Tainistear an Fógachta (Der Erbe der Fógachta) – Die Insignien

von Jan Kirchdörfer
(Karte: Lars Böttcher)
Spielerfiguren: 4-6
Grade: 4-5
Schauplätze: Stadtgebiet, Dun Delgan

Vorgeschichte

Der Clan der Fógachta war bis vor rund 300 Jahren ein mächtiger Clan westlich des Runans, dessen Macht- und Einflussbereich bis an den Runan und damit weit in das heutige Fürstentum Cuanscadan hineinreichte. Im Jahr 2144 nL lässt das damalige Clanoberhaupt, Domhall Fógartha, die Feste Dun Delgan am westlichen Ufer des Runan errichten, um so die Schifffahrt auf dem Fluss kontrollieren zu können. Dies war dem Fürsten von Cuanscadan ein Dorn im Auge, schränkte es doch seinen Machtbereich und die wirtschaftliche Basis der Stadt und des Fürstentums erheblich ein. Nach langen, blutigen Streitigkeiten obsiegte im Jahr 2183 nL das Fürstentum Cuanscadan und das Clanoberhaupt der Fógachta, Ardghal Fógartha, fiel in der entscheidenden Schlacht. Die stark zerstörte Burg sowie große Teile des Clangebietes der Fógachta wurden an das Fürstentum angegliedert. Die Insignien des Clanoberhauptes, ein Stirnreif (Diadem der Macht, ARK S. 240), ein magisches Schwert (+2/+1) und ein Ring (Siegelring der Fógachta), wurden, zusammen mit noch einigen anderen wertvollen Dingen, von seinem treuen Diener Feargas jedoch vor dem Zugriff des Feindes gerettet.

Allerdings stürzte er bei seiner Flucht durch die Geheimgänge der Feste in eine Erdspalte und fiel dort einem Schleimmonster zum Opfer. Da er die Insignien unbedingt an den Clan der Fógachta übergeben wollte, wurde er zu einer gebundenen Seele, die noch immer in der Erdspalte existiert und jemanden sucht, der den Auftrag zu Ende bringt. Der Clan der Fógachta ist heute, auch aufgrund des verlorenen Clangebietes, nur noch ein Schatten seiner selbst. Allerdings hat sich ein junger Nachkomme der alten Clanführer, Conláed Fógartha, zum Ziel gesetzt, ihn wieder zu alter Stärke zu führen. Um aber als Clanführer allgemein anerkannt zu werden, benötigt er die Insignien seiner Vorväter.

Das Abenteuer

Die Auftragsvergabe an die Abenteurer erfolgt am besten außerhalb der Stadt, z. B. bei der Anreise von Norden, oder in einer der Hafenkneipen Cuanscadans, wie z. B. dem Casúr Bairre (H41). Conláed will nicht unbedingt das eigentliche Stadtgebiet betreten, da er als Angehöriger des Clans der Fógachta eine erhöhte Aufmerksamkeit der An Gardairún, der Geheimpolizei des Fürsten, befürchtet. Tatsächlich ist ihm ein Spion des Fürsten schon seit längerer Zeit auf den Fersen, der auch das Gespräch zwischen Conláed und den Abenteurern beobachtet. Im Anschluss daran werden die Abenteurer ebenfalls von Spionen der Geheimpolizei beschattet. Conláed geht davon aus, dass die Insignien im Rahmen des Festes Cath ar'cnoc Fómhargran (CUA, S. 12) gezeigt werden.

