



Albion

der Hüter des Lichts

von

Frank Morawietz

Vorgeschichte

Albion ist (laut Sage) das Kind von Xan und einem armen, aber sehr hübschen albischen Mädchen. Sie war (verbotenerweise) nachts unterwegs, um Wildbret zu schießen, um sich und ihre Geschwister durchzubringen, als sie von den Reitern des dortigen Fürsten im Morgengrauen entdeckt und stundenlang sadistisch gejagt und gequält wurde. Als Xan darauf aufmerksam wurde, entschloß er sich, sie zu retten. Im Wort „Herrschaft“ steckt zwar das Wort „herrschen“, jedoch nicht „unterdrücken“. Zudem gefiel ihm das Mädchen. Xan manifestierte sich auf Midgard und metzelte die zehn Soldaten in Gestalt eines Riesen mit flammendem Haar. Das Mädchen, das *Albaia* hieß, war ihm daraufhin sehr dankbar ...

Aussehen und Merkmale

Albion ist demzufolge ein riesiger Mensch mit Haar aus Feuer. Egal wie er sich verwandelt, er hat morgens immer rotes Haar, mittags blondes und abends wieder rotes Haar. Seine Augen sind stechend blau. *Albion* kann sich Feuerflügel wachsen lassen und fliegen (10sec, B200, 1 AP/10 min). Er reitet der Sage nach auf einem Pegasus mit Flammenmähne und -schweif, dessen Hufe Funken schlagen. Er trägt eher unauffällige, aber immer sehr gut gearbeitete Kleidung. Bis-

Typ	Priester Herrschaft
Spezialisierung	Feuer/Licht/Blitz/Luft
Grad	15+
Stand	Halbgott
Glaube	Xan (Herrschaft/Sonne)
Alter	326 Jahre
Körperbau	2,40 m, mittel, kann Größe und Gestalt ändern
Berufung	Halbgott
Herkunft	Grenzgebiet Alba / Clangadarn (siehe Legende)



Fr. 25.07.1998

her gab es mit ihm Unterhaltungen nur in *Altoqua*.

Charakterisierung

Dunkle Kreaturen und deren Diener müssen im Namen des Lichts vernichtet werden. Dazu kann man sich aller Mittel bedienen, einschließlich der Folter. Allerdings darf die Folter dabei nicht Unschuldige treffen! Da Ungerechtigkeit keine Tugend ist, muß man sich sicher sein, es mit Dunklen Mächten zu tun zu haben, bevor man agiert. Die Anwendung der Folter ist also nur letztes Mittel zum Zweck. *Albion* unterhält deshalb ein Netz von Mitarbeitern und Gefolgsleuten, die häufig zuerst

verdeckt ermitteln, bis Verdachtsmomente erhärtet werden können. *Albion* zeigt auch eine ziemliche Schwäche für das schöne Geschlecht. Er kann selten widerstehen, wenn junge hübsche Damen in Gefahr sind. Und er nimmt dankbar jedwede Belohnung an... Daher besteht ein großer Teil seiner Anhänger gerüch-

Charakterstatistik	
Attribute	
St, Ge, Ko, In, Zt, Au, pA, SB, HGW	100
KAW	20
RW	100
B	28
GiT	83
WLW	95
LpBa	15(x4)=60
LP	45/51
AP	120/128
Zaubern	19/23
Abwehr	17/19
Resistenz*	17: 25/25/24

weise auch aus seinen eigenen Nachkommen. Ist einer seiner Anhänger in Not, kann ein Stoßgebet und das richtige Versprechen oft Wunder wirken. Andererseits ist ihm Dummheit zuwider, so daß selbstverschuldete Not ihn durchaus manchmal kalt läßt, es sei denn frau ist jung und hübsch

Spezielle Waffen/Rüstungen/Fähigkeiten	
Morgenstern des Sonnenfeuers (+3/+3)	macht bei feuerempfindlichen Kreaturen doppelten Schaden, da er in Albions Hand eine Temperatur von fast 90 Grad hat.
Schild des Lichts	großer Schild, wirkt aber auch auf AP, mit Bannen von Dunkelheit belegt, (ABW 0). Führt Albion den Schild, wird aus dem diffusen Licht strahlendes Sonnenlicht mit allen Auswirkungen auf dunkle Kreaturen wie z.B. Vampire.
Haut schützt wie KR	

Der *Phönix* ist *Albions* Wappentier, und jeder Anhänger ist dazu verpflichtet, jeden *Phönix* unter Einsatz des eigenen Lebens zu beschützen. Es gibt nur eine einzige Ausnahme: andere, gute, denkende, intelligente Wesen sind in noch größerer Gefahr. Zauber

mit Phönixfedern als Materialkomponente werden von Albion toleriert, aber Zauber mit Phönixeiern sind unter allen Umständen zu verhindern. Wiederum mit einer Ausnahme: Für ein extrem hehres Ziel kann ein Ei geopfert werden.

