewicht zu wahren, bleibt alles von Waffenmodifikationen bis hin zu Munitionskapazitäten unverändert. Allerdings kann sich die Art einiger Ladesysteme verändern, wie in den folgenden Tabellen aufgeführt.

Ebenso verhält es sich mit Cyberware, Bioware, Nanoware, Gentech usw. Solche technischen Aufbesserungen mögen etwas an Glanz verlieren, behalten aber ihre Funktionalität (WiFi-Optionen eingeschlossen – siehe *Den Hof hacken*, S. 180).

Charaktere, die an den Seelie-Hof reisen, aber auch solche, die speziell für *Hof der Feen* erschaffen wurden, können und sollten die Namen und Marken ihrer Ausrüstungsgegenstände etwas an das Fantasy-Setting des Hofes anpassen. Alternativen zu den Waffennamen

werden, zusammen mit den dazugehörigen Spielwerten, in der Tabelle *Waffen am Hof der Feen* (S. 178) aufgeführt. Es werden zwar nicht alle Waffen aufgeführt, jedoch können weitere Anpassungen vorgenommen werden, indem man einen bestimmten Waffentypus nach einer Fraktion oder einem Waffenschmied benennt (z. B. Armbrust der Sonnenfinsternis oder Arbalest des Hephaistos). Die meisten der genannten Waffen sind, zur besseren Simulation der eingesetzten Waffengattung, Variationen der Armbrust. Das bedeutet allerdings nicht, dass ein Spieler, der eine Armbrust aus der Sechsten Welt mitbringt, automatisch ein Upgrade erhält. Die Waffenwerte bleiben unverändert. Viele Gegenstände wie z. B. verschiedene Seilarten, Überlebensausrüstung, Cyberware und Bioware benötigen keine Namensänderung und sind daher nicht in der Tabelle aufgeführt. Zwar können sie am *Hof der Feen* verwendet werden, müssen jedoch in einigen Fällen anders beschrieben werden:

- **Granaten** haben keine Polymer-Außenschale, sondern sind aus Keramik oder Metall gefertigt.
- **Kommlinks** und **Cyberdecks** bleiben zwar im Besitz des Charakters, nehmen aber die Form eines Schreibblocks an, auf dem Schrift und Bilder erscheinen.
- **RFID-Chips** nehmen die Gestalt kleiner Skarabäen aus Metall an.

- **Kameras** nehmen entweder die Gestalt kleiner Kästen mit Linseneinsatz oder die Gestalt von Kristallen an, durch die der Nutzer hindurchblicken kann.
- **Sensoren** zeigen sich als Magnetsteine, die etwas mehr als Magnetismus bewirken können.
- **Lasermikrofone** erscheinen als kleine Hörrohre.
- **Magschlossknacker** und **Magnetkarten-Kopierer** sehen wie große Metallschlüssel mit beweglichen Bärten und Flanschen aus, die sich verschiedensten Schlössern anpassen können. Auf Knopfdruck setzt sich die Mechanik des Schlüssels in Bewegung, um durch diverse Einstellungen zu wechseln.
- **Gasmasken** nehmen ein etwas altmodischeres Äußeres an, wie z. B. das einer Pesthaube. Pesthauben sind aus Leder gefertigt und haben einen langen Schnabel, in dem Duftstoffe untergebracht sind, um vor jeglichen Gasen zu schützen, die den Atemwegen begegnen könnten.
- **Cybergliedmaßen** gewinnen ein eher steampunkiges Aussehen mit sichtbaren Zahnrädern, Kolben und Rotoren, jedoch ohne Einbußen in der Effektivität.

Es gibt allerdings zwei Bereiche, in denen es mit einer einfachen Übertragung von Fertigkeiten und der Umgestaltung von Ausrüstung nicht getan ist: Hacken und Riggern. Diese beiden Bereiche werden auf den folgenden Seiten eingehend behandelt.



Das unmögliche Tor
Der Seelie-Hof
Die Fraktionen des Hofes
Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes
Die alltäglichen Sorgen
Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

Waffen am Hof der Feen

Fernkampf- waffe	Äquivalent zu ...	Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition *	Verf.	Preis
Schleuder	Taser	4	9G(e)	-5	EM	-	4(m)	-	250 ¥
Handarmbrust	Holdout	4	6K	-	HM	-	6(m)	4E	120 ¥
Kugelschnäpper	Leichte Pistole	7	7K	-1	HM	-	14(t)	7E	425 ¥
Kulissenarmbrust	Schwere Pistole	5	9K	-2	EM	-	6(m)	4E	400 ¥
Chu ko nu	Automatikpistole	5	6K	-	HM/SM	(1)	35(t)	6E	270 ¥
Repetier- Armbrust	Maschinenpistole	6	8K	-	HM/ SM/AM	1(2)	50(t)	11V	900 ¥
Munitions- Armbrust	Sturmgewehr	5	10K	-2	HM/ SM/AM	-	38(m)	4E	950 ¥
Steinbogen	Schrotflinte	4	10K	-1	EM/HM	-	5(m)	4E	450 ¥
Blasrohr	Pfeilpistole	5	wie Droge/ Toxin	-	HM	-	5(m)	4E	600 ¥
Langbogen	Scharfschützen- gewehr	7	12K	-4	EM	-	5(m)	4E	2.100 ¥
Windenarmbrust	Maschinengewehr	5	10K	-3	AM	-	100(t)	12V	7.000 ¥
Handkanone	Sturmkanone	4	16K	-6	HM	(1)	6(m)	20V	21.000 ¥

* Munition wird entweder als Magazin (m) oder große Trommel (t) aufgeführt, denn die hier vorgestellten Waffenarten sind nicht für Munitionsstreifen geeignet

Die Metaebenen riggen

Es ist zwar etwas schwieriger als bei anderen Fertigkeiten, das Riggen zu übertragen, aber nicht in erheblichem Maße. Natürlich gibt es am Seelie-Hof nicht besonders viele Autos, Boote, Motorräder oder T-Birds, und oben-
drein einen bemerkenswerten Mangel an Drohnen.

All das bedeutet jedoch lediglich einen Wandel des Riggins von der Maschinenbeherrschung zur Tierbeherrschung. Durch mystische Zusammenhänge, deren vollständiges Verständnis sich Zeugen bisher entzieht (schließlich gab es bisher auch nur wenige, die Gelegenheit hatten, die neue Verbindung zum Hof zu bereisen), werden die Talente und Technologien, die von Riggern eingesetzt werden, zu einer quasi-mystischen Verbindung zu den Tieren oder Paracrittern der Gegend.

Dabei sollte man den „quasi“-Teil nicht vergessen – nichts davon bedeutet, dass Rigger plötzlich magische Fähigkeiten oder ein Magie-Attribut entwickeln. Wohl aber bedeutet es, dass sie sich einige der Critter des Hofes aneignen, in sie hineinspringen und sie so steuern können, wie sie es sonst mit Drohnen und Fahrzeugen tun.

Der Spielleiter kann sich verschiedener Herangehensweisen bedienen, um Riggern bei Hofe nützliche Fähig-

keiten zu geben. Zunächst kann er Critter einführen, die im Wesentlichen als Drohnen oder Fahrzeuge dienen und vergleichbare Werte haben. Die Kreaturen können dabei frei angepasst werden, um ihre Funktion etwas mehr an ihre eigentliche Natur anzugleichen. Beispielsweise kann eine Kraft wie Häuten eine wesentlich interessantere Fähigkeit für einen fliegenden Critter darstellen, als zu versuchen, die Feuerkraft einer drohnenmontierten MP simulieren zu wollen. Allerdings sollten solche Übertragungen stets das Ergebnis einer Kooperation zwischen Spielleiter und Spieler sein. Sollte man sich am Ende darauf einigen, dem Rigger einen Vogel zur Seite zu stellen, in den er hineinspringen kann und der in kurzer Frequenz mit hoher Geschwindigkeit Steine spuckt, kann auch das in die sonderbare Realität des Seelie-Hofes passen und dazu dienen, den Rigger spielbar zu halten.

Die untenstehenden Tabellen stellen einige der Critter vor, die als Ersatz für bestehende Drohnen und Fahrzeuge dienen könnten. Wohlgermerkt sollten dabei immer noch die Spielwerte der jeweiligen Drohne verwendet werden, nicht die des Critters. Wenn kein angemessener Ersatz angeboten wird, kann eine Kutsche oder ein anderes Fuhrwerk, das von einem Tier gezogen wird, Abhilfe schaffen.



