

Der Graue Mann

Oder: Der Fuch des alten Barons

Grade (M5): 3-5

Anzahl der Figuren: 4-7 (Sprache des Landes beherrschen; starker Kämpfer)

Schauplatz: Erainn (oder ähnliches Land; im Folgenden wird Erainn geschrieben)

Abenteuerart: Reise- und Kampfabenteuer mit viel Mystik

Dauer: 10-14h

Kleines Vorwort

Das Abenteuer „Der Graue Mann“ stammt ursprünglich von meinem Vater. In unserem Irlandurlaub, kurz nachdem wir das erste Mal Rollenspiel gespielt haben, wollten wir uns unbedingt an einem der regnerischen Tage unserem neuem Hobby widmen. Aus dem *Kleinen Handbuch der irischen Elfen* (von Bob Curran, Eulen Verlag), das irische Feenwesen sehr schön beschreibt, nahm er viele Ideen und bastelte sich schnell ein kleines Abenteuer für uns. Seine Notizen und die wenigen Erinnerungen, die wir noch hatten, habe ich nun hier in eine (hoffentlich) ordentliche Form gebracht und einige Ungereimtheiten verbessert. Allerdings wurde es immer noch für Kinder geschrieben (was nicht heißt, dass Erwachsene und erfahrene Rollenspieler es nicht spielen können) und ist eher einfach gestrickt. Das Abenteuer lebt von der düsteren, aber auch märchenhaften Stimmung; dies ist das wichtigste und auch schönste Element des Abenteuers.

Die verschiedenen irischen Fabelwesen haben wir natürlich an ein Rollenspiel (und an die Welt Midgard) angepasst. In den Kästen „Von den erainnischen Fabelwesen I-III“ finden sich Kurzbeschreibungen der Wesen, so wie die Legenden im Volk bekannt sind, größtenteils orientiert am bereits erwähnten *Kleinen Handbuch der irischen Elfen*.

Und ein paar Anmerkungen

Sicherlich stellt sich dem ein oder anderen die Frage, warum die (doch recht niedergradigen) Abenteurer es schaffen, ein mächtiges Wesen wie den Grauen Mann zu besiegen.

Grundsätzlich kann sich der Grauer Mann unangreifbar machen, indem er sich halb zurück zieht und nur noch eine riesige Nebelmasse ist, die einfach nicht verwundet werden kann. In diesem Fall kann er auch nicht mit Waffen und normaler Magie attackiert werden, allerdings auch keinen Schaden zufügen, außer Nebel und Fäule unter der Ernte verbreiten. Ladhach konnte ihn mit mächtigem Dweomer für eine beträchtliche Zeit vertreiben und war auch danach nicht tatenlos: Er und Tuart haben jeweils einen Teil ihrer Lebenskraft und Macht geopfert, um in die Gegenstände Macht und einen Bann zu weben, der verhindert, dass der Graue Mann flieht bzw. sich unangreifbar macht. Sind alle Gegenstände in seiner Nähe, so muss er sich manifestieren.

Deshalb wurde auch die Kutte in die Statue eingearbeitet, denn sie sollte für die Nachfahren aufbewahrt werden. Dabei musste sie vor Verfall und Zerstörung geschützt und vor den Twyneddin verborgen gehalten werden.

An manchen Stelle ist von „Klinge“ die Rede. Mit dieser Waffe können die Abenteurer den Grauen Mann töten, wenn sie zusätzlich die anderen beiden Gegenstände besitzen. Damit sie auch eine Chance gegen den mächtigen Grauen Mann haben, sollte der Spielleiter sich vorher nach der Hauptwaffe des besten Kämpfers erkundigen und die Waffe dementsprechend einsetzen.

Abenteuerzusammenfassung

Das Abenteuer startet irgendwo an der Küste Erainns im Winter, wo die Helden gerade in einem Dorf oder einer kleinen Stadt verweilen. Das Wetter ist selbst für diese Jahreszeit und das ohnehin oft verregnete Land sehr schlecht, zudem verfault die für den Winter so wichtige Ernte und die Milch wird sauer. Die Abenteurer bekommen erste Vermutungen/Gerüchte zu Ohr, dass der Graue Mann (s. Kasten I) wiedergekehrt sein soll. Nachdem sie selbst unter ihm zu leiden haben, beginnen sie Nachforschungen anzustellen und finden heraus, dass besagter Graue Mann wohl in früheren Zeiten bereits einmal vertrieben wurde. Zudem könne „Der Puck“ (s. Kasten II) möglicherweise weiterhelfen. Von diesem erfahren sie in Gedichtform, dass der Graue Mann durch drei Gegenstände (Kutte, Krone und Klinge) besiegt ist.

Im weiteren Verlauf machen sie sich auf die Suche nach diesen 3 Gegenständen. Sie finden einen versteckt in einem kleinen Städtchen, einen anderen in den Tiefen der Meere und den letzten im Schatz des Lepracháns am Ende des Regenbogens...

In einem Endkampf an der Küste besiegen sie den Grauen Mann und können die Region vor einer Hungersnot bewahren.

Hintergründe

Vor etlicher Zeit

Der ffomorische Elementarbeschwörer Rúadan störte sich an den unbestraften Freveltaten einiger seiner Mitmenschen. So beschwor er zum Schutz seines Volkes im Keller eines Leuchtturmes am westlichsten Punkt des heutigen Erainn ein mächtiges Elementarwesen. Noch heute existiert das Weltentor dort, doch ist der Eingang in den Keller Rúadans magisch verschlossen und kaum aufspürbar. Dem Elementarwesen befahl er auf immer und ewig die Ungerechtigkeiten eines Erainners zu rächen. Doch das merkwürdige Nebelementar fand Gefallen am Leid der Menschen und verbreitete über den Auftrag

hinausgehend seinen Nebel zusammen mit Krankheit und Tod gerne über das ganze Volk und die ganze Familie eines Sünders. So ging es als der Graue Mann in die Geschichte ein (s. Kasten I).

Vor 555 Jahren

Baron Déonach von Caregh war ein grauer Hexer, der zwar kein grausamer Mensch war, aber sein Volk für seinen Luxus schufteten ließ.

Eines Tages bei einem Reitausflug sah er an den Klippen von Báisteach eine seltsame Frau. Sie wollte ins Wasser gehen, doch ihn faszinierte sie und so rief er sie zu sich. Es folgte eine Unterhaltung, in welcher der Baron sich in die grüngeschuppte Frau, die sich so nach dem Wasser sehnte und dennoch scheinbar Angst davor hatte wieder hineinzugehen, verliebte. Er fragte sie, warum sie ins Wasser steigen konnte

Von den erainnischen Fabelwesen I

Der Graue Mann

Diese seltsame und furchtbare Sagengestalt ist vor Allem an den erainnischen Küstengebieten bekannt, doch wird er immer unterschiedlich beschrieben. Allem gemeinsam ist nur, dass er Nebel, Krankheit und Fäule mit sich bringt und sich am Leid der Menschen erfreut. Mal wird er aber als alter, bärtiger Mann beschrieben, mal als riesiges Nebelgespinnst und mal als der Nebel selbst. Die Gabe der Sprache fehlt diesem Geist und so achtet er nicht auf Bitten und Flehen. Allerdings besagt die Sage auch, dass er Unrecht der Herrschenden gegenüber dem Volke räche.