Schüler

Albion versucht die Vernichtung des Bösen dadurch zu beschleunigen, daß er eine Schar Getreuer um sich sammelt. Da er in der Wahl seiner Mittel nicht zimperlich ist, bevorzugt er Hexer gegenüber Priestern. Priester sind ihm meistens zu stolz und zu sehr auf die Wahrung der Aufrichtigkeit bedacht. Willkommen ist jedoch im Prinzip jeder bzw. jede, der/die aufrichtig das Böse vernichten will, ohne dabei zum Fanatiker zu werden. Eignungstests vor der Aufnahme werden nicht durchgeführt, doch gibt es eine Hierarchie in seiner Gefolgschaft. Neu hinzugekommene Schüler gelten als *Kandidaten*, Fortgeschrittene als *Akolyten* und es gibt auch einige wenige *Meister* (ab Grad 10 aufwärts). Es ist aber nicht gesagt, daß jeder *Kandidat* es auch nur bis zum *Akolyten*, geschweige denn zum *Meister* brächte. Je weiter ein *Kandidat* fortschreitet, um so ähnlicher wird er *Albion*. So hat z.B. ein *Akolyte* 7. Grades auch rotes Haar, welches entsprechend der Tageszeit leicht die Tönung wechselt.

Seine fortgeschrittenen Schüler tragen als Zeichen der Auserwählung ein Sonnenamulett des *Xan*, das zusätzlich als Bonus automatisch mit *Neutralisieren* (mit Albions EW:Zaubern, siehe Anhang) reagiert, wenn auf den Träger *Erkennen des Wesens der Dinge* angewendet wird. Dabei wird das Amulett ziemlich kalt (PW: Selbstbeherr-

Waffenfertigkeiten		
Grundkenntnisse	E-Schlagwaffe, Schilde, Bogen, Z-Schlagwaffe, Stichwaffen, Kettenwaffen, Magierstäbe	
Waffen	Morgenstern	21
	Magierstab	15
	waffenloser Kampf	15
	Schild (klein)	10
	Streitkolben	15
	Kriegsflegel	15
	Schild (groß)	10

schung, damit man nicht sichtbar schaudert), da die benötigte Energie für das *Neutralisieren* (APs) dem Träger entzogen wird. Für dieses Amulett muß man eine Queste geloben. Wenn diese erfolgreich verläuft, kann das Amulett behalten werden und der Kandidat wird als *Akolyte* anerkannt. Ein solches Amulett hat eine ABW von 3. Der im Amulett enthaltene Zauber dient dazu, die verdeckte Ermittlung zu erleichtern bzw. überhaupt erst zu ermöglichen, d.h. fortgeschrittene Schüler sollen nicht sofort an einer göttlichen Aura erkannt werden.

Die Schüler teilen *Albions* Zu- und Abneigungen in Bezug auf Zaubersprüche. Luft- und Feuermagie fällt ihnen relativ leicht, Erd- oder gar Wasserzauber sind ihnen ein Greuel. In unmittelbarer Nähe von Wasser erhalten sie WM-2 auf ihren EW:Zaubern, in der Luft oder nahe von starkem Feuer WM+1. Mit ebensolchen Boni bzw. Mali sind auch ihre allgemeinen Fertigkeiten (Balancieren über eine tiefe Schlucht ist leichter, Balancieren über einen Bach ein Problem.) und Resistenzen gegen physikalische Zauber behaftet (Feuer/Licht +2, Wasser/Dunkelheit -2, Luft +1, Erde -1).

Da *Albion* recht selbstständig handelt, besteht bei jedem neuen Schüler eine 5%ige Chance, daß *Xan* nichts von seinem neuen Anhänger weiß. Ob daraus mal ein Problem für *Albion* und den betreffenden Charakter wird, bleibt dem Spielleiter überlassen.

Magie	
Grundzauber	Feuer / Licht / Blitz / Luft / göttliches
Standardzauber	andere "gute" Zauber, z.B. jede Art Heil- und Schutzzauber
Ausnahmezauber	Wasser / Erde / Dunkelheit

Fertigkeiten (Auswahl)	
Bereitsamkeit	16
Beschatten	16
Foltern	18
Himmelskunde	
Kampf zu Pferd	
Lesen/Schreiben*	
Lippenlesen	12
Menschenkenntnis	18
Nachtsicht	
Reiten	20
Richtungssinn	20
Sagenkunde (en/ir/sc)	20
Sagenkunde (nord.)	15
Sprache (a) Altoqua	*4
Sprache Albisch	*4
Sprache Errain	*4
Sprache Twynned	*4
Stimmen imitieren	22
Verführen	18
Verhören	20
Verkleiden	22
Wahrnehmung	10
Wissen von Magie	
Zauberkunde	18

ANHANG

Zauber: *Neutralisieren*

Stufe 5, Schutzzauber, 4.000 FP
Ausdauerpunkte: 2AP/Stufe des neutralisierten Spruches

Zauberdauer: 1 sec

Reichweite: 10 m

Wirkungsbereich: -

Wirkungsdauer: -

Art: psy/man

Grundzauber: -

Standardzauber: Ma

Ausnahmezauber: Hx, Be

Wirkung: Wird dieser Zauberspruch eingesetzt, so neutralisiert er die Wirkung eines psy. oder phs. Zaubers, wenn das Zauberduell gegen den Grad des gegnerischen Zaubers gelingt. Die aufzuwendenden APs betragen 2 pro Stufe des zu neutralisierenden Spruches. Gelingt das Zauberduell, so werden für diesen Spruch und dessen Zauberdauer die Quellen der Magie verschlossen und der, der den Spruch neutralisierte, entgeht der Wirkung des Zaubers.

[Zauber *Neutralisieren* mit freundlicher Genehmigung vom F&SF-Verlag, Stelzenberg]