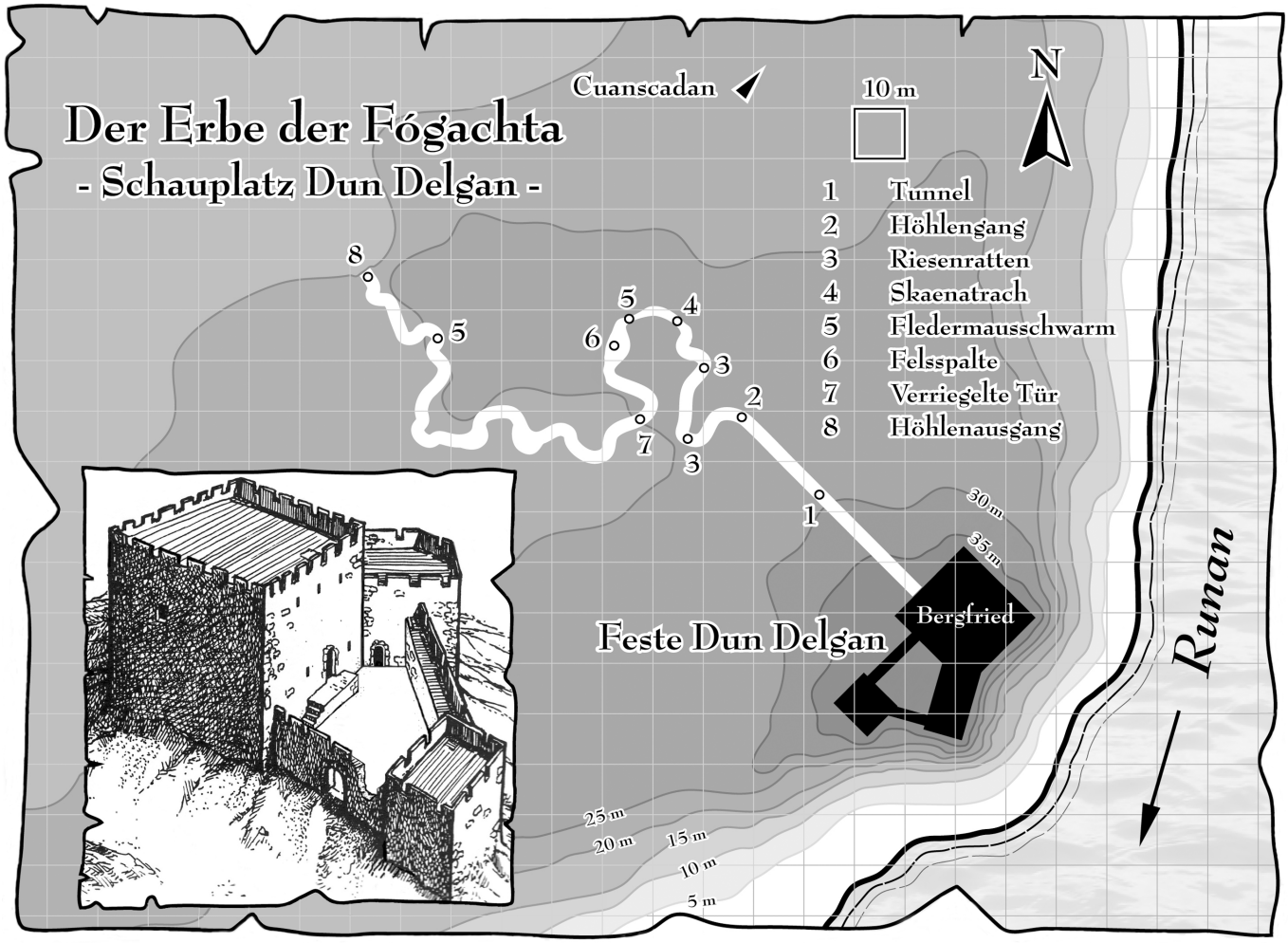
Die Abenteurer sollen diese in ihren Besitz bringen und an ihn übergeben, auf keinen Fall sollte die An Gardairún etwas über die Insignien bzw. deren Verbleib erfahren. Sollten die Schmuck- und Beutestücke dort nicht gezeigt werden, so sollen die Abenteurer deren Aufenthaltsort herausfinden und sie beschaffen. Die Belohnung beträgt 500 GS (max. 1000 GS). Was die Abenteurer sonst noch an Schätzen und ähnlichen Dingen sich aneignen können, interessiert ihn nicht. Wenn sie einiges mehr stehlen, ist es umso besser, da dann nicht so schnell eine Verbindung zum Clan der Fógachta hergestellt werden kann.

Natürlich werden die Insignien nicht beim Frühlingsfest gezeigt, allerdings haben die Abenteurer die Möglichkeit, auf ihre Beschatter aufmerksam zu werden (gegen Beschatten +15). Stellen werden sie den Verfolger jedoch nicht, da es diesem immer gelingen wird, entweder zu flüchten

oder sich in die Nähe der Stadtwachen zu begeben, so dass ein Zugriff unmöglich wird. Auch Conláed wird die Abenteurer überwachen lassen, um ein Verschwinden dieser zusammen mit den Insignien rechtzeitig zu verhindern. Hier sollte der SL die Beschattungen und ggf. noch einmal ein Gespräch mit Conláed so darstellen, dass den Spielern klar wird, dass sie sich auf der Liste der Geheimpolizei befinden.