Das
unmögliche
Tor
Der
Seelie-Hof
Die
Fraktionen
des Hofes
Der Hof
selbst

Riggen: Tiere statt Drohnen

Drohne	Ersatzweise verwendetes Tier
Shiawase Kanmushi	Ameise
S-B Mikroskimmer	Blasenkäfer
MCT Fly-Spy	Fliege
Horizon Flying Eye	Irrwisch
Aztechnology Crawler	Teufelsratte
Lockheed Optic-X2	Falke
Ares Duelist	Schimpanse
GM-Nissan Dobermann	Dobermann
MCT-Nissan Roto-Drohne	Adler
C-D Dalmatian	Geier
Steel Lynx	Luchs

Riggen: Tiere statt Bodenfahrzeuge

Bodenfahrzeug	Ersatzweise verwendetes Tier
Dodge Scoot	Maultier
Harley-Davidson Scorpion	Kamel
Yamaha Growler	Zebra
Suzuki Mirage	Pferd
Rover Modell 2072	Elefant
Ares Roadmaster	Moloch

Die
Geschöpfe
des Hofes
Die all-
täglichen
Sorgen
Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Riggen: Tiere statt Schiffe oder Flugzeuge

Fahrzeug	Ersatzweise verwendetes Tier
Morgan Cutlass	Buckelwal
Proteus Lamprey	Grauwal
Samuvani Otter	Blauwal
Vulkan Electronaut	Delfin
Yongkang Gala Trinity	Orca
Artemis Nightwing	Pegasus
Ares Dragon	Drache (gewöhnlicher)
Cessna C750	Vogel Rock

Konvertierung für geriggte Tiere

Um Attribut ... zu bekommen	Verwende ... des Critters
Handling	Geschicklichkeit
Geschwindigkeit	Sprint-Bewegungsbonus
Beschleunigung	Laufen- Bewegungsmultiplikator
Rumpf	Konstitution
Panzerung	Panzerung
Pilot	Logik
Sensor	Wahrnehmung
Sitze	1 pro 2 Meter Länge, aufgerundet, begrenzt durch Stärke

Die andere Möglichkeit für Rigger besteht darin, dass man ihnen die Möglichkeit einräumt, die Critter zu hacken und zu kontrollieren, die sie bei Hofe finden. So würden sie, statt Tiere mit den Spielwerten von Drohnen zu nutzen, auf die eigentlichen Spielwerte der Tiere zurückgreifen und diese steuern.

Für den Einsatz von Crittern beim Riggen werden die Werte so übertragen wie in der Tabelle *Konvertierung für geriggte Tiere* angegeben. Die Verfügbarkeit und Kosten werden in dieser Tabelle nicht angegeben, da diese Methode vom Rigger verlangt, den Crittern zu begegnen, um sie dann zu hacken oder abzurichten statt sie einfach zu kaufen. Rigger, die Tiere für den Einsatz auf den Metaebenen erwerben wollen, sollten die obenstehenden Tabellen zu den Ersatztieren für Rigger verwenden und festhalten, dass die von ihnen eingesetzten Tiere die Werte der entsprechenden Fahrzeuge verwenden, nicht etwa die des jeweiligen Critters.

Es sollte beachtet werden, dass Critter am Seelie-Hof nicht zum Verkauf stehen (Eigentum auf solche Critter zu beanspruchen, ist kein gängiges Konzept am Hof). Um an einen Critter zu kommen, den man riggen kann, muss man ihn abrichten (s. *Critterkompendium*, S. 180). Viele Rigger werden es zwar vorziehen, Drohnen und Fahrzeuge in der materiellen Welt zu kaufen und sie dann bei Hofe in Tiere zu übertragen, aber es kann Charaktere auch vor völlig neue Herausforderungen stellen, auf den Metaebenen Critter zu trainieren.

Den Hof hacken

Natürlich gibt es am Seelie-Hof und auf den dazugehörigen Metaebenen keine Matrix. Es gibt jedoch sehr wohl einen Bedarf an den Diensten, die von der Matrix bereitgestellt werden, nämlich Information, Konservierung, Übertragung und Sicherheit. Am Seelie-Hof werden diese Funktionen von den *Coimeádaí* übernommen.

Die Coimeádaí

Obwohl die Moden des Hofes kommen und gehen, hat sich eine Tradition als besonders ausdauernd erwiesen, und das ist die der *Coimeádaí*, die häufig einfach nur als die Bewahrer bezeichnet werden. Mit gleitendem Schritt folgen sie den schönen und schrecklichen Mitgliedern des Seelie-Adels. Üblicherweise für jeden stumm, der nicht ihr Herr ist, und vom Hals abwärts in kostbare, aber auch alles verhüllende Stoffe gewickelt, wären *Coimeádaí* inmitten all der Pracht des Hofes immer noch leicht genug zu übersehen, gäbe es da nicht eine Sache: ihre völlige Unverzichtbarkeit.

Ein *Coimeádaí* ist ein lebendiger Speicher, angefüllt mit den Erinnerungen und Gefühlen seines Herrn – eine nützliche Ressource, auf die während all der endlosen Intrigen und zahllosen Jahrhunderte des höfischen Lebens zugegriffen werden kann. Ein Adeliger, der im Besitz der Münze eines *Coimeádaí* ist, braucht kaum mehr als eine Berührung oder gar ein Flüstern, um auf die gespeicherten Informationen zuzugreifen. Dies erlaubt es ihm, seine Lebenserfahrung und gesammelten Informationen jederzeit und mit höchster Effektivität einzusetzen.

Und alles, was ein Sterblicher tun muss, damit ihm diese Ehre zuteilwird, ist, einen Teil seines Lebens einem anderen zu verschreiben, stets in der Hoffnung, später großzügig entlohnt zu werden.

Sag mir, was ich denke ...

Ein *Coimeádaí* ist das Resultat eines äußerst sonderbaren Handels zwischen einem der Adeligen des Hofes und einem willigen (oder gar verzweifelten) Sterblichen. Obwohl es durchaus möglich ist, auch aus unwilligen Sterblichen *Coimeádaí* zu machen, gilt es als sehr unelegant, dies zu tun. Vielleicht noch wichtiger sind dabei allerdings Legenden, die davor warnen, dass unfreiwillige Diener einen Hang dazu zu entwickeln scheinen, ihre Herren „versehentlich“ genau dann zu verraten, wenn es für diese am verheerendsten ist. Unabhängig davon, ob es sich dabei um Wahrheit oder Aberglaube handelt, reicht die Kombination aus Geschmacklosigkeit und möglichem Sicherheitsverlust aus, um die meisten Adeligen von dem Versuch abzubringen.

Wozu sollte man außerdem auf Entführung und Gewalt zurückgreifen, wenn es doch stets genügend Sterbliche gibt, die geradezu um die Gunst der Höflinge betteln?

Davon ausgehend, dass ein geeigneter Sterblicher gefunden wird, steht am Anfang eines *Coimeádaí* stets der Handel. Üblicherweise dauert die Knechtschaft eines Bewahrers ein Jahr und einen Tag. Es gibt allerdings auch besonders Paranoide im Adel, die ihre Dienerschaft wesentlich öfter austauschen. Andere sind wesentlich sentimentaler und neigen vereinzelt dazu, sich Sterbliche über ein ganzes Jahrzehnt oder gar länger zu halten. In Anbetracht dessen, wie komplex ein solches *Coimeádaí*-Netzwerk ist und wie heikel es sein kann, einzelne Komponenten auszutauschen, halten die meisten der Adeligen sich, zumindest ungefähr, an den üblichen jährlichen Zeitrahmen. Dabei sind sie durchaus bereit, kleinere Abstriche bei der Sicherheit zu machen, um sich etwas Mühe zu ersparen.

Was den Handel selbst betrifft, so kann dies so etwa alles umfassen, was der Adelige bereit ist, dem Sterblichen für seinen Dienst zu versprechen. Gefallen magischer Natur sind natürlich sehr beliebt, und verzauberte Gegenstände sind es nicht minder. Allerdings darf man davon ausgehen, dass alles, was man sich vorstellen kann, wahrscheinlich schon einmal erbeten wurde. Feilscherei ist dabei ein durchaus üblicher Brauch. Während der Sterbliche versucht, dem Seelie so viel wie möglich abzuringen, versucht der Feen-Adel natürlich, die Dauer und den Umfang der Knechtschaft zu maximieren. Da die einwirkende Magie dieses Paktes beiden Parteien viel abverlangt, ist es allerdings durchaus im Interesse des Adeligen, sein Wort zu halten.

Sobald die Bedingungen des Handels festgelegt wurden, erhält der Sterbliche einen symbolischen Lohn, auch *Pá* genannt, um ihn in den Dienst des Seelie-Hofes treten zu lassen. Zwar ist eine Münze traditio-

nell üblich, letztlich tut es aber jeder kleine und haltbare Gegenstand, der leicht zu tragen (und zu verstecken) ist. Als Fokus der *Coimeádaí*-Magie kann dieser Gegenstand in fähigen Händen zum metaphorischen Schlüssel werden. Da dieser es erlaubt, die magische Verschlüsselung des *Coimeádaí* zu knacken, wird er in der Regel kurz nach Beendigung des Rituals an einen sicheren Ort verbracht.

Obwohl die Sicherheit ihres Bewahrers Vorrang hat, wissen die meisten Adeligen den *Pá* gern in ihrer Nähe, um sicherzustellen, dass er nicht in ihrer Abwesenheit verloren geht oder gar manipuliert wird. Daher sind Adelige, die ihn nicht mit sich führen, entweder sehr von ihrer Raffinesse bei der Wahl des Verstecks überzeugt, oder sie sind sich sicher, dass er hervorragend bewacht wird. Die meisten im Adel verlassen sich jedoch nicht darauf und neigen daher dazu, die *Pá* ihrer Bewahrer auf die eine oder andere Weise mit sich zu führen. Dieser Umstand kann von gerissenen Dieben oder Spionen ausgenutzt werden.