Die Merrows

Merrows gibt es nur an Küsten, denn sowohl vom Land als auch vom Meerwasser sind sie abhängig. Sie sollen Männer verführen und dann ins Wasser ziehen, um sie zu verspeisen, doch hört man auch von Geschichten, in denen sich eine Merrow tatsächlich in einen Mensch verliebte und diesen heiratete. Aber vom Meer kam sie nie ganz weg und stets wirkte sie unglücklich bis sie schließlich ihren Gemahl verließ und wieder zu ihren schuppigen Schwestern ging.

Sie sind die weibliche Form der albischen Silkies.

und was sie denn so fürchtete. Sie antwortete ihm sie sei eine Merrow und in seiner Liebe schreckte er nicht vor ihr zurück. Auf seine zweite Frage meinte sie, sie solle einem bösen Wassergeist geopfert werden, denn sonst würde dieser alle ihre Schwestern und sie selbst töten. Déonach kehrte zu seinem Schloss in Crioch zurück, versprach ihr aber, dass er sie retten würde.

Dort plante er in seiner Liebe zu ihr eine unglaubliche Schandtät: Seine Frau, die bereits Mutter eines seiner Kinder war, sollte als Ersatz für die Merrow dem Wassergeist geopfert werden und mithilfe der Magie seines Mentors sollte der Merrow ein Leben an Land ermöglicht werden.

Doch Déonach war ein abergläubischer Mann und wusste von der Sage um den Grauen Mann. Aus Angst vor dessen Rache schmiedete er sich mithilfe seines Mentors eine magische Krone aus purem Gold, die gegen Körpermagie schützt und eine gewisse Macht über Elementargeister hatte. Er rettete die Merrow, opferte seine Frau und sie heirateten. Sie gebar ihm auch ein Kind, doch dieses starb an einer unnatürlichen Krankheit und Hungersnot breitete sich aus. Der Graue Mann war gekommen, um sich Déonach anzunehmen; als er ihn nicht in die Finger bekam, brachte er Krankheit, Tod und Verderben über Déonachs Familie und dessen Volk. Doch aufgrund einer politischen Angelegenheit musste Déonach in die benachbarte Baronie nach Leithinse reisen. Auf dem Weg stahl ihm der Leprachán seine Krone (s. Déonachs erste Strafe) und als Déonach zurück in seine Burg in Crioch kam, wartete der Graue Mann dort bereits neben der Leiche seiner Frau und tötete auch Déonach. Zudem verfluchte er ihn, auf ewig als Geist in der Nähe seiner Krone zu wandeln. Dennoch ließ sich der Graue Mann nicht erweichen und weiter litt das Volk.

Der Retter des Volkes war Déonachs Sohn Tuart aus seiner ersten Ehe. Dieser suchte den Druiden Ladhach auf und mit diesem konnte der Graue Mann vertrieben werden. Dieser schwor allerdings, sich an den Nachkommen

des Barons zu rächen: „Nebel und Krankheit werden meine Rückkehr verkünden und wenn 555 Jahre vergangen sind, werde ich jeden einzelnen deiner Nachkommen und dein ganzes Volk verfluchen.“ Ladhach bekam, obwohl Druiden in Erainn normalerweise nicht viel Ansehen genießen, eine Statue in seiner Heimatstadt Crioch, in welche seine magische Kutte eingearbeitet wurde (dies ist nicht allgemein bekannt!).

Seitdem taucht der Graue Mann gerüchteweise noch außerhalb der ehemaligen Baronie Déonachs, immer wieder an der Küste Erainns auf. Diese selbst blieb aber seitdem verschont. Vielleicht sind es auch einfach nur Gerüchte. Vernichten konnten die zwei den Grauen Mann aber nicht, denn sie konnten ihn nicht treffen (+3 (auf Angriff) Waffe nötig). Erst später ließ Tuart für seinen Sohn ein Schwert schmieden, das gegen Geisterwesen diesen Bonus aufbringt, aus Angst vor der Drohung des Grauen Mannes.

Nun ist in wenigen Tagen die Wintersonnwende. Dann sind 555 Jahre verstrichen und der Graue Mann kehrt zurück, um die Nachkommen des Barons töten. Nur mit den drei besonderen Gegenständen (Kutte, Krone, Klinge), die eine besondere Verbindung zu Déonachs Geschichte und der des Grauen Mannes haben, kann er besiegt werden.

Abenteuerbeginn

Eine nebelige Reise

Schon seit Stunden stapfst du mit deinen Gefährten durch diesen verfluchten Wald – *Coillain*, „tiefer Wald“, nennen ihn die Einheimischen – am entlegensten Winkel Erainns, dem *Crobbhinmor*, einer Halbinsel im Norden des Landes, der man passenderweise den Namen „Der große Finger“ gegeben hat. Jeder deiner Schritte verursacht ein platschendes Geräusch, gefolgt von einem widerlichen Glupschen, wenn du deinen Stiefel wieder aus der morastigen Erde ziehst. Die ganze Straße ist aufgeweicht, denn es regnet schon seit Tagen. Und dann ist da noch dieser unnatürliche Nebel, der euch schon seit dem Beginn eurer Reise begleitet und nun in dichten Schwaden um euch herumwabert. Hoffentlich seid ihr noch auf dem richtigen Weg, erkennen kannst du nicht mehr viel. Im letzten Gasthaus gestern Nacht hatten einige sogar hinter vorgehaltener Hand gemunkelt, dass ein böser Feengeist dahinter steckt. Dort habt ihr vor ein paar Wochen auch den Händler getroffen habt, der euch nun in der nächsten Stadt erwarten will, damit ihr ihn und seine Waren auf dem Weg nach Almhuin vor den Widrigkeiten der Natur und vor Räubern schützen könnt. Die anhaltende Erntefäule hat die Gerüchte noch weiter angefacht und auch dafür gesorgt, dass ihr seid Tagen nichts Gescheites mehr auf den Teller bekommen habt. Als du dir deine Kapuze gerade gedankenverloren etwas tiefer ins Gesicht ziehen willst, um dich vor dem windgepeitschten Regen zu schützen, hast du plötzlich das Gefühl, dass du beobachtet wirst und drehst dich um...

Tatsächlich ist im Nebel der Puck in Pferdegestalt (siehe Kasten II), der die kleine Reisegruppe neugierig beobachtet und sich nun schleunigst zurückziehen wird, sollten sie ihn bemerken (EW: Wahrnehmung). Theoretisch ist es möglich, dass die Helden bereits hier das Gedicht des Puck hören, doch ist dies höchst

unwahrscheinlich, deswegen wird darauf erst später eingegangen. Wer den Puck gesehen hat und dem ein EW: Landeskunde (Erainn) gelingt, der weiß, um was es sich handeln könnte.

Den Puck zu verfolgen ist so gut wie aussichtslos. Es ist unnatürlich neblig und regnet, was die Sicht stark einschränkt, er macht beinahe keine Geräusche, die sowieso durch Nebel und den prasselnden Regen übertönt und verschleiert werden. Dazu hinterlässt er keine Spuren (Was sich die Spieler auch durch den Regen erklären können), ist sehr schnell (B 50) und kennt seinen Wald überaus gut. Die Abenteurer bekommen später noch einmal die Gelegenheit, den Puck aufzusuchen.