Da ein einfacher Diebstahl der Insignien also nicht möglich ist, müssen sich die Abenteurer mit der Geschichte der Niederlage der Fógachta beschäftigen. Dabei sollte das Fest Cath ar'cnoc Fómhargran ihnen helfen, werden dort doch die Helden beider Seiten jener denkwürdigen Schlacht auf der anderen Seite des Runans geehrt. Aus den Geschichten und Sagen, die Erzähler und Barden vortragen, sollten sie darauf schließen, dass sich die Insignien vermutlich noch in der Feste befinden. Sollte das noch nicht ausreichen, so können sie auch entsprechende Nachforschungen zur Geschichte der Feste bei dem Gelehrten Sástan an'gaos (A8) in Auftrag geben. Dieser wird nach 3 Tagen Nachforschung, die er für den lächerlichen Preis von 20 GS macht, ihnen mitteilen, dass nach Erstürmung der Burg durch die Truppen des Fürstentums, der Leichnam des Clanoberhauptes in einem Zimmer der Burg gefunden und an die unterlegenen Krieger der Fógachta übergeben worden sei. Die Liste der übergebenen Gegenstände und auch die Liste der Kriegsbeute weisen aber weder den Stirnreif, noch das Schwert oder den Ring auf, die auf die Beschreibung, die die Abenteurer von Conláed erhalten haben, passen.

Weitere Anlaufmöglichkeiten für Nachforschungen sind grundsätzlich erainnische Barden, hier vor allem Mhairi Dubh (A24) sowie das Haus des Wissens (A19). Während die An Gardairún von dem Gelehrten und von dem Haus des Wissens auf jeden Fall erfahren werden, wonach die Abenteurer begehrt haben, wird die Bardin, aufgrund ihrer hohen gesellschaftlichen Stellung, durch die Geheimpolizei erst gar nicht befragt. Allerdings können die Barden



lediglich Sagen und Lieder über den letzten Kampf des Ardghal Fógartha erzählen, nachdem er sich schwer verletzt in die Burg begab und dort im Kreis seiner Getreuen verstarb.

Früher oder später werden sich die Abenteurer also mit der Feste Dun Delgan beschäftigen müssen. Die Gerüchte, dass hier die Geister der Gefallenen spuken sollen, sind zumindest insofern korrekt, als in den Geheimgängen die gebundene Seele des Leibdieners Feargas umgeht, der immer noch nach einer tapferen Person sucht, die die Insignien birgt und dem Clan der Fógachta übergibt. Ansonsten werden die Gerüchte auch gerne von den verschiedenen lichtscheuen Gesellen genährt, die die Ruine als Versteck für geheime Treffen nutzen, um so die Bevölkerung von diesem Ort fern zu halten. Allerdings meiden auch diese die Vollmond- und Neumondnächte, von denen gesagt wird, dass an diesen die Geister am ehesten aktiv sind.

Die Burg (siehe hierzu die Karte „Schauplatz Dun Delgan“) ist weitestgehend zerfallen, da sich schon lange keine Person mehr um die Instandhaltung kümmert. Die Wirtschaftsgebäude stehen nur noch mit ihren Außenmauern, aber der Burgfried scheint noch weitestgehend intakt zu sein, lediglich die Holztreppen und –böden in den oberen Stockwerken sind durch die Witterung und die Zeit so brüchig geworden, dass Abenteurer hier mit einer Wahrscheinlichkeit von 60 % einbrechen und bis zu 4 m (Stockwerk zu Stockwerk) tief stürzen. Bei einem Sturz aus dem zweiten Stock besteht zu weiteren 30 % die Gefahr, dass man auch den nächsten Fußboden durchbricht und bis ins Erdgeschoss stürzt, was dann einen erneuten Sturzschaden aus 4 m Höhe bedeutet.

Im Erdgeschoss und den beiden oberen Geschossen ist nichts mehr von Wert zu finden. Nach einer intensiven Suche von mindestens 1 Stunde oder bei einem erfolgreichen EW:Suchen findet man unter dem Gerümpel, das sich im Erdgeschoss befindet, die Falltür, die in den Fluchttunnel führt.

Die Leiter, die hier steht, ist dermaßen brüchig, dass bei einer Belastung von mehr als 10 kg die Sprossen brechen und die Leiter zusammenfällt. Der Abenteurer, der sich auf die Leiter begeben hat, kann sich bei einem gelungenen PW+40:Gw noch an den Kanten der Einstiegsluke festhalten. Ansonsten stürzt er 3 m in die Tiefe auf Steinboden. Der Tunnel (1) führt von der Einstiegsluke mit einem leichten Gefälle nach Nordwesten. Zunächst verläuft er noch sehr gerade und ist gut ausgebaut. Nach etwa 50 m geht er über in einen natürlichen Höhlengang (2), der an einigen Stellen von menschlicher Hand bearbeitet wurde. Ab hier windet er sich in diversen Biegungen durch den Fels, wird mal breiter und dann wieder schmaler und verläuft an diversen Stellen entlang von Abgründen und Felsspalten.