So viele Gedanken, so wenig Verstand

Der Legende nach entstammten die ursprünglichen *Coimeádaí* einem Experiment. Man wollte ergründen, ob Sterbliche, denen auf magische Weise die Gedanken und Erkenntnisse eines Höflings verliehen würden, wahrhaftig die Sichtweisen des Adels verstehen würden. In dieser Hinsicht zumindest war es ein komplettes Desaster. Unter der Last solch uralter und fremdartiger Gedanken zerbrach der Verstand der meisten Sterblichen einfach. Als die Zauberer sich anschickten, das Chaos zu bereinigen, fanden sie allerdings etwas Interessantes: Die verliehenen Erinnerungen waren durchaus noch intakt, auch wenn der Rest des Verstandes es nicht mehr war. Man konnte sie sogar in makellosem Zustand abrufen.

Im Rahmen weiterer Experimente fanden talentierte Forscher heraus, dass sterbliche Diener, wenn in ihrem Bewusstsein entsprechend Platz geschaffen wird, zu lebendigen Informationsspeichern gemacht werden können. Dabei würden sie sogar grundlegende Funktionalitäten wie das Sprechen, Gehen und die Ausführung einfacher Aufgaben behalten. Angesichts der langen Lebenszeit, der endlosen Historie und der unzähligen Geheimnisse des Feen-Adels war dies eine Entdeckung von beinahe unbezahlbarem Wert. Sie erlaubte es den Ältesten bei Hofe, Jahrhunderte angesammelter Lebenserfahrung und der ihnen anhaftenden Langeweile abzustreifen, um die Welt von Neuem so zu erleben, als wäre es das erste Mal. Ihr Wissen blieb dabei – in sicherer Verwahrung und leicht zugänglich – erhalten.

Gegner dieser Praxis verweisen immer wieder darauf, dass Gegenstände auf ähnliche Weise verzaubert werden können, um Erinnerungen darin zu speichern. Andererseits beschwören Anhänger der *Coimeádaí*, dass Erinnerungen und Gefühle, die in leblosen Objekten gespeichert werden, sehr schnell fahl und steril

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

wirken – eher wie Abbilder als wie das Original. Im Vergleich dazu behaupten sie, dass ein lebendiger Wirt die Erinnerungen frisch und die Emotionen so stark hält, wie sie es beim ersten Erleben waren.

Abseits der ästhetischen Vorlieben sollten auch die taktischen und strategischen Vorzüge der *Coimeádaí* für die Hofpolitik nicht übersehen werden. Beispielsweise könnte ein Adelige, der seine Erinnerungen einem Bewahrer anvertraut, wahrheitsgemäß behaupten, nichts von einer bestimmten Intrige zu wissen, selbst wenn er der eigentliche Drahtzieher wäre. Ebenso könnte das Ablegen unerwünschter Emotionen es wesentlich erträglicher machen, sich mit einem verhassten Rivalen oder ehemaligen Geliebten zu treffen. Ganz zu schweigen von den Möglichkeiten, die sich bieten, wenn es darum geht, bestimmte Erinnerungen oder Gefühle zu teilen – für einen angemessenen Preis, versteht sich.

Ein soziales Netzwerk

Auch wenn es nützlich sein mag, sich einen Bewahrer zu schaffen, kann der Verstand eines Sterblichen nur eine begrenzte Menge aufnehmen, ohne zu zerbrechen und seine Nützlichkeit einzubüßen. Viele Höflinge betrachten es daher als notwendig, mehrere *Coimeádaí* zu erschaffen. Üblicherweise vertrauen sie dabei jedem von ihnen eine bestimmte Art von Wissen oder Emotion an. Der eine mag das Wissen eines Jahrhunderts tragen, ein anderer die Gefühle für eine lang verlorene Liebe, die unerträglich geworden sind, und so weiter. Auf solche gespeicherten Erinnerungen und Gefühle zuzugreifen, erfordert nicht mehr als eine einfache Berührung oder einen bestimmten Satz, der in der Gegenwart des Bewahrers zu sprechen ist. Die entsprechende Information fließt dann zurück in den Verstand des Adelligen.

Die meisten Wesenheiten wären mit solch einem mächtigen und nützlichen Werkzeug bereits zufrieden. Die Höflinge der Feen jedoch müssen natürlich noch einen draufsetzen. Ältere, weisere oder einfach nur paranoidere Adelige könnten ein ganzes Dutzend oder noch mehr *Coimeádaí* haben. Ganz gleich, wie dekadent der Hof auch sein kann, eine solche Menge an Sterblichen stets um sich zu haben, ist einfach unpraktisch. Ganz zu schweigen davon, dass es die Art der gespeicherten Information verraten könnte, sollte ein bestimmter Sterblicher allzu oft genutzt werden.

Die Lösung dieses Problems liegt darin, die *Coimeádaí* durch zueinander passende Tätowierungen zu vernetzen. Werden mehrere *Coimeádaí* mit Teilen eines größeren Designs tätowiert, kann der Adelige auf alle Erfahrungen der vernetzten Bewahrer zugreifen, ganz gleich, welchen er anspricht. Auf dieselbe Weise können einzelne Bewahrer vom Netzwerk isoliert werden,

sodass ein Fernzugriff vermieden werden kann. Die meisten Bewahrer werden außerdem mit verschiedenen falschen Zeichnungen markiert, um eventuelle Beobachter in die Irre zu führen.

Es mag ein sehr seltener Vertrauensbeweis sein, doch es ist Adeligen möglich, eben diese Methode dazu zu nutzen, ihre jeweiligen Bewahrer miteinander zu verbinden. So können die ausgewählten Gefühle oder Erinnerungen durch das Netzwerk mit anderen geteilt werden. Jeder Beteiligte muss mindestens einen *Coimeádaí* zu dieser Verbindung beisteuern. Ganz gleich, in welcher Beziehung man tatsächlich zueinander steht, wird solch eine Verbindung als *Leannán Aigine* oder „Geist des Liebenden“ bezeichnet. Es wird als außerordentlicher Akt des Vertrauens und der Hingabe betrachtet, mit einem anderen Adelligen einen *Leannán Aigine* zu formen, und als nahezu selbstmörderisch, den so verbundenen Bewahrer als Teil eines größeren, persönlichen Netzwerkes zu halten.

Natürlich gibt es immer dort, wo es wertvolle Geheimnisse gibt, auch Diebe, die versuchen werden, diese zu stehlen.

Die Festung der Erinnerung

Wie man erwarten kann, werden Bewahrer und insbesondere ihr überaus wichtiges Gedächtnis durch Magie geschützt. Nachdem sie den Handel abgeschlossen haben, erhalten sie komplexe und wunderschöne Schutz-Tätowierungen, die sich über weite Teile ihrer Haut erstrecken. Im Wesentlichen wird so eine undurchdringliche Firewall gegen Brute-Force-Verzauberungen und Erinnerungszauber aufgebaut. Weltliche Methoden sind kaum aussichtsreicher. Weder verführerische Hüften noch die Fäuste eines Schlägers bringen Geheimnisse über die Lippen der *Coimeádaí*. Selbst wenn ein Bewahrer seinen Herrn verraten wollte, wäre er unfähig, die ihm anvertrauten Informationen preiszugeben, sei es gesprochen, geschrieben oder auf anderen Wegen.

Allerdings bedeutet das nicht, dass die *Coimeádaí* über jede List erhaben sind. Es gibt verschiedene Wege, auf denen ein fähiger Gedankendieb an die Geheimnisse gelangen kann, die im Geist eines Bewahrers versiegelt wurden. Im Großen und Ganzen verhalten sich diese Methoden so, wie sie es beim Hacking auch tun. Die *Coimeádaí* sind in diesem Fall die Geräte, in die Hacker einzubrechen versuchen, um bestimmte Erinnerungen zu finden und zu kopieren oder zu verändern.

Einige Beispielwerte für *Coimeádaí* sind auf S. 186 zu finden. Wenn ein solches Individuum gehackt werden soll, behandeln Sie es wie eine Lebende Persona. Die Matrix-Attribute können dann über die Tabelle *Lebende Persona* bestimmt werden.

Lebende Persona

Gerätestufe	Resonanz
Angriff	Charisma
Schleicher	Intuition
Datenverarbeitung	Logik
Firewall	Willenskraft

Das bedeutet, dass jeder *Coimeádaí* einen Resonanzwert braucht. Technisch gesehen macht sie das zu Technomancern. Sollten sie Resonanz-Fertigkeiten besitzen, können sie diese behalten, sie gewinnen jedoch keine hinzu. Da Resonanz-Fertigkeiten nicht ungeübt eingesetzt werden können, bedeutet dies, dass *Coimeádaí* normalerweise keine Resonanzhandlungen, wie das Kompilieren von Sprites, einsetzen können. Sie können allerdings Komplexe Formen weben. Dieser Umstand macht sie manchmal zu unvorhersehbaren Hindernissen, da sie auf Waffen zugreifen könnten, von denen ihr Gegner nichts ahnt. Doch die geistige Versklavung hat ihren Preis: Bewahrern fehlen das Selbstbewusstsein, die Initiative und der Scharfsinn, um flexibel mit Bedrohungen umgehen zu können. Meist werden sie von ihren Herren dazu instruiert, ein bestimmtes, vorgefertigtes Muster von Verteidigungsmaßnahmen zu befolgen – etwa so, wie auch ein Host sein IC in einer festgelegten Reihenfolge startet. Der Bewahrer wird stets dieser vorgeschriebenen Verteidigungsreihe folgen, es sei denn, sein Herr versorgt ihn mit neuen Anweisungen.