Wenn der Spielleiter das Abenteuer eindeutiger starten oder es seinen Spielern leichter machen will, kann er den Puck die Abenteurer auch „auswählen“ lassen, sodass dieser ihnen seine Verse gleich auftritt.

Von den erainnischen Fabelwesen II

Der Puck

Wie bei den Menschen gibt es bei diesen Wesen Gut und Böse: Wesentlich bekannter und gefürchteter ist der bössartige Puck, der des Nachts auf den Beinen ist, ganze Dörfer verwüstet und Reisende bestiehlt und manchmal auch tötet. Der weise Puck ist äußerst zurückhaltend und zeigt sich den Menschen normalerweise nicht. Bringt man ihm jedoch Geschenke, so kann er sogar verschiedenste Fragen auf rätselhafte Weise beantworten.

Jeder Puck kann als kleines, haariges Wesen aber auch als stolzer, schwarzglänzender und unheimlicher Rappen. In beiden Gestalten gibt es nur eines, dass sie sicher vertreibt: Ein heiliger Gegenstand.

Nur ein Mann hat es je geschafft einen Puck zuzureiten: Der legendäre erainnische Ard-ri (Hochkönig) Brennon Bron.

Händler und Auftrag

Der Händler und dessen Auftrag dienen im Abenteuer lediglich dazu, die Helden durch den Coillain nach Crioich zu führen und können als zusätzlicher Anstoß für die Spieler dienen, sich mit dem unnatürlichen Nebel zu beschäftigen. Falls der

Spielleiter hier eine andere Möglichkeit findet, so hat das kaum weitere Auswirkungen und ist ohne größere Auswirkungen zu schaffen.

Vor ein paar Wochen hat sich der Händler Rudraigh im recht großen Dorf Deghrein nach einer Truppe Söldnern oder Abenteurern erkundigt, die ihn und seinen kleinen Handelszug von seiner Heimatstadt nach Almhuin begleiten und bewachen. Die Abenteurer haben den Auftrag angenommen, Rudraigh hat ihnen eine Belohnung von 30 Nathrod (1 Nathrod = 1 GS) pro Nase und Verpflegung auf der Reise angeboten und gesagt, sie sollten sechs Tage vor Wintersonnwende in Crioch sein. Hierfür gab er ihnen eine Karte der Baronie, auf der Deghrein selbst leider nicht zu sehen ist (s. Handouts). 5 Tage würde die Reise ungefähr dauern, zur Wintersonnwende würden sie dann in Almhuin sein. Er würde seine Waren (scheinbar nur Fisch, tatsächlich auch eine wertvolle Bernsteinladung) danach verkaufen. Auch auf dem Rückweg sollten sie ihn bewachen.

Rudraigh ist ein junger Händler, der wohl erst kürzlich die 2 Dutzend Jahre erreicht hat. Er hat braune Augen, ein freundliches Gesicht und schon ein wenig Bauchspeck angesetzt – die Geschäfte laufen gut, auch wenn er nur ein kleiner Händler ist.

Eine Gaststube

Nach der unheimlichen Begegnung mit dem Schwarzen Ross im Wald werden die Abenteurer heilfroh sein endlich in der Stadt – Crioch – angekommen zu sein und werden wahrscheinlich zunächst einmal in ein Gasthaus wollen. Die Stimmung dort ist bedrückt, alle schweigen, die Gesichter zeigen gegenüber den durchnässten Abenteurern Misstrauen, aber auch Hoffnung – „die sehen so aus, als könnten sie wehrhaft sein“. Das Wetter bleibt schlecht. Wollen die Helden erstmal etwas essen, dann müssen sie leider erfahren, dass die Erntefäule auch hier nicht Halt gemacht hat – das wenige, anständige Essen, das es noch gibt, ist überteuert und schmeckt nur mäßig.

Erkundigen sie sich nach Rudraigh, teilt ihnen der Wirt mit Bedauern mit, dass er der Grauen Krankheit heimgesucht wurde – eine merkwürdige, magische Krankheit. Diese verbreitet wohl der Graue Mann – doch das wird keiner hier freiwillig sagen, schließlich bringt es Unglück. Erwähnen sie den Namen selbst, ernten sie nur Zischen, Zusammenzucken und ähnliches, allerdings wird der Wirt sich dann zu ihnen setzen und ihnen die Legende erzählen. Mit einem gelungenen EW: Landeskunde (Erainn) kennt man die Sage sogar schon selbst. Beiläufig sagt der Wirt auch noch, dass er von Krankheit und Nebel schon vor ein paar Tagen von einem Wanderer aus Dunbeag gehört hat.

Erwähnen sie gar das Schwarze Pferd wird man ihnen wesentlich freundlicher von diesem Feenwesen namens Puck erzählen. Das sei ein großes Zeichen, der Puck hilft manchmal, wenn ein Geschenk mitgebracht wird, aber man sollte bloß keine heiligen Gegenstände mitführen, wenn man ihn befragen will, denn das vertreibt ihn. Das ist für harmlose Wanderer natürlich praktisch.

Wollen die Abenteurer sich immer noch nicht der Sache annehmen, dann wird der todkranke Rudraigh sie darum bitten und sie zu Not auch noch mit einer Kuh (1 erainnische Kuh = 120 GS) dafür bezahlen, dass sie ihn retten, indem sie den Grauen Mann vertreiben. Der Spielleiter kann auch einen der Spieler erkranken lassen. In der Stadt gibt es keinen, der die Krankheit heilen könnte. Das ist auch nur durch gleichzeitiges *Heilen von Krankheit* und *Austreibung des Bösen/Bannen von Finsterwerk* möglich.

Nachforschungen

Gerüchte

W=Wahr; F=Falsch

- Der Graue Mann ist zurück – W
- Die alte Burg in der Nähe von Dunbeag ist verflucht – F/W (zwar ist nicht die Burg selbst verflucht, jedoch gibt es Geisterwesen)

Von den erainnischen Fabelwesen III

Die Sheeries

Sheeries sind die verlorenen Seelen von Kindern, die es nicht geschafft haben in die Nachwelt zu gelangen. Sie irren auf Midgard umher und versuchen mit böartigen Scherzen und manchmal tödlicher Kälte die Lebenden zu demütigen, auf die sie selbst neidisch sind. Es gibt zwei Arten Sheeries: Die Sumpfsheeries und die Erdsheeries, die man vor Allem in verfallenen und verlassenem Gemäuern findet.

Der Leprachán

Lepracháns treten in Gestalt winziger Männchen auf, die gewöhnlich die Tätigkeit eines Feenschusters verrichten. Doch sie sind auch Bewacher und Behüter ihres Waldes sowie Eigentümer zahlreicher Schätze, die sie wie ein Eichhörnchen an den verschiedensten Plätzen verstecken, doch immer genau wissen, welche Gegenstände sie ihr Eigen nennen und wo sie zu finden sein müssten.

Auch wenn Lepracháns den Menschen oft Streiche spielen, sind sie friedliche Fabelwesen und oft auch sehr scheu.