Darüber hinaus wimmelt es hier vor Riesenratten (3), die die Abenteurer angreifen, wenn sie mit ihren Fackeln den Wohnlöchern zu nahe kommen. Nachdem die Abenteurer diesem Höhlengang einige Zeit gefolgt sind, lässt sich ein Skaenatrach (4) auf einen der Abenteurer (entweder zufällig bestimmt, oder aber der letzte der Gefährten) fallen. Nachdem die Abenteurer das Problem beseitigt haben, schrecken sie kurz hinter einer Biegung einen Fledermausschwarm (5) auf, sofern sie sich ihren Weg mit einer beliebigen Lichtquelle erhellen.

Da der Weg an dieser Stelle sehr schmal ist und entlang einer Felsspalte (6) führt, muss jeder Abenteurer einen EW-4:Balancieren (-4 aufgrund des Schwarms) machen, um zu prüfen, ob er trotz der starken Irritierung durch den Fledermausschwarm auf dem Weg bleibt, oder ob er 5 m tief in den Spalt stürzt. Die Wände sind hier sehr glatt und feucht (5 EW-3:Klettern). Sie bieten nahezu keine Griffmöglichkeiten, allerdings kann ein gelernter Kletterer nach einer Suche von ca. 15 min eine Stelle finden, an der man wieder zurück auf den Weg klettern kann (je Runde 2,5 m bei gelungenem EW:Klettern). Gefährten, die oben auf dem Weg geblieben sind, können auch ein Seilende hinunterwerfen, an dem ein Abenteurer mit einem EW+2:Klettern hochklettern kann.

Wird in den Spalt geleuchtet, so kann dort ein helles metallisches Glitzern des gesuchten Schwertes im Lichtschein erkannt werden. Sind eine oder mehrere Personen in den Spalt gestürzt, oder aber sind diese freiwillig hinabgestiegen, werden sie spätestens nach ca. zehn Minuten von dem dort hausenden Riesenschleim angegriffen, der auch für das Ableben Feargas, der bei seiner Flucht ebenfalls in diesen Abgrund stürzte, verantwortlich war. In dem Abgrund lassen sich auch die beiden anderen Insignien sowie

diverse Münzen und Schmuckstücke im Wert von 1.500 GS finden.

Die Zeit zwischen dem Hineinfallen bzw. –steigen in den Abgrund bis zum Angriff durch den Riesenschleim wird die gebundene Seele von Feargas nutzen, um einen Abenteurer zu übernehmen. Dabei wird er den ersten Versuch so ausführen, dass sein Opfer als überrascht gilt. Gelingt ihm die Übernahme eines Opfers, so wird er darauf drängen, die gesuchten Gegenstände zu bergen und schleunigst an Conláed Fórgartha zu übergeben, denn dann findet auch er endlich Ruhe und der Abenteurer wieder zu seinem Ich.

Ist keiner der Abenteurer in den Abgrund gestürzt und wurde auch nicht in den Abgrund geleuchtet, so treffen die Abenteurer nach weiteren 50 m und mehreren Biegungen auf eine von ihrer Seite aus verriegelte Tür (7). Öffnet man diese, so kann man nach weiteren 100 m und diverser Biegungen nordwestlich der Burg, umgeben von dichtem Gestrüpp, wieder an das Tageslicht (8) kommen. Allerdings wird die gebundene Seele in diesem Falle mindestens einmal den Versuch unternehmen, einen der Abenteurer zu übernehmen. Gelingt dieser, so führt der Abenteurer die Gruppe noch einmal zu dem Abgrund und „entdeckt“ die gesuchten Gegenstände. Für den Fall, dass keiner der Abenteurer übernommen wird, und diese versuchen, sich mit den Gegenständen aus dem Staub zu machen, werden sie schon sehr bald auf einen äußerst wütenden und mit zehn Kriegern (und ggf. einigen Zauberern auf Grad 5 nach Wahl des SL) aus seinem Clan verstärkten Conláed treffen, der sich sein „Eigentum“ wiederholen wird. Sollten die Abenteurer mit leeren Händen zu Conláed zurückkehren, so ersetzt er ihnen ihre Ausgaben und gibt jedem als kleinen Dank 10 GS zusätzlich und begibt sich selbst in die Höhlengänge und birgt die Insignien.