Die eher ungewöhnliche Natur der *Coimeádaí* bedingt ein paar weitere Matrixhandlungen, die wie folgt am Seelie-Hof eingesetzt werden können:

Pá-Verdoppelung

Handlung: Komplex

Benötigte Marken: keine

Probe: s. Text

So wertvoll, wie sie sind, werden *Pá* von ihren Eigentümern streng bewacht. Es ist möglich, sie zu stehlen, etwa ebenso, wie es das bei dem Kommlink einer Person wäre, an deren Informationen man gelangen will. Im Seelie-Hof-Setting erhalten Decker und Technomancer die mystische Fähigkeit, die Form eines *Pá* zu erspüren und zu versuchen, ein Duplikat aus dem Nichts herbeizurufen. Dieses Duplikat ist ein reines Konstrukt der Matrixversion des Seelie-Hofes und hat keinerlei körperliche Substanz. Es kann in keiner Weise so genutzt werden, als wäre es ein physisches Objekt

(wäre der *Pá* beispielsweise eine Münze, könnte man das vom Hacker geschaffene Duplikat nicht in Edelmetalle einschmelzen oder damit bezahlen). Um einen *Pá* zu duplizieren, geht man so vor, als würde man versuchen, mit Brute Force (SR5, S. 234) oder Eiligem Hacken (SR5, S. 236) Marken zu platzieren. Jede platzierte Marke macht dabei das Duplikat zu einem besseren *Pá* und gewährt den entsprechenden Zugriff auf einen Bewahrer, als hätte man eine, zwei oder drei Marken auf einem Gerät.

Der *Pá* wurde aus der Essenz des *Coimeádaí* gezogen und leitet seine Spielwerte deswegen von ihm ab. Behandeln Sie den *Coimeádaí* als Lebende Persona (SR5, S. 249). Alle *Coimeádaí* sollten über ein Resonanzattribut verfügen, auch wenn sie eigentlich keine Technomancer sind – die Verzauberung der Fae sorgt für die temporäre Resonanz, solange der Betroffene als Bewahrer dient. Beachten Sie, dass dies nur bei *Coimeádaí* funktioniert, und auch nur, solange diese sich auf den Metaebenen aufhalten. Kein anderes Wesen kann auf diese Weise ein Resonanzattribut erhalten. Sobald ein *Coimeádaí* die Metaebenen des Seelie-Hofes verlässt, verschwindet auch sein dort gewonnenes Resonanzattribut. Im Rahmen dieses Buches gehen die Arkanen Rituale zur Erschaffung von *Coimeádaí* weit über die Fähigkeiten der Charaktere hinaus. SCs können keine eigenen Bewahrer erstellen.

Verbindungen Offenlegen

Handlung: Komplex

Benötigte Marken: 1

Probe: Elektronische Kriegsführung + Logik [Schleicher] gegen Firewall + Logik

Diese Technik stellt eine neue Methode dar, bei Hofe Informationen zu verfolgen und zu sammeln. In ihrer Art mag sie etwas indirekt sein, zahlt sich aber für den geduldigen Hacker aus. Im Wesentlichen geht es hierbei darum, ein bestimmtes Wort oder einen Satz in eine Matrix-Code-Struktur einzuweben und das Paket so gut es geht am Hof zu verbreiten.

Für diese Komplexe Handlung muss eine Probe auf Elektronische Kriegsführung + Logik [Schleicher] gegen Firewall + Logik des *Coimeádaí* gelingen. Jeder Nettoerfolg enthüllt einen Bewahrer des betroffenen Netzwerks. Der Hacker gewinnt so einen Eindruck davon, wie das Netzwerk strukturiert ist. Auf dem ersten *Coimeádaí* des Netzwerks, auf den diese Handlung ausgeführt wird, muss eine Marke platziert sein. Es müssen keine Marken auf den anderen *Coimeádaí* des Netzwerks platziert sein, um ihre Verbindung offenzulegen. Mit der Matrixhandlung Übertragung Abfangen (SR5, S. 241) können dann netzwerkinterne Nachrichten abgefangen werden.

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen



Bewahrer hacken

Die in Bewahrern gespeicherten Erinnerungen repräsentieren das Wissen der verschiedenen Fraktionen. Als solche haben sie denselben Wert wie vergleichbare Dateien der Sechsten Welt. Wie auch Dateien können Erinnerungen kopiert oder editiert werden, um wertvolle Informationen zu finden oder durch Änderungen das Geschehen bei Hof zu beeinflussen.

Einen *Coimeádaí* zu hacken kann außerdem bei einer weiteren wichtigen Aktivität der Sechsten Welt behilflich sein, nämlich um Zugang zu Orten zu erhalten, an denen man nichts zu suchen hat. Die Magie, die bei Hofe dazu genutzt wird, um Türen zu verschließen, funktioniert ähnlich wie biometrische Schlösser auf der weltlichen Ebene. Bestimmte Personen können ein Schloss mit einer Berührung öffnen, während andere es nicht können. Höflinge gewähren ihren *Coimeádaí* oft Zutritt zu verschlossenen Räumen, sodass die Bewahrer diese Orte vor ihren Herren aufsuchen und alle nötigen Vorbereitungen treffen können. Das bedeutet zugleich, dass das Erlangen der Kontrolle über einen *Coimeádaí* auch ein hervorragender Weg sein kann, um Zugang zu gesicherten Bereichen des Hofes zu erhalten.

Des Weiteren agieren Bewahrer auch als visuelles Sicherheitssystem, vergleichbar mit Kameras. Ihre Herren nutzen häufig Hellsichtzauber, um zu sehen, was ihre *Coimeádaí* sehen. Das bedeutet auch, dass Hacker über den Zugriff auf *Coimeádaí* Einfluss auf die Überwachungssysteme bei Hofe nehmen oder sie sogar selbst nutzen können. Wohlgermerkt entwickeln Hacker dabei keine Hellsicht, sie sind lediglich in der Lage, sich in die Fähigkeiten der *Coimeádaí* einzuschalten.

Erweiterte und Virtuelle Realität am Seelie-Hof

Charaktere, die das konstante ARO-Bombardement der Sechsten Welt gewohnt sind, fühlen sich in Ermangelung solch grafischer Hilfen am Seelie-Hof vermutlich etwas desorientiert. Dabei mag die wechselhafte Natur des Hofes mit seinen mit vielen Gemälden und Wandteppichen dekorierten Wänden diese Leere etwas ausfüllen. Dennoch sollte die Abwesenheit der üblichen, um Aufmerksamkeit ringenden Botschaften etwas sein, das den Charakteren auffällt – manchen von ihnen vielleicht sogar positiv. Das bedeutet jedoch nicht, dass es keine Erweiterte Realität am Seelie-Hof gibt. Auch wenn ihnen nicht bewusst sein mag, dass sie es tun, projizieren *Coimeádaí* in ihrer resonanten Art AROs über ihren Köpfen, die ihren Status wiedergeben. Den meisten am Seelie-Hof, besonders jenen, die keinerlei Kontakte zur materiellen Ebene pflegen, sind diese Bilder nicht bewusst, schließlich haben sie auch keine Möglichkeit, die AR wahrzunehmen. Jeder am Hof allerdings, der die Fähigkeit hat, die AR wahrzunehmen, kann diese Bilder sehen. Sie geben den Namen des *Coimeádaí* (den Namen, der ihm von seinem Herrn ge-

Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

geben wurde, nicht etwa seinen weltlichen) zusammen mit einer kodierten Darstellung der Anzahl an Marken wieder, die jemand auf dem jeweiligen *Coimeádaí* hat. Die Kodierung ist idiosynkratisch und verändert sich von Bewahrer zu Bewahrer und für jeden Beobachter. Hat der Decker des Teams als einziger zwei Marken auf einem *Coimeádaí*, werden ihm diese Marken anders dargestellt als irgendjemandem sonst.

Seelie-Gitter und -Hosts

Das lokale „Gitter“ – oder besser gesagt die Resonanz-Struktur, die es den *Coimeádaí* erlaubt, zu funktionieren – ist das primäre Gitter des Hofes. Von ihm aus kann man auf alle „Geräte“ des Hofes zugreifen. Jede Fraktion hat ihr eigenes Gitter für die *Coimeádaí* ihrer Anführer. Das Gitter des Hofes funktioniert als lokales Gitter, die Gitter der Fraktionen hingegen als globale Gitter. Anstelle von Werbeeinblendungen enthalten Fraktionsgitter von der entsprechenden Fraktion hergeleitete Bilder und positive Botschaften über besagte Fraktion. Das lokale Gitter kann nicht außerhalb des Hofes genutzt werden. Fraktionsgitter erstrecken sich hingegen manchmal auch über die Mauern des Hofes hinaus, je nachdem, wo sich die Fraktionsanführer gerade befinden, sind dabei aber eher erratisch. Es gibt keinerlei Entsprechung des öffentlichen Gitters.