- In der Umgebung von Dunbeag gibt es Sheeries – W
- An den Küsten vor Báisteach gibt es Merrows – W
- Merrows sorgen für die vielen Schiffsunglücke vor Báisteach – F (Das hat irdische Gründe und ist vor Allem wetterbedingt)
- Im Coillain lebt ein Leprachán – W
- Der übliche Klatsch und Tratsch, allerdings weniger als sonst, schließlich befindet man sich in üblen Zeiten

In der Bibliothek

In Crioch wohnt die weise Frau Dialla, eine ältere Dame, die auch eine kleine Bibliothek führt. Hier kann man – sofern man lesen kann und etwas Zeit aufwendet – herausfinden, dass Déonach eine Merrow heirateten wollte, obwohl er eine andere Frau hatte. Diese verschwand auf merkwürdige Weise. Auch, dass der Graue Mann kam, ist überliefert, und, dass sie ihn mithilfe des Druiden Ladhach vertrieben. Dies war an der Wintersonnwende vor 555

Jahren. Aus der Handschrift Tuarts ist zudem noch dieses zu entnehmen: „Doch bevor der letzte Nebelschwaden hinter dem Horizont verschwand, hallte seine Stimme wie Donner über das ganze Land: >Nebel und Krankheit werden meine Rückkehr verkünden und wenn 555 Jahre vergangen sind, werde ich jeden einzelnen deiner Nachkommen und dein ganzes Volk verfluchen.<“

Weitere Hinweise:

Der Druide Ladhach hatte eine magische Kutte und seine Familie wohnte lange schon in der Stadt Crioch, wo eine Statue von ihm steht. Schließlich ist er der Schutzpatron der Stadt geworden, nachdem er gestorben ist.

Déonachs erste Strafe

Es begab sich zu der Zeit der Herrschaft Baron Déonachs. Dieser war jedoch ein gar unliebsamer Herrscher. Er beutete sein Volk aus und häufte große Schätze an. So ließ er sich auch eine Krone aus purem Gold schmieden. Eines Wintermorgens brach er höchstselbst von Crioch Richtung Leithinse auf. Als er den berühmten Hohlweg kurz vor der Kuppe, wo man das Meer erblickt, zwischen der achten und neunten Stunde erreichte, sprang plötzlich der Leprachán hervor und sprach: „Du, übler Baron, bist ein herzloser Aussauger deines Volkes. Dafür sollst du bestraft werden.“ Die Wachen und auch Baron Déonach selbst waren durch die Magie des Lepracháns nicht mehr in der Lage sich zu rühren. Dieser spazierte seelenruhig zu Déonach und nahm ihm seine goldene Krone vom hochmütigen Haupte. „Dies, du schauriger Schurke, soll dir eine Lehre sein. Ich werde deine Krone in meinem Schatze verbergen, auf dass sie erst gefunden werden soll, wenn an eben dieser Stelle das Volk der Baronie um Verzeihung gebeten wird.“, sagte der Leprachán höhnisch und verschwand. Als der Leprachán von der Kuppe verborgen wurde, konnten sich die Mannen des Barons wieder rühren. Flugs eilten diese und der Baron an die Kuppe, aber vom Leprachán fehlte jede Spur. Lediglich ein unschuldiger Regenbogen glitzerte am Himmel.

Der Sohn des Barons, Tuart, hatte eine berühmte Klinge mit Namen Céosciosta (Nebelzerstreuer), diese ging allerdings bei einer Überfahrt verloren, da das Schiff wegen starken Nebels (vielleicht hatte auch hier der Graue Mann seine Finger im Spiel?) vor der Küste von Báisteach an den Klippen zerschellte.

Beim Puck

Suchen die Spieler wieder dieselbe Stelle im Coillain auf, können Sie nach etwas Suchen wieder den Puck entdecken. Er führt sie zu einem Felsen, ungefähr 10 Minuten vom Weg entfernt. Wenn sie sich vorsichtig mit Geschenken (er schätzt Gegenstände aus der Natur, die von weiter Ferne kommen, da er seinen Wald nie verlässt) und ohne sichtbare heilige Gegenstände an den Puck heranwagen, kann er ihnen eine Frage in Bezug auf den Grauen Mann mit folgenden Worten beantworten:

*„Die Vergangenheit rächt sich!
Vor 555 Jahren vertrieben schlaue Zwei
dachten wohl für immer,
den Nebel in seiner Raserei,
doch es ward nur schlimmer.
Wolltet ihr ihn nun bezwingen,
so sucht nach drei Dingen.
Die goldene Vaterskrone,
entrissen von dem Gnome.
Kutte des steinernen Druiden
In der Stadt der seinigen.
Untergegangen des Sohnes Klinge
mit des Vaters Liebe erzwinge.“*

Auren

Der kranke Rudraigh

Rudraigh hat eine finstere Aura (Der Fluch des Grauen Mannes), die nur mit einem kritischen Erfolg bei *Erkennen der Aura* bemerkbar ist.

Dies trifft auf alle vom der Grauen Krankheit erkrankte zu, denn dieser hinterlässt einen kleinen Teil seiner Substanz an ihnen und ist selbst ein Elementargeist.

Der Puck

Dieser besitzt als beseelter Naturgeist eine Aura des Dweomer.

Klinge, Krone und Kutte

Auch wenn diese Gegenstände magische sind, haben sie keine übernatürliche Aura.

Déonachs Geist

Logischerweise hat dieser als Geist eine dämonische Aura.

Sheeries

Diese sind ebenfalls Geister mit einer dämonischen Aura.

Der Graue Mann

Dieser ist, wie bereits erwähnt, ein mächtiges Elementarwesen.

Die 3 Gegenstände

Klinge

Die Klinge gehörte dem Sohn Déonachs, Tuart, dessen Schiff vor der Küste von Báisteach durch Nebel gegen die Klippen fuhr und unterging, bevor ein böser Wasserdämon namens Luvanguru ihn in Besitz genommen hat.

Ein Fischer in Báisteach kann ein Boot bereitstellen, sollten sich die Helden danach erkundigen – natürlich nur gegen Bezahlung (1 GS wird er verlangen). Die ungefähre Stelle des Unglücks ist bekannt. Das Wetter ist bis auf sehr schlechte Sicht durch Nebel und anhaltenden Nieselregen gut und die Gezeiten stimmen einem baldigem Aufbruch zu. In der noch bleibenden Stunde können die Abenteurer – außer sie wollen trotz eines sehr skeptischen Fischers nicht warten – sich mit den Dörflern unterhalten. Insbesondere der gebrechliche Älteste Fochlen weiß einiges über die Geschichte des Dorfes. So haben ihre Vorfahren damals beim Schiffunglück – wie er nach einem Glas Whiskey zu seiner Schande gestehen muss – gehofft, noch etwas Ladung ergattern zu