Egal, wie die Abenteurer sich entscheiden, sobald sie nach Cuanscadan zurückkehren, werden sie von der An Gardairún aufgesucht und ausgefragt, was sie in der Ruine gesucht haben, in wessen Auftrag sie unterwegs waren usw. Solange die Abenteurer nichts Gesetzeswidriges unternommen haben, werden sie nicht festgenommen. Erfahren die An Gardairún allerdings, dass der Auftraggeber Conláed Fógartha nun die verschollenen Insignien hat, werden die Abenteurer gebeten, mit zur Wache zu kommen. Sollten die Spieler flüchten wollen, so sollte der SL es ihnen ermöglichen. Andernfalls haben die Spieler ggf. noch die Chance, sich als „freischaffende Spione“ gegen den Clan der Fógachta zu verdingen, um ihre Freiheit und ihren Besitz zu erhalten.

Befinden sich die Insignien zu diesem Zeitpunkt noch im Besitz der Abenteurer, so werden diese gegen eine kleine Aufwandsentschädigung (200 GS) konfisziert, und den Abenteurern wird nahegelegt, das Fürstentum so schnell wie möglich zu verlassen, vielleicht sogar am besten gleich ganz Erainn, denn sie seien jetzt sicherlich Ziel für die Rache des Clanführers der Fógachta und somit in Erainn nicht mehr besonders sicher. Am nächsten Morgen lege ein Schiff in Richtung Küstenstaaten ab, und man könne sicherlich für eine Passage sorgen …

Neben der Belohnung in GS und den im Abenteuer verdienten AEP/KEP/ZEP erhalten die Spieler für das Bestehen des Abenteuers zusätzlich 50 AEP. Wurde eine Spielerfigur durch die gebundene Seele von Feargas übernommen, erhält diese Figur 10 AEP zusätzlich.

Conláed Fógartha

Krieger — EP 5 • **Gr 7**

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
17	52	KR	24	90	85		+15	+13/15/14

Angriff: Langschwert +15 (1W6+4), Bogen +14 (1W6), Streitaxt +11 (1W6+4), Dolch +11 (1W6+1), gr. Schild +4 – Raufen +9 (1W6–1)

Bes.: Besitzt ein magisches Langschwert (+1/+1), ein Schutzamulett gegen Blitzzauber (ABW 10) sowie je einen Talisman +2 gegen Feuerzauber und gegen Dämonenkraft. Die Werte sind noch nicht berücksichtigt. Die Kettenrüstung ist aus Aithinn und behindert nur wie Lederrüstung.

Clankrieger

Söldner — EP 4 • **Gr 3**

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
15	21	KR	20 (24)	70	70		+12	+11/13/11

Angriff: Langschwert +10 (1W6+2), Bogen +9 (1W6), Dolch +7 (1W6), kleiner Schild +3 – Raufen +7 (1W6–3)

Stadtwachen

Söldner — EP 2 • **Gr 1**

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
13	9	LR	24	70	70		+11	+10/12/10

Angriff: Langschwert +7 (1W6+2), Hellebarde +5 (1W6+1/2W6) – Raufen +7 (1W6–3)

Feargas

gebundene Seele — EP 4 • **Gr 4**

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
*	20	*R	24	*	60		+13	+15/19/15

Angriff: Berührung +9 (Wk–10 pro Runde)

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen, erhält in diesem Fall nur 1+magischen Waffenschadenbonus

Kleinfledermausschwarm

EP 0 • **Gr 6**

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
24	24	OR	24	*	80		+0	+10/10/10

Angriff: keiner

Bes.: feuerempfindlich, Personen erhalten -4 auf alle EW und WW, solange sie sich im Schwarm aufhalten.

Riesenratten

EP 1 • **Gr 0**

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
4	3	OR	18	10	60		+10	+10/10/10

Angriff: Biss +6 (1W6–2) – Raufen +3 (1W3–2); Kehlbiss (nur gegen KR–VR)

Bes.: Robustheit +12; Wundinfektion mit 30% bei Treffern mit LP-Verlust)

Riesenschleim

EP 2 • **Gr 10**

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
70	∞	LR	4	130	05		+10	+12/16/10

Angriff: Umhüllen +12 (1W6 AP) – Raufen +6 (1W6 AP) - Ersticken

Bes.: stumpfe Waffen richten keinen Schaden an.

Skaenatrach

EP 2 • **Gr 2**

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
16	15	TR	12	100	10		+12	+11/13/11

Angriff: Umhüllen +7 (1W6 AP) – Raufen +6 (1W6) - Erdrücken

Bes.: Riechen +10; Wärmegespür; Tarnen +18; kann sich auf senkrechten und überhängenden Flächen bewegen