Momentan können *Coimeádaí* nicht zu Hosts zusammengeschlossen werden. Es besteht also keine Möglichkeit, mit Hosts zu interagieren. Allerdings können *Coimeádaí* in mancher Hinsicht wie IC agieren (s. *Bewahrer und Krähen*, S. 186), was dabei helfen sollte, Hacker auf Trab zu halten.

Die königliche Opposition

Beim Verlassen der Sechsten Welt mag manch einem Hacker ein Seufzer der Erleichterung entfahren. Auch wenn elektronische Geräte eher eingeschränkt auftreten, so glauben sie, müssen sie sich zumindest nicht mit den Schikanen der allmächtigen Grid Overwatch Division herumschlagen. Teilweise mögen sie damit sogar recht haben – der lange Arm der GOD reicht nicht bis auf die Metaebenen des Hofes. Dennoch gibt es eine Gittersicherheit, die das Bewahrer-Netzwerk im Auge behält und durchaus bereit ist, jegliche Opposition zu vernichten.

Grundlegend funktioniert das wie GOD in der Sechsten Welt auch, jedoch ändert sich die Terminologie. Statt Sicherheitsriggern, die IC einsetzen, um Eindringlinge zu bekämpfen, gibt es am Seelie-Hof Individuen, die man als die Krähen kennt. Sie überwachen ihr Netzwerk und regen hin und wieder Bewahrer dazu an, ihre Verteidigungsstrategie zu ändern.

Krähen sind keine Kreaturen magischer Macht, sondern haben Hackerfähigkeiten. Tatsächlich sind einige von ihnen sogar Hacker, die von den sehr lukrativen Angeboten der Fae auf die Metaebenen gelockt wurden. Sie erfüllen denselben Zweck, wie es Sicherheits-spinnen in der Sechsten Welt tun: Sie überwachen



Netzwerke und bekämpfen entdeckte Eindringlinge. Sie sind allerdings etwas weniger aggressiv als ihre Kollegen auf der materiellen Ebene. Statt auf den neuralen Schaden zu setzen, den GOD-Agenten gerne verursachen, bevorzugen Krähen es, die Identität und/oder den Aufenthaltsort von Eindringlingen festzustellen. Sie heften dann die Bewohner des Hofes an die Fersen der Eindringlinge oder nutzen das Wissen um die Identität des Hackers in einer fortlaufenden Hof-Intrige.

Bewahrer verlieren

Es sollte erwähnt werden, dass einen Bewahrer zu töten nicht auch die Informationen zerstört, die er gehütet hat. Stattdessen kehren diese Daten üblicherweise direkt zu ihrem eigentlichen Ursprung zurück. Die plötzliche Flut von Erinnerungen und Empfindungen kann zwar eine äußerst desorientierende Erfahrung sein, bleibender Schaden wird durch sie aber nicht angerichtet. Es ist also für gewöhnlich wesentlich profitabler, die Informationen zu stehlen, als ihr Behältnis zu zerstören. Das macht den Einsatz von Datenbomben zu einer delikaten Angelegenheit, da es dabei leicht zu physischen Schäden am Verstand des betroffenen *Coimeádaí* kommen kann. Dies kann wiederum dazu führen, dass er nach Ende seines Dienstes am Seelie-Hof nicht wieder zu seinem normalen Selbst zurückfindet. Der Schock, den eine Datenbombe auslöst, mag aber durchaus seinen Nutzen haben. Eine hereinbrechende Flut von Erinnerungen, die zu ihrem Herrn zurückkehren, lassen ihn klar wissen, dass ein Bewahrer angegriffen wurde, was eine Hetzjagd nach dem Übeltäter nach sich ziehen

Das unmögliche Tor

Der Seelie-Hof

Die Fraktionen des Hofes

Der Hof selbst

Die Geschöpfe des Hofes

Die alltäglichen Sorgen

Von Form und Funktion

Das Spiel am Hof der Feen

kann. Durch sinnvoll platzierte Informationen mag es dem Hacker dann möglich sein, jemand anderen zum Sündenbock zu machen und die Situation für den eigenen Aufstieg bei Hofe zu nutzen.

Bewahrer und Krähen

Die folgenden Spielwerte beschreiben übliche Vertreter der Krähen und *Coimeádaí*, denen Spielercharaktere bei Hofe begegnen könnten. *Coimeádaí* werden zusammen mit den Verteidigungsprogrammen abgebildet, denen sie üblicherweise folgen.

Standard-Coimeádaí (Professionalitätsstufe 3)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	R
2	3	2	3	2	4(5)	2	2	5,8	4

Initiative: 4 + 1W6

Matrix-Initiative: 6(7) + 4W6

Zustandsmonitor: 9

Limits Körperlich 4, Geistig 4(5), Sozial 4

Panzerung: 6

Vorteile: Programmiergenie (Volle Matrixabwehr)

Fertigkeiten: Elektronik-Fertigkeitsgruppe 5, Elektronische Kriegsführung 4, Hacking 5, Knüppel 2, Matrixkampf 4, Wahrnehmung 3

Lebende Persona: Gerätestufe 4, Angriff 2, Schleicher 2, Datenverarbeitung 4(5), Firewall 2

Komplexe Formen: Firewall-Steigerung, Resonanzillusion, Resonanzspike

Bodytech: Zerebralbooster 1

Ausrüstung: Panzerkleidung [6]

Waffen: Knüppel [Knüppel | Präz. 4 | Reichweite 1 | Schaden 6K | DK -]

Typische Abwehrsequenz: Firewall-Steigerung, Signal Stören, Resonanzillusion, Resonanzspike. Volle Matrixabwehr kann Vorrang vor diesen Handlungen haben.

Aggressiver Coimeádaí (Professionalitätsstufe 4)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	R
3	3	3	4	3	4(5)	5	3	5,8	5

Initiative: 8 + 1W6

Matrix-Initiative: 9(10) + 4W6

Zustandsmonitor: 10

Limits: Körperlich 5, Geistig 6, Sozial 5

Panzerung: 6

Vorteile: Programmiergenie (Eiliges Hacken)

Fertigkeiten: Elektronik-Fertigkeitsgruppe 5, Elektronische Kriegsführung 5, Hacking 6, Klingenwaffen 3, Knüppel 4, Matrixkampf 5, Wahrnehmung 3

Lebende Persona: Gerätestufe 5, Angriff 3, Schleicher 5, Datenverarbeitung 4(5), Firewall 3

Komplexe Formen: Firewall-Senkung, Schleicher-Steigerung, Signalsturm

Bodytech: Zerebralbooster 1

Ausrüstung: Panzerkleidung [6]

Waffen: Knüppel [Knüppel | Präz. 4 | Reichweite 1 | Schaden 7K | DK -]

Schwert [Klingenwaffe | Präz. 6 | Reichweite 1 | Schaden 7K | DK -2]

Typische Abwehrsequenz: Firewall-Senkung, Eiliges Hacken, Schleicher-Steigerung, Eiliges Hacken, Signalsturm

Sicherer Coimeádaí (Professionalitätsstufe 5)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	R
5	4	4(5)	4	6	5(6)	5	5	5,3	6

Initiative: 8(9) + 2W6

Matrix-Initiative: 10(11) + 4W6

Zustandsmonitor: 11

Limits: Körperlich 6, Geistig 7(8), Sozial 8

Panzerung: 12

Vorteile: Programmiergenie (Signal Stören)

Fertigkeiten: Elektronik-Fertigkeitsgruppe 6, Elektronische Kriegsführung 6, Hacking 6, Knüppel 3, Matrixkampf 5, Wahrnehmung 4

Lebende Persona: Gerätestufe 6, Angriff 5, Schleicher 5, Datenverarbeitung 5(6), Firewall 6

Komplexe Formen: Angriff-Senkung, Angriff-Steigerung, Firewall-Steigerung, Puppenspieler, Resonanzillusion

Bodytech: Synapsenbeschleuniger 1, Zerebralbooster 1

Ausrüstung: Panzerjacke [12]

Waffen: Knüppel [Knüppel | Präz. 4 | Reichweite 1 | Schaden 7K | DK -]

Typische Abwehrsequenz: Firewall-Steigerung, Angriff-Senkung, Angriff-Steigerung, Brute Force, Puppenspieler, Resonanzillusion

Standard-Krähe (Professionalitätsstufe 5)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
3	3	5	3	5	6(8)	5	4	4,9

Initiative: 10 + 1W6

Matrix-Initiative: 10 + 4W6

Zustandsmonitor: 11

Limits: Körperlich 5, Geistig 8(9), Sozial 6

Panzerung: 6

Vorteile: Programmiergenie (Eiliges Hacken)

Fertigkeiten: Einschüchtern 4, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 8, Elektronische Kriegsführung 7, Hacking (Personas) 9 (+2), Matrixkampf 7, Projektilwaffen 5, Wahrnehmung 6

Bodytech: Cyberdeck [Gerätestufe 5], Datenbuchse, Kommlink [Gerätestufe 6]; Zerebralbooster 2

Cyberdeck: Gerätestufe 5, aktuell konfiguriert auf Angriff 8, Schleicher 6, Datenverarbeitung 5, Firewall 7