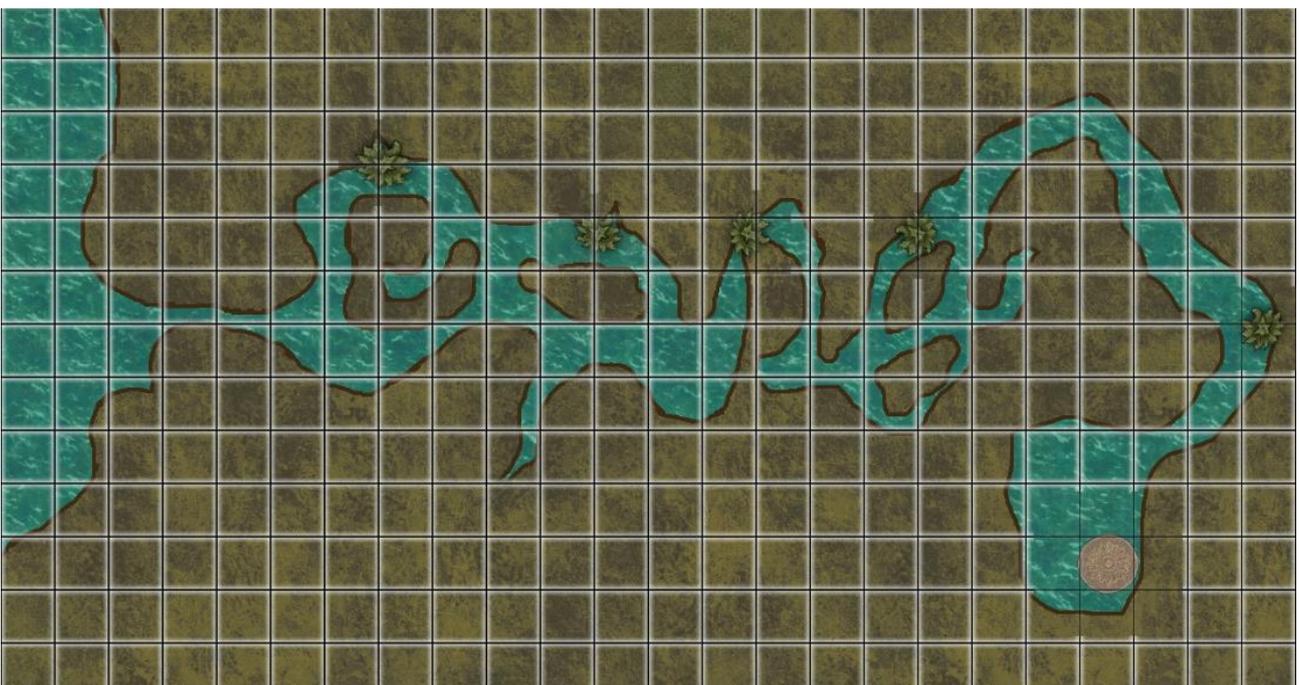
können. Doch keiner der Plünderer kam je zurück und seitdem meiden die Dorfbewohner den Ort des Geschehens, bis auf den einen oder anderen Wagemutigen – oder besser gesagt, Wahnsinnigen.

Brechen die Abenteurer trotz dieser Geschichten auf, dann sind zunächst drei Würfe für Bootfahren seitens des Fischers nötig (außer natürlich eine der Figuren will das Schiff steuern), um an die richtige Stelle zu gelangen. Dort begegnen sie am Wrack des Schiffes den sogenannten Merrows, Frauen, die angeblich Männer verführen und unter Wasser ziehen (s. Kasten I). Die Merrows sind den Tauchern aber friedlich gesonnen und können ihnen sogar helfen. Machen die Abenteurer ihnen klar, was sie suchen, dann werden die Wasserwesen plötzlich sehr aufgeregt und antworten ihnen, sie wissen, wo der Gegenstand sein könnte. Sie sind bereit die Helden mit *Ketten des immerwährenden Atems* zu unterstützen (natürlich nur geliehen), wenn diese versprechen ihnen ihren vom „Bösen Wassergeist“ gestohlenen Dreizack wieder zu bringen und den Geist am besten zu vernichten, denn er verlangt jedes Jahr ein Opfer von ihnen – der Grund weshalb sie versuchen, Menschen ins Wasser zu ziehen. Der Geist habe auch das Schwert gestohlen.

Handlungen unter Wasser

Unter Wasser ergeben sich für die Figuren einige Probleme. Die folgenden sind die wichtigsten:

- Verständigung: Sprechen ist nicht möglich, ebenso Schreiben!
- Bewegung: B/3 am Boden oder schwimmen (für Geschwindigkeit siehe *Schwimmen*; Kodex S. 125)
- Zaubern: Nur Gedankenzauber möglich
- Kämpfen:
 - o Kein Fernkampf, außer Wurfspeer und -spieß mit geviertelter Reichweite
 - o Stumpfe Hieb Waffen nicht verwendbar
 - o -2 auf Angriffe mit Zauberstäben, Schilden, Einhandschlagwaffen, Einhandschwertern, Wurfspieße, Fechtwaffen, Zweihandschlagwaffen, Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Stockwaffen
 - o -1 auf alle anderen Angriffe
- Hören: -4 auf alle EW: Hören
- Gewandtheit: Gw/2
- Sicht: 8m Sichtweite, in der Höhle nur 1m, nach zwei Biegungen ist es stockdunkel



Willigen die Abenteurer ein, weisen die Merrows ihnen den Weg zu einem Höhleneingang, halten jedoch gebührenden Abstand. Vor dem Eingang schwimmen ruhelos zwei Haie umher, die mit einer gelungenen Wahrnehmung als Zombiehaie zu erkennen sind.

Zombiehai (Grad 3)

LP 12 AP ∞ LR

St 60 Gw 60 In t20 B 48

Abwehr+12 Resistenz+11/13

Angriff: Biss+8 (1W6+1) - Raufen+6 (1W6-3)

Sie bewachen den Eingang und wurden von Luvanguru belebt. Sie kreisen ruhelos umher und ändern ihr Verhalten erst, wenn sich jemand ihnen auf 2m nähert. Sollten sie durch längere Waffen oder Fernkampf angegriffen oder berührt werden, so suchen sie nach einer Quelle. Finden sie diese, greifen sie sie an, ansonsten (wenn beispielsweise ein Fernkämpfer zwischen Algen versteckt ist) fallen sie bald wieder in ihr ruheloses Umherschwimmen zurück.

In der Höhle sind überall an den Wänden Algen, das Wasser ist dreckiger und das Licht trüb; nach einigen Biegungen ist es sogar stockdunkel. Laternen, Fackeln und ähnliches sind natürlich unter Wasser nutzlos (mit Ausnahme von Magnesiumfackeln).

Die im Plan markierten Pflanzen kennzeichnen belebte Algen, die versuchen, Opfer festzuhalten, bis diese ertrinken. Mit Kräuter- oder Pflanzenkunde kann man erkennen, dass diese Algen ein Gift absorbieren (es ist als schleimiges Sekret auf der Pflanze zu erkennen), welches für die Merrows tödlich ist, Menschen aber nicht schadet).

Algen (Schleimmonster, Grad 1)

LP 30 AP ∞ LR

St 120 Gw 15 In t05 B -

Abwehr +10 Resistenz+12/16

Angriff: Umhüllen+9 (1W6 AP) - Raufen+6 (1W6) – *Ersticken*

Die Alge gleicht bis auf einige Änderungen in den Werten (siehe oben), dem *Riesenschleim* (s. BEST5 S. 204)

Ganz am Ende verhindert ein Vorhang aus Algen das Weiterkommen. Die Werte gleichen denen der anderen Algen, außer, dass die LP auf 34 steigen und die Gewandtheit auf 01 sinkt.

Hinter diesem wartet der Wasserdämon Luvanguru:

Luvanguru (Dämon, Grad 8)

LP 17 AP 42 LR

St 73 Gw 98 In 87 B 25

Abwehr+17 Resistenz+14/15

Angriff: 2 Tentakel+8 (1W6), Dreizack +13 (1W6+2) - Raufen+8 (1W6-3)

Bes.: Luvanguru kämpft bis seine LP unter 0 fallen.

Das abscheuliche Wesen, welches hier herrscht ist ein Wasserdämon, dem überall Tentakeln wachsen. Anstatt von Gliedmaßen hat er vier „Armtentakel“ und ebenso viele „Beintentakel“, zudem sind seine Haare lauter kleine Tentakeln. Ansonsten ist seine Haut schuppig, schleimig und schimmert in einem widerlichen grün.

In einer riesigen Muschel in Luvangurus Höhle finden sich 17 Perlen (je 20 GS), eine Klinge (Céosciosta) mit blauem Edelstein* (+0/+0) (gegen Nebelementare +3/3).

Auf dem Rückweg empfangen 8 Merrows die Abenteurer – genug, um dafür zu sorgen, dass sie ihre Ketten und den Dreizack auch tatsächlich behalten, sollte sich die Gruppe weigern wollen. Sie geleiten diese auch wieder zu ihrem kleinen Boot, in welchem hoffentlich noch ein verschreckter Fischer sitzt. Auch auf dem Rückweg sind drei Würfe für Bootfahren nötig.

Krone

Die Legende „Déonachs Strafe“ (siehe oben) sollte die Spieler dazu bewegen, sich am Hohlweg umzusehen. Wer hier zwischen der achten und neunten Stunde zur beschriebenen Stelle am Hohlweg im Coillain ist, kann tatsächlich herausfinden, wo sich der Schatz des Lepracháns befindet. Wenn sich ein Eranner hier niederkniet und das Volk der Baronie um Verzeihung bittet oder dem Baron im Namen des Volkes der Schlange vergibt, reißt plötzlich die Wolkendecke auf und ein großer Regenbogen erscheint, der nur zur Hälfte sichtbar ist (auf die andere Hälfte fällt kein Licht, also entsteht kein Regenbogen). An dessen Ende befindet sich tatsächlich eine Burg, in welcher der Leprachán seine Schätze aufbewahrt.

Erfahren die Abenteurer nichts von der Legende um Déonach und den Leprachán, aber sie erkundigen sich nach Schätzen im Coillain oder ähnliches, dann wird ihnen erzählt, dass der Leprachán über alles Gold im Coillain Bescheid weiß. Der Leprachán soll sich an einer bestimmten Stelle im Wald aufhalten, die ihnen beschrieben wird. In diesem Fall können sie versuchen den Leprachán zu finden und sein Geheimnis aus ihm herauszulocken, was sehr schwierig sein wird. Das wird hier auch nicht weiter beschrieben; im besten Fall sollten die Abenteurer von der Legende erfahren.

Eine weitere Möglichkeit ist, die Spieler auf die verfluchte Burg bei Dunbeag hinzuweisen – eine Truppe Abenteurer kann sich eine solche Gelegenheit schließlich nicht entgehen lassen.

In aller letzter Not, wenn der Spielleiter das Gefühl hat, seine Spieler wissen gar nicht mehr weiter, kann er ein göttliches Wunder auftauchen lassen: Es erscheint der oben

beschriebene Regenbogen (ohne, dass sie etwas Bestimmtes tun müssen) und er führt sie zur Burg. In diesem Fall erhalten die Spieler für das Finden der Krone aber weniger Erfahrungspunkte und ggf. kann der SL auch Göttliche Gnade Punkte dafür wegstreichen lassen.

Die Silhouette einer Burg hebt sich beeindruckend vor dem Sonnenaufgang ab. Sie steht direkt an der Klippe und ihr könnt das Rauschen der See, das Kreischen einiger Möwen und das Schlagen der Wellen gegen die brüchige Felswand, die bestimmt schon einige Seeleute das Leben gekostet hat, hören. Drei kleine Türme erheben sich aus dem nicht allzu breiten und wahrscheinlich auch nur einstöckigen Gebäude, ein vierter scheint eingestürzt zu sein. Irgendetwas hier lässt euch einen kalten Schauer über den Rücken laufen, aber vielleicht ist es auch nur das glühend rote Licht der Sonne, das sich noch einmal über den gekräuselten Wellen aufbäumt, bevor die Sonne ganz über dem Horizont auftaucht.

Die verfluchte Burg

Des Lepracháns Schatzkammer, die Burg von Dunbeag, steht an der Küste nahe des Dorfes Dunbeag, doch die abergläubische Bevölkerung wagt sich schon lange nicht mehr hier hin und selbst der Leprachán benutzt nur noch einen Geheimgang in seine Schatzkammer – schließlich ist die alte, verfallene Trutzburg verflucht. Und tatsächlich spuken in der Nähe einige Sheeries (s. Kasten III), die denn Abenteurern bei ihrer Rückkehr aus der Burg noch unangenehm werden können, sowie der Geist Déonachs.

Erdgeschoss



Im Erdgeschoss sind drei Räume, die aber alle nicht sonderlich interessant sind. Es gibt eine große Halle, in der ein paar zerbrochene Möbel, hereingewehtes Laub und etwas Tierkot zu finden sind, ein schmaler länglicher Raum, der einmal eine Küche gewesen sein könnte sowie einen Durchgang. Die Türen hier sind kaum noch vorhanden.

Erster Stock



Auf der Treppe, die in den ersten Stock führt und in einen der Türme führen sollte, sind einige Trümmerhaufen; der weitere Teil der Treppe in den eingestürzten Turm ist zum Teil mit diesem eingebrochen und die Überreste

finden sich nun hier. Allerdings kann die Treppe noch passiert werden und ist nicht einsturzgefährdet.

Von hier kommt man auf einen schmalen Gang, von dem eine Treppe weiter nach oben führt,

ganz hinten eine Wendeltreppe auf einen Turm führt und links eine Tür sowie rechts zwei Türen den Weg zu drei Zimmern versperren. Von der weiterführenden Treppe auf den eingestürzten Turm kommt ein eisiger Windhauch und der Wind (oder vielleicht doch Gespenster?) erzeugt ein schauriges Heulen.

Alle Türen im ersten Stock sind geschlossen, aber nicht verschlossen, es sei denn anderes ist erwähnt.

1: Leeres Turmzimmer

Dieses Zimmer ist leer. Der Boden ist mit Staub und einigen wenigen Blättern bedeckt, die wohl durch das nicht verglaste Fenster hineingekommen sind. In der Ecke führt eine Wendeltreppe zu einem der Türme. Auf der zweiten Stufe ist der Stein allerdings schon arg mitgenommen: Betritt man diese, bricht die Stufe weg und das Bein klemmt in der Stufe, was 1W6 AP Schaden verursacht. Zudem kann man sich nicht mehr fortbewegen und erhält einen Abzug von 2 auf alle EW und auf WW: Abwehr. Allerdings kann eine Person eine eingesackte leicht herausziehen.

2: Zimmer der Wachen

Die Tür zu diesem Zimmer ist verschlossen, lässt sich aber leicht aufbrechen.

Hier liegen in zwei alten Betten zwei Skelette, ehemalige Wachen der Burg. Eines der Betten ist unter der Treppe, eines daneben und ein nicht „belegtes“ an der gegenüberliegenden Wand, rechts von der Tür. Die Skelette, welche immer noch stark verrostete Kettenhemden tragen, erheben sich aus ihren Betten, wenn sich ihnen jemand auf einen Meter nähert und greifen diesen sofort an. Wer oder was sie zu diesem Schicksal verdammt hat, ist längst vergessen.

Skelett (Untoter, Grad 1)

LP 6 AP ∞ KR

St 60 Gw 40 In t20 B 18

Abwehr+10 Resistenz+10/12

Angriff: Axt/Schwert+4 (1W6) - Raufen+5 (1W6-3)

3: Schlafzimmer

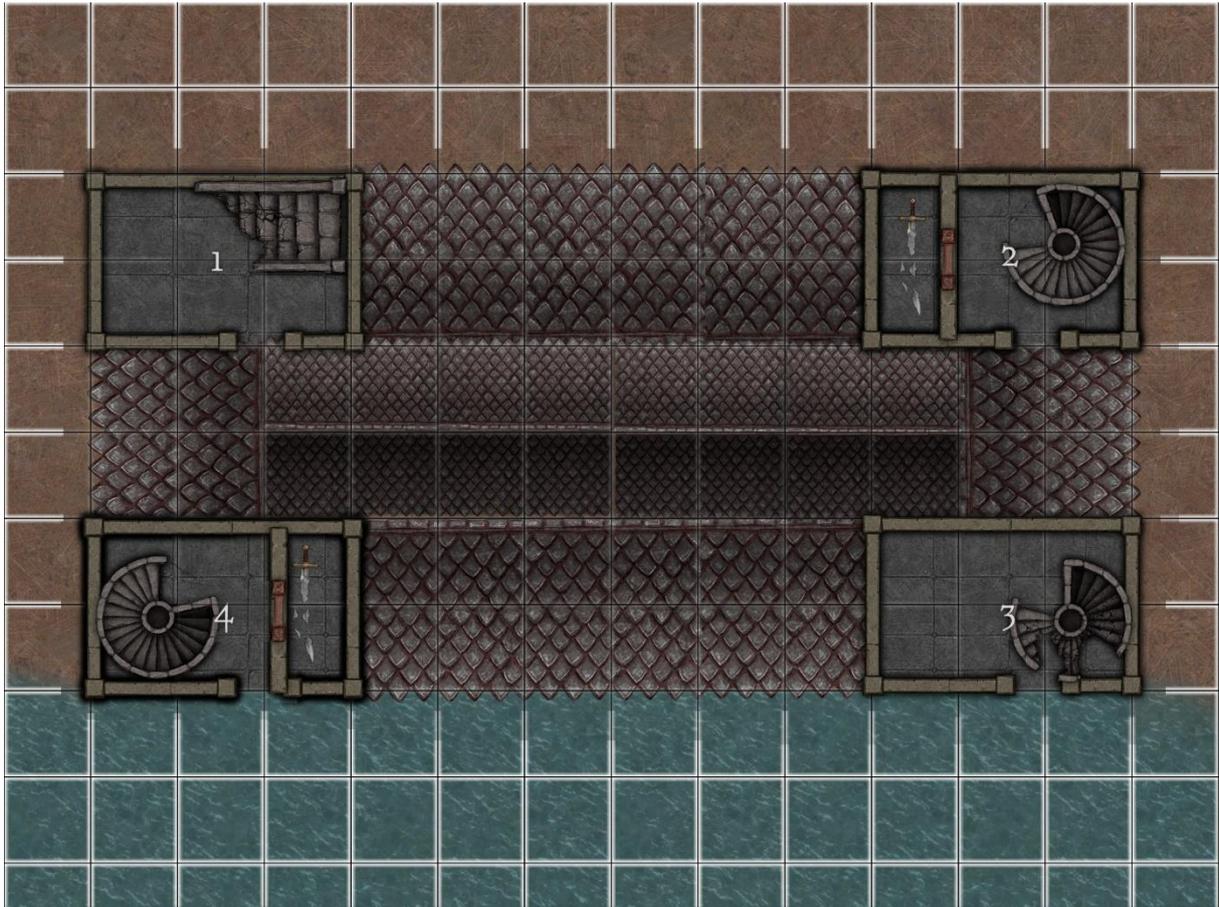
Die Tür zu diesem Zimmer ist verschlossen, lässt sich aber leicht aufbrechen.

Dieses Schlafzimmer ist deutlich nobler eingerichtet als das Zimmer der Wachen, aber auch hier hat der Zahn der Zeit bereits deutlich sichtbar genagt. An der Westwand steht ein großes Bett mit mottenzerfressenen Laken und daneben eine Truhe. Letztere ist mit einer Giftnadel versehen, die beim Öffnen der Truhe mit einem EW: Angriff+14 aus dem Schloss springt, außer ein kleiner, in Verzierungen versteckter Riegel an der linken Seite der Truhe wurde zuvor betätigt. Das Opfer gilt als wehrlos, das Gift wirkt nach 1 min, dann beginnt sich ein getroffenes Körperteil zunächst bläulich, dann grünlich zu verfärben und das Opfer erhält 1W6 schweren Schaden. Misslingt ein weiterer PW: Giftresistenz und wurde die Wunde nicht behandelt (Erste Hilfe *und* Heilkunde; *Bannen von Gift*), dann erhält das Opfer noch einem 1W6 schweren Schaden und falls ein Finger oder Zeh (warum auch immer...) getroffen wurde, fällt das Körperteil nach zwei Tagen ohne Behandlung ab. In der Truhe befinden sich 50 Nathrod (50 GS) in einem Beutel, eine Kette, deren Wert ungefähr eine erainnische Kuh, vielleicht etwas mehr, beträgt (130 GS) und ein Heiltrunk (1W6 LP & AP).

4: Leeres Turmzimmer

Auch dieses Zimmer ist bis auf eine Wendeltreppe, die zu einem der Türme führt, leer. Hier ist keine Falle angebracht.

Türme und Dach



Dach

Auf der Treppe, die in den ersten Stock führt und in einen der Türme führen sollte, sind einige Trümmerhaufen; der weitere Teil der Treppe in den eingestürzten Turm ist zum Teil mit diesem eingebrochen und die Überreste finden sich nun hier. Allerdings kann die Treppe noch passiert werden und ist nicht einsturzgefährdet. Wer allerdings versuchen will, über die Treppe aufs Dach zu kommen, der kann leicht einbrechen. Die wenigen Stufen, die noch vorhanden sind, brechen bei einer Belastung von über 30kg ein und nur mit einem gelungenen PW: Gewandtheit kann man sich noch an der Wand festhalten und entweder gefahrlos fallen oder hochziehen (PW: Stärke oder EW: Klettern). Der Fallschaden beträgt lediglich einen guten Meter auf die nächste Treppe; übler trifft es den, der auf halber Strecke der unteren Strecke steht, denn den treffen Geröll, Bruchstücke und ein schwer beladener Abenteurer, möglicherweise in Rüstung (den Schaden sollte der SL nach Gewicht und Ausrüstung des Abenteurers

festlegen zuzüglich um die 1W6 schweren Schaden durch das Geröll; je nach „Zustand“ seiner Gruppe kann der SL auch hier variieren).

Auf dem Dach wartet dann eine üble Überraschung: Mit der Dunkelheit haben sich die Sheeries (s. Kasten III) aus ihren Verstecken getraut, bereit, jeden anzugreifen, der sich hinaus wagt. Geht keine der Figuren aufs Dach, so greifen die Sheeries sie beim Verlassen der Burg an.

Turm 1

Dieser Turm ist eingestürzt, lediglich ein Teil der Treppe und ein paar Mauerreste existieren noch (s. oben)

Turm 2

Hier war eine Waffenkammer und ein Wachturm. Mehr als ein paar verrostete und kaum mehr zum Gebrauch geeignete Klingengereste und Speerspitzen kann man hier nicht finden. Allerdings kann man von hier die Sheeries sehen, wenn ein EW+2: Wahrnehmung gelingt.

Turm 3

s. Turm 1

Turm 4

s. Turm 2

Keller



Die Treppe führt direkt in den Raum 1. Von hier aus gibt es einen gut einen Meter breiten Gang, der zwei Türen auf der rechten Seite und zwei auf der linken besitzt.

Alle Türen hier sind geöffnet, außer die zum Raum 4. Allerdings bietet sie kaum Widerstand gegen rohe Gewalt und auch das Schloss ist leicht zu knacken (EW +4).

1: Vorratskeller

Hier sind noch wenige Überreste an Nahrung und ein paar leere Kisten und regale. Wesentlich gefährlicher und interessanter sind die abgemagerten Riesenratten, die sich auf alles lebendige stürzen, das sich hier hinunter begibt.

Riesenratte (Nagetier, Grad 0)

LP 4 AP 3 OR

St 10 Gw 60 In t50 B 18

Abwehr+10 Resistenz+10/10

Angriff: Biss+6 (1W6-2, bei LP-Verlust: 20% Wundbrand) - Raufen+3 (1W3-2)

Bes.: *Robustheit*+12; spurtstark

2: Waffenkammer

Die Überreste einiger Waffen sowie ein völlig intaktes Schwert (es ist magisch* (+1/+0) und rostfrei) bedecken den Boden dieses ansonsten leeren Raumes.

Hier befinden sich 2 Sheeries (Wert siehe unten).

3: Abstellkammer

Neben einigem fast vollkommen verfallenem Gerümpel gibt es in diesem Raum nur noch ein paar kleine, tote Ratten.

4: Kommandantenraum

Dieser Raum ist der einzige, der mit einem Teppich ausgelegt ist, von dem aber nicht mehr viel übrig ist. Es reicht allerdings um eine Falltür zu verbergen, die in einen Geheimgang führt, welcher wiederum in den Wald führt. Diesen benutzt der Leprachán, wenn er seine Schätze begutachten will oder sich versichern will, dass sie noch an Ort und Stelle sind. Natürlich sind hier längst nicht alle seiner Reichtümer verwahrt; der Leprachán versteckt sie wie ein Eichhörnchen an den verschiedensten Stellen.

Deswegen befindet sich im Raum scheinbar nichts, außer einer Truhe in einer Ecke. In dieser befindet sich ein Heiltrank (2W6). Allerdings gibt es einen Geheimgang an der Ostwand. Hier sind nur noch ein Podest mit einer Krone (Déonachs Krone, sie wirkt wie ein Talisman+4 gegen Körpermagie), einem vergoldeten Trinkpokal (Etwa 4 erainnischer Kühe = 480 GS) und einem schweren Goldring, den geübte Augen auf ungefähr 50 Nathrod einschätzen würden.

Ein Schemen (s. DUM) des Barons befindet sich zudem im Geheimraum, hört er aber Geräusche kommt er hervor (allerdings nimmt er einen Umweg, um nicht das Versteck seiner Krone zu verraten). Dieser ist den Abenteurern nicht feindlich gesinnt; er hofft auf Erlösung. Er ist erfüllt von Reue, da er seine Frau geopfert hat, Rachedurst, weil der Graue Mann seine Geliebte tötete, Scham wegen seines Verhaltens zu Lebzeiten und Verzweiflung, denn er befürchtet auf ewig als Schemen hier wandeln zu müssen. Versprechen die Abenteurer ihm, dass sie ihm helfen wollen, dann zeigt er ihnen den Geheimraum. In einem Gespräch können die Abenteurer vielleicht auch erfahren, was genau vor 555 Jahren geschah (s. Hintergründe).

Beim Verlassen des Gebäudes werden die Sheeries (s. Kasten III) die Abenteurer erbittert bekämpfen und versuchen sie mit Hass und Hämie zu demütigen.

6 Sheeries (Geisterwesen, Grad 3)

LP 12 AP 10 TR

St 20 Gw 85 In 70 B 26

Abwehr+13 Resistenz+12/13

Angriff: Berührung+7 (1W6 ohne RS)

Die Sheeries greifen mit ihren Händen an und wen sie berühren, der spürt einen eiskalten Schauer den Rücken herunterlaufen. Bei ihrem Tod lösen sie sich auf.

Kutte

Die Kutte des Ladhach ist in eine Statue des Selbigen eingearbeitet und steht in dessen Heimatstadt Crioch auf dem Marktplatz. Wenn die Statue (mit insgesamt min. Stärke 150) nach

links gedreht wird, verwandelt sich die Kutte zu Stoff und lässt sich abnehmen. Die Kutte ist magisch und erhöht gegen Geisterwesen die Abwehr um 4.

Der Graue Mann

Der Graue Mann ist der Rächer Rúadans. Er ist grundsätzlich neutral, aber ergötzt sich auch am Leid der nicht unbedingt Schuldigen. Zu seinen verschiedenen Zuständen und warum die Abenteurer ihn mit den Gegenständen besiegen können, siehe „Und ein paar Anmerkungen“.

Die Spieler sollten nach und nach herausfinden, wo sich der Graue Mann aufhält. Dies können sie, indem sie herausfinden, dass die Anzeichen seiner Anwesenheit (Nebel, Erntefäule und Krankheiten) anfangs in der Nähe des Leuchtturms Cromcénn, dem östlichsten Punkt der Halbinsel auftraten und mit der Zeit erst weiter ins Land hineinwanderten. Tatsächlich hält sich dort der Graue Mann auf, den es zu besiegen gilt. Zu Not kann der Puck noch einmal eine Hilfestellung geben und wenn die Spieler wirklich gar nicht darauf kommen, kommt eine verzweifelte Frau ins Dorf (oder wo auch immer die Figuren sich gerade aufhalten) und ruft verzweifelt um Hilfe – ihr Mann liegt in der Nähe des Leuchtturms und wurde von der Grauen Krankheit befallen.

Schon von Weitem meint ihr durch den Nebel einen Turm zu erblicken. Um ihn wogen Nebelschwaden, die fast wie fliegende Gestalten erscheinen. Die Spitze des Turmes scheint das Zentrum des Nebels zu sein und – seltsam, da es hieß, der Leuchtturm sei seit Jahren nicht mehr in Betrieb gewesen - erblickt ihr durch den Nebel ein schwaches Leuchten.

Aus der Nähe sieht man, wie verfallen der Turm ist. Allerdings ist es noch keine Ruine, sondern noch intakt. Eine rote Tür scheint in den Turm zu führen.

Die Tür ist zu, aber nicht verschlossen. Die Treppe im Inneren ist größtenteils eingestürzt, so dass man den oberen Bereich des Turmes

nicht erreichen kann. Klettern sie außen hoch, greifen die Nebelgeister sie an.

(Anzahl Spieler) Nebelgeister (Grad 3)

LP 14 AP - OR

St * Gw 70 In 20 B 28

Abwehr+12 Resistenz+13/12

Angriff: Waffenlos+8 (1W6-1)

Ganz oben auf dem Rundgang ist der Graue Mann (