Programme: Aufspüren, Ausnutzen, Biofeedback, Biofeedback-Filter, Gabel, Hammer, Irreführung, Panzerung, Schild, Überfall, Verschlüsselung

Ausrüstung: Bereichsstörsender 6, Panzerkleidung [6]

Waffen: Mittlere Armbrust [Armbrust | Präz. 8 | Schaden 7K | DK -2]

Alpha-Krähe (Professionalitätsstufe 6)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
5	3	6	4	6	7(10)	6	4	4,5

Initiative: 12 + 1W6

Matrix-Initiative: 12 + 4W6

Zustandsmonitor: 11

Limits: Körperlich 7, Geistig 9(11), Sozial 7

Panzerung: 9

Vorteile: Außergewöhnliches Attribut (Logik), Programmiergenie (Brute Force)

Fertigkeiten: Einschüchtern 5, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 11, Elektronische Kriegsführung (Stören) 7 (+2), Hacking 12, Matrixkampf 12, Projektilwaffen 6, Wahrnehmung 9

Bodytech: Cyberdeck [Gerätestufe 6], Datenbuchse, Kommlink [Gerätestufe 7]; Mnemoverstärker 2, Zerebralbooster 3

Cyberdeck: Gerätestufe 6, aktuell konfiguriert auf Angriff 9, Schleicher 7, Datenverarbeitung 6, Firewall 8

Programme: Aufspüren, Ausnutzen, Biofeedback, Biofeedback-Filter, Gabel, Hammer, Irreführung, Panzerung, Schild, Superbombe, Toolbox, Überfall, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine

Ausrüstung: Bereichsstörsender 6, Panzerweste [9]

Waffen: Mittlere Armbrust [Armbrust | Präz. 8 | Schaden 7K | DK -2]

WiFi-Vorteile am Seelie-Hof

So wie *Coimeádaí* Hackern einen quasi-mystischen Weg bieten, auf die in ihnen gespeicherten Erinnerungen zuzugreifen, strahlen auch Geräte, die in der Sechsten Welt WiFi-fähig wären, Signale ab, mit denen Hacker interagieren können – so wie sie es in der Sechsten Welt auch tun würden. Am Seelie-Hof wird dieses Bisschen an zusätzlicher Effektivität als *Gramarye* eines Gegenstands bezeichnet. Ein aktiv genutzter WiFi-Bonus wird daher als *Gramarye*-Bonus bezeichnet. Die Nutzung dieses Bonus macht die entsprechenden Gegenstände für Hacker angreifbar, genauso, wie es beim WiFi-Bonus der Fall wäre.



Das
unmögliche
Tor

Der
Seelie-Hof

Die
Fraktionen
des Hofes

Der Hof
selbst

Die
Geschöpfe
des Hofes

Die all-
täglichen
Sorgen

Von
Form und
Funktion

Das Spiel
am Hof der
Feen

Weitere Informationen

Zeit am Hof

In Übereinstimmung mit vielen der Legenden über Feenreiche vergeht die Zeit langsamer, während sich die Charaktere am Hof oder den ihn umgebenden Gegenden aufhalten. Ein Monat, der bei Hofe verbracht wird, entspricht etwa einem Tag irdischer Zeit. Dies gestattet es den Charakteren, den Hof zu bereisen, ausgedehnte Abenteuer zu erleben und dann in die Sechste Welt zurückzukehren, ohne dass die Welt an ihnen vorübergezogen wäre. Umgekehrt kann dies aber zu einer Herausforderung werden, wenn Charaktere den Hof verlassen, vielleicht einen Monat in der materiellen Ebene verbringen, und dann an den Hof zurückkehren, um feststellen zu müssen, dass inzwischen viele Zyklen vergangen sind. In dieser Hinsicht ist der Hof allerdings beständig und geduldig. Die eher langlebige Natur der Bewohner des Hofes lässt sie auch dem schnellen Wandel leichter widerstehen, als dies bei Sterblichen der Fall ist. Die Charaktere können also an den Hof zurückkehren, ohne dass sich viel verändert. Im Zweifel kann der Spielleiter natürlich den Zeitverlauf so drehen und wenden, wie es eben nötig ist. Die Spieler sollten die Möglichkeit erhalten, Spaß zu haben und das Setting zu genießen, ohne dass der unterschiedliche Zeitverlauf ein unüberwindbares Hindernis bildet.

Obwohl der Zeitverlauf stets im Dienste der Geschichte genutzt werden sollte, kann es passieren, dass der Genuss besonderer Spezialitäten des Hofes, namentlich Honigkuchen oder *Leann Daerg* (Rotes Ale), den Spielleiter zum Handeln zwingt. Geben Sie den Spielern ausreichend Vorwarnung, dass der Verzehr dieser Delikatessen für Schwierigkeiten sorgen kann.

Dabei muss natürlich nicht ausgeführt werden, worin genau die Gefahr besteht. Sollten die Spieler die Warnungen ignorieren und die Charaktere diese Genussmittel dennoch zu sich nehmen, wird die irdische Zeit für sie wesentlich schneller vergehen, als ihre Zeit bei Hofe es tut. Bei ihrer Rückkehr werden sie einiges aufzuholen haben!

Die Zahlungsmittel des Hofes

Materielle Güter sind bei Hofe nicht gänzlich unbekannt, schon gar nicht innerhalb der Fraktion der Höheren Macht. Der allmächtige Nuyen wird hingegen bei Weitem nicht so leidenschaftlich verehrt, wie es in der Sechsten Welt üblich ist. Edelsteine, Edelmetalle oder magische Gegenstände wie zum Beispiel Foki oder Reagenzien sind dagegen weit üblichere Zahlungsmittel. Es gibt jedoch ausreichend Bewohner der Sechsten Welt am Hof, um dem Nuyen einen Wert zuzusprechen, und die Fraktion der Höheren Macht hat Bedarf an jeglicher Art harter Währung. Da elektronische Überweisungen bei Hofe eher selten sind, werden Runer eher mit Credsticks oder in Gütern bezahlt.

Vergessen Sie nicht, die Regeln für das Verkaufen und Verhehlen von Ausrüstung (SR5, S. 420/421) zu berücksichtigen und dafür zu sorgen, dass die Nuyen am Ende ausreichen, um die Spieler für den aufgetragenen Job zu entlohnen. Vergessen Sie außerdem nicht den Wert, den Munera (S. 174) bei Hofe hat. Munera sollte allerdings nur zur Zahlung genutzt werden, wenn die Spieler eine Fraktionszugehörigkeit haben.

Anarchie am Seelie-Hof

Die Intrigen und die storybasierte Spielweise von *Hof der Feen* eignen sich gut für den narrativen Spielstil von *Shadowrun Anarchy*. Die Charakter-Konvertierungskonzepte in dem betreffenden Buch passen zur temporeichen Erkundung des Hofes und der umliegenden Metaebenen.

Das Spiel
am Hof der
Feen
Von
Form und
Funktion
Die all-
täglichen
Sorgen
Die Ge-
schöpfe
des Hofes
Der Hof
selbst
Die
Fraktionen
des Hofes
Der
Seelie-Hof
Das
unmögliche
Tor





Die Kunst des Verschwindens

von Jason M. Hardy

Schwarzes Leder fällt am meisten auf, wenn es von heller Seide und Taft umgeben ist. Codswallop war kein Anfänger am Hof. Aber nur, weil er sich auskannte, hieß das noch lange nicht, dass er sich auch anpassen wollte. Blauer Iro, weißes A auf der Schulter, Gesichtsbemalung wie ein Football-Spieler. Er machte dem Hof gewisse Zugeständnisse, denn andernfalls wäre er gar nicht hier. Aber sein Erscheinungsbild gehörte nicht dazu.

„Ich ziehe mich aus zwei Gründen so an“, sagte er und fuchtelte mit zwei Fingern vor Rivets Gesicht herum. „Erstens, weil ich damit phatt aussehe. Zweitens, weil ich auf alles vorbereitet bin. Wenn ich tanzen will, werde ich tanzen, und zwar so, dass der Rest dieser Kürbisse so aussieht, als hätten sie vorher noch nie was von Rhythmus gehört. Aber wenn irgendwas schiefgeht – was auch immer, Messerkampf, Körperklau, völlig egal –, dann bin ich bereit. Du und die anderen, ihr werdet euch in euren ganzen Schlipsen und Unterröcken verheddern, während ich die verdammte Arbeit erledige.“

Rivet nickte. Sie fand, dass sie in ihrem himmelblauen Kleid und mit den unauffälligen und farblich passenden Edelsteinen auf ihren Hauern wie eine Naturgewalt aussah. Aber Codswallop konnte natürlich tragen, was er wollte. Vor ihren Augen wirbelten Stoffe in perfektem Timing zu lebhaften Streichern um schlanke, warme Körper herum. Derweil vollführten die Bediensteten ihren ganz eigenen Tanz durch die Menge und sorgten dafür, dass kein Durst ungelöscht und Appetit ungestillt blieb.

„Und ich sag dir noch was“, fuhr er fort. „Die Leute haben das alles mit ihrem förmlichen Getanze und ihren exakten Bewegungen völlig falsch verstanden. Sie sind so damit beschäftigt, die Schritte zu lernen, dass sie eines vergessen: Die wirkliche Macht hat, wer die Musik spielt.“

Rivet nickte, als würde Codswallop ihr irgendwelche tiefgründigen Weisheiten offenbaren. Sie wusste, dass er das mochte.

„Und ich hab' da so ein Lied im Kopf, das die hören müssen“, sagte er, nahm sich eine Sektflöte und stürzte den Champagner darin in einer fließenden Bewegung hinunter. „Schau dir an, wie ich spiele.“

„Und ich sag dir was“, sagte Codswallop und biss in eine große Putenkeule, während er sprach, „jeder, der sich wie dieser Viltharion kastrieren lässt, hat es nicht besser verdient. Ich meine, komm schon, der hat 'ne Axt, nicht? Und auch noch 'ne richtig gute, wie es scheint. Der muss aufhören, wimmernd in der Ecke zu sitzen, und anfangen, das Teil zu schwingen, oder nicht?“

Es fanden noch mehrere andere Unterhaltungen im Raum statt. Rivet vermutete, dass deren Hauptthema war, wie es dieser fleghafte Sterbliche geschafft hatte, eine Einladung zum Regentenbankett zu erhalten. Das vereinfachte ihren Job – sie musste nur zuhören und die richtigen Informationen liefern.

„Dazu wird der Hof verkommen“, bemerkte eine Frau mit stahlgrauem Haar und einem Gesicht wie ein Habicht. „Bürgschaften werden aus einem vulgären Sinn für das Neue vergeben, und Esprit und Eleganz werden durch herumzappelnde Marionetten ersetzt.“

Rivet legte sich eine Hand auf die Brust. „Glaubt mir, ich bin ebenso gekränkt wie Ihr. Er repräsentiert unsereins auf so mangelhafte Weise. Und er gehört wohl auch zu der Art, die keinerlei Bestrafung begreift, weshalb auch das ein nutzloses Unterfangen wäre. Aber sollte nicht auch sein Patron dafür bezahlen? Trifft nicht letzten Endes seinen Gönner ebenso die Schuld wie dieses jämmerliche Individuum?“

Die Frau lächelte und dachte wohl, sie würde die Arglist in ihrem Gesicht damit verbergen. „Das ist ein exzellentes Argument. Bedauerlicherweise werden solche Bürgschaften allgemein nicht öffentlich bekanntgemacht. Vielleicht könnten jedoch einige sorgsam gestellte Nachfragen diese Information ans Licht bringen?“

Rivet zwinkerte und ließ ihren Zeigefinger flink über eine Seite ihrer Nase gleiten – eine Geste, von der sie wusste, dass sie ganz und gar nicht subtil war. „Schon dabei.“

Sie schlenderte etwa eine halbe Stunde durch den Raum und führte mehrere Unterhaltungen, die nichts mit Codswallop oder überhaupt mit irgendetwas von Bedeutung zu tun hatten. Dann kehrte sie zu der Frau mit dem Habichtsgesicht zurück.

„Die Sonnenfinsternis, natürlich“, sagte sie. „Sie brennt so leidenschaftlich für die Außenwelt und gibt sich so wahllos ob dessen, was man dort findet.“

Die Frau lächelte ihr schmales, listiges Lächeln. „Sehr gut. Wirklich sehr gut.“

Zu diesem Zeitpunkt warf Rivet Codswallop nicht mal mehr einen Blick, geschweige denn ein Lächeln zu. Trotz des Anscheins, den es erweckte, war das hier kein Amateurkindergarten.

Zu den Morgenanhörungen zwei Tage später hatte Codswallop ganz eindeutig einen Kater. Seine Haut hatte einen ganz bestimmten Grünton, und er konnte kaum aufrecht stehen. Als sein Name ausgerufen wurde, schaffte er es irgendwie, sich zu erheben und unter dem strengen Blick der Königin nicht einzugehen. Den meisten Aufgerufenen bot die Königin gütigerweise eine Aufforderung, zu sprechen. Codswallop hingegen starrte sie lediglich zornig an. Der ließ sich aber nicht beirren.

„Morgen, Verehrteste, Ihr wunderbare Rose zwischen all diesen verfluchten Dornen. Wollte mich nur mal respektvoll vor Euch verneigen, ich hab’ das nur gerade mit dem Gleichgewicht nicht so drauf, aber ihr wisst ja sicher, wie ich’s meine. Na ja, jedenfalls besten Dank dafür, dass Ihr die am wenigsten anstößige Person an diesem Hof seid, und vielleicht entscheidet Ihr und der Rest euch ja eines Tages mal dafür, dem Rassismus abzuschwören.“

Ihr kalter Blick war die einzige Antwort der Königin.

„Ich weiß ja, ihr habt eure Differenzen, aber ich finde, Ihr und die Elfen meiner Ebene seid alle irgendwie dieselbe Brut, nicht? Also könntet ihr euch vielleicht mal alle ‘n bisschen entspannen, was den Rest von uns angeht, und jeden irgendwie, Ihr wisst schon, gleichberechtigt vor Euch treten lassen. Auf der richtigen Seite der Geschichte stehen und so, ja? Das ist mein Ratschlag an Euch. Das war’s eigentlich auch schon. Danke, dass Ihr Euch die Zeit genommen habt.“

Weder die Königin noch die Truchsess boten eine Zusammenfassung oder Antwort auf Codswallops Bemerkungen. Stattdessen erlaubten sie ihm, davonzutorkeln. Es gab enthusiastischen Applaus von einer einzigen Person am Hof. Aber da niemand sehen konnte, wer da klatschte, vermuteten die meisten Beobachter, dass es sich um einen der schadenfrohen Geister des Hofes handeln musste.

Rivet beobachtete, wie Codswallop die Halle verließ, und achtete darauf, einen missbilligenden Gesichtsausdruck zu wahren. Innerlich fragte sie sich jedoch, ob die Scharade nicht zu offensichtlich wurde. Es war Zeit, mit den Provokationen aufzuhören und eine Reaktion abzuwarten.

Nicht in dieser Nacht, aber in der nächsten klopfte es zur dunkelsten Stunde an Codswallops Tür. Er reagierte schnell und öffnete die Tür mit einem wachen Gesichtsausdruck. Es

war die Zeit des Tages (oder eher der Nacht), zu der Codswallop den Höhepunkt seiner Leistungsfähigkeit erreichte.

Vor der Tür stand eine Person in Rüstung und Helm. Ihr Gesicht war dunkler, als der Rand des Helms über ihrer Stirn rechtfertigen konnte. Irgendeine magische Kraft verbarg ihre Züge. Es war ein Bewahrer, ein *Coimeádaí*, ein Bediensteter von jemandem. Er streckte seine Hand in einer Geste aus, die Codswallop nicht erkannte. Aber das musste er auch nicht. Durch seine Cyberaugen sah er das ARO, das der *Coimeádaí* erzeugte. Es war einfach der Schriftzug: „Eine Einladung“.

„Dann schieß mal los, Kumpel“, sagte Codswallop. „Lad mich ein.“

Der *Coimeádaí* bewegte sich nicht. Er teilte lediglich eine Erinnerung mit ihm. Es war eine recht frische Erinnerung von Xanthe Cove, einem Mitglied der Fraktion der Sonnenfinsternis, wie sie sprach. Sie saß in einem Arbeitszimmer voller Bücher. Ihr rundes Gesicht wurde von flackernden Kerzen erhellt.

„Dein Auftreten mag nicht besonders subtil sein, aber das bedeutet nicht, dass es nicht effektiv ist. Zumindest hast du dafür gesorgt, dass die Leute reden. Am besten ersticken wir das im Keim, bevor es aus dem Ruder läuft, nicht wahr? Ich werde nicht viel von dir verlangen. Im Grunde ist es dasselbe Spiel, das du schon die ganze Zeit spielst. Nur mit ein paar kleinen Änderungen. Die Vergütung wird das alles wert sein.“

Codswallop lächelte und klopfte mit den Fingern einen einfachen Rhythmus an den Türrahmen. Der Bewahrer reagierte in keiner Weise.

„Schön, gut, dann tanz halt nicht“, sagte Codswallop. „Aber tu nicht so, als würdest du den Beat nicht hören.“

|||||

„Es dauert lange. Das ist die einzige Beschwerde, die ich habe.“ Codswallops Füße ruhten auf einem Hocker aus Kiefernholz in einer der kleinen Tavernen des Hofes. Er lehnte sich in einem Stuhl zurück, dessen violetten Kissen man ihr Alter ansehen konnte. „Jemanden in den Rücken zu stechen, ist eine hübsche, fixe Angelegenheit. Hier muss man Geduld haben. Aber das ist es wert. Da kann man sein Können mal richtig unter Beweis stellen, eh? Wenn man jemanden ersticht, beweist das nur, dass man seine Klinge ziehen kann. So primitiv.“

Rivet leckte den Schaum von ihrer Oberlippe, als sie ihren Zinnkrug abstellte. „Du redest schon wie einer von ihnen.“

„Man muss ja keiner von denen sein, um die Vorteile des Systems zu erkennen. Es ist ... höher entwickelt. Hier steigt wirklich die *Crème de la Crème* auf und nicht einfach irgendein Penner mit ein bisschen Glück und ‘nem Messer, das er dir reinrammt.“

„So denkst du nur, weil du dich gerade gut schlägst.“

„Ja, und ich beabsichtige, mich weiterhin gut zu schlagen, also keine Sorge.“

„Sieh nur zu, dass dich der Bewahrer bezahlt, bevor du dich in irgendwas hineinstürzt.“

Codswallops Antwort bestand aus seiner besten Imitation des eisigen Blickes der Königin.

|||||

Rivet blinzelte ein paar Mal und rieb ihre Augen. Aber das Bild blieb bestehen. Codswallop stand auf einem kleinen Hocker in einem Raum voller teurer Seiden- und Wollstoffe. Ein pummeliger, glatzköpfiger Mann huschte hin und her, nahm Maß (mit einem richtigen Bandmaß!) und schrieb mit einem Bleistiftstumpen irgendetwas auf ein Blatt Papier. Die Bewohner des Hofes legten es oft darauf an, ihren Besuchern ihre Ablehnung jeglicher Technologie förmlich unter die Nase zu reiben.

„Du hast dich also verkauft“, sagte sie.

„Schon wieder so kurzsichtig. Wenn man dieses Spiel spielen will, muss man vorausplanen. Und so aussehen.“ Er schnippte mit den Fingern. „Bring mir mal das Probestück, das mir gefallen hat. Das blaue.“

Es handelte sich um einen Wollstoff, dessen Blauton zu dem seiner Haare passte, nur hatte der Stoff noch schmale schwarze Streifen. Der Schneider übergab das Stück an Codswallop, wühlte dann in einem Haufen Stoff und reichte die nietenbesetzte Lederjacke heraus. Codswallop zog die Weste an und dann darüber die Jacke. Er breitete seine Arme aus.

„Ein Bildnis der Perfektion. Und ich hab' 'ne schicke Einladung zum Rotkehlchenwalzer bekommen. Im Pflaumenraum, einem dieser Orte mit Balkonen, von denen aus man den Hauptsaal überblicken kann. Ich werde sehen und gesehen werden.“ Er klappte den Kragen hoch. „Und ich werde umwerfend aussehen.“

Der Ball stellte die anderen Partys, die Rivet gesehen hatte, in den Schatten. Springbrunnen mit Champagner, Wein und anderen Getränken ergossen sich in der großen Halle zwischen Säulen, die von Ästen mit zarten Blattknospen bedeckt waren. Sie kostete von vielen der Getränke, aber wusste genug, um die Finger von der roten Flüssigkeit zu lassen. Musik erfüllte den Raum, satte Streicher, die klangen, als würden sie auf Holz gespielt, das über 5.000 Jahre hinweg geformt wurde und gealtert war. Codswallop holte alles aus dem Balkon heraus. Groß und stolz stand er da in seiner perfekt geschneiderten Weste unter seiner Lederjacke. Er grinste jeden spöttisch an, dessen Blick zu lange auf ihm ruhte, und gelegentlich warf er Eiswürfel nach den Höflingen auf der unteren Ebene. Ein neues Spiel hatte begonnen. Er übertrieb in unerhörtem Maße und war geradezu lächerlich provokant. Die Höflinge wussten: Wenn sie dem nachgaben und irgendeine Art von Reaktion zeigten, hatten sie verloren. Sie verstanden den Zweck des Spiels nicht, aber sie waren absolut unwillig, es zu verlieren.

Rivet hatte die ruhigere Rolle. Sie war sein Späher, bewegte sich über die Tanzfläche und suchte die festgelegten Ziele. Meist waren es Leute, die sich bald vor einem Geschoss aus Eis ducken mussten, aber ein paar glücklose Individuen traf ein anderes Schicksal. Anstatt sie zu verspotten oder Dinge in ihre Richtung zu werfen, grinste Codswallop sie an und rief ihnen ausgelassen eine Begrüßung zu. Diese Individuen erblickten unwillkürlich und suchten nach einem Ort, an dem sie sich verstecken konnten. Bei Hofe war Schuld durch gesellschaftliche Verbindung nicht viel anders als jede andere Form der Schuld.

Irgendetwas an Codswallop stimmte allerdings nicht. Einige der Leute, zu denen er nett sein sollte, wurden zum Ziel von Eisgeschossen und umgekehrt. Rivet wusste nicht, ob er betrunken war, ein schlechtes Gedächtnis hatte oder beschlossen hatte, die Spielregeln zu ändern. Oder vielleicht alles davon. Aber sie ließ sich ihre Besorgnis nicht anmerken.

„Natürlich hab' ich das durcheinandergebracht. Vorhersehbarkeit ist hier der Tod. Man muss seine Arbeitgeber ja im Dunkeln lassen. Und jetzt, da ich davon zwei habe, sind das umso mehr Leute, die ich durcheinanderbringen muss. Wenn man ein Straßenkämpfer und dazu noch ein bisschen kleiner als der Rest ist, ist eines der ersten Dinge, die man lernt, andere aus dem Gleichgewicht zu bringen. Sobald die 'nen sicheren Stand haben, ist man tot. Also Sorge ich dafür, dass sie sich nicht zu sicher fühlen.“

„Du pisst auch einer Menge Leuten ans Bein.“

„Ja, aber ich mach mich auch unersetzlich. Die würden es nicht wagen, mich loszuwerden. Außerdem funktioniert der Hof so nicht. Keine Messer zwischen den Rippen auf dem Tanzboden, nich'? Geistiger Wettstreit und so.“

Rivet schüttelte den Kopf. Sie war sich ziemlich sicher, dass er das als ein Zeichen der Bewunderung auffassen würde, also ließ sie ihn.

Es war spät. Codswallop hatte wieder eine Einladung zum Regentenbankett erhalten, und er war fest entschlossen, das Ding stillzulegen. Ein Wesen mit dunklen Federn hatte jegliche Sprachkapazitäten schon vor Stunden verloren und humpelte durch den Raum, während es ungeschickt mit den Flügeln schlug. Eine Elfe, die mit einem silbernen Stirnreif zum Bankett erschienen war, ließ den Stirnreif nun gelangweilt um ihren Zeigefinger kreisen. Codswallop saß vor zehn leeren Bechern und aß Macadamianüsse, während er irgendein Spiel mit Tarotkarten spielte. Sein Gegner war eine blauhäutige, sechsarmige, menschenähnliche Kreatur, die noch immer gut gelaunt wirkte, obwohl sie zu verlieren schien.

Aus der Ferne erklang viermal das Läuten einer Glocke. Die Tür zur Halle öffnete sich, und der Bewahrer mit dem Helm und dem nichtssagenden Gesicht trat ein und blieb steif an der Tür stehen.

Codswallop machte keinerlei Geste in Richtung des *Coimeá-daí*, warf ihm nicht mal einen Blick zu. Aber sein Verhalten veränderte sich. Er lehnte sich vor und spielte seine Karten mit größerem Eifer. Er war schon zuvor am Gewinnen gewesen, aber jetzt begann das Leid für seinen Gegner erst so richtig. Es dauerte nur fünfzehn weitere Minuten, bevor sein Gegner völlig blank war ... um was auch immer sie eigentlich gespielt hatten. Der blauhäutige Mann lehnte sich zurück.

„Heißt das, dass Ihr jetzt endlich Feierabend macht?“

Codswallop zuckte mit den Schultern. „Vielleicht nehm' ich mir auch ein bisschen Zeit, um darüber nachzudenken, was ich mit meinem Gewinn anstellen werde.“

„Natürlich.“ Eine Sache hatte der Hof ihr beigebracht, die Codswallop sie nie hätte lehren können: sich vor aller Augen zu tarnen, ohne sich dabei zu verstecken.



hof der feen

Der Traum des Erwachens

Der Seelie-Hof ist eine Festung im Unbekannten. Feen, Geister und verzauberte Kreaturen leben hier, bilden Allianzen, flechten Intrigen, erdenken mysteriöse Pläne und spielen mit der Welt der Menschen und mit sich selbst. Der Hof hat lange Abstand zur materiellen Welt gehalten und sie nur unterbewusst beeinflusst, wie ein Traum im Wachsein nachhallt. Aber nun gibt es einen neuen Zugang, und der Metamenschheit ist es möglich, auf den Hof direkt einzuwirken. Zu einer Zeit, in der die Magie immer stärker wird, kann die Mischung aus Mythos und Realität eine explosive Mischung ergeben.

Der Hof der Feen ist ein alternatives Setting für **Shadowrun 5**, das die Magie und die Intrigen am entrückten Seelie-Hof zum Thema hat. Dieses Buch präsentiert ein Spiel in der Sechsten Welt fernab der konzern- und maschinenbeeinflussten Realität, mit ausführlichen Beschreibungen, Charakteren, Abenteureraufhängern und Informationen, wie man seinen SR5-Charakter an den Hof der Feen bringt. Es bringt den Zauber des Erwachens an den Spieltisch - auch wenn manche vielleicht im ewigen Traum verschollen bleiben.

www.pegasus.de

www.shadowrun5.de



TOPPS

CATALYST
game labs™

Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2017 Topps Company, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Shadowrun und Topps sind Handelsmarken
und/oder eingetragene Marken von
Topps Company, Inc. in den USA,
in Deutschland und/oder anderen Staaten.
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke
von InMediaRes Productions, LLC.



Pegasus Press

Art.-Nr.: 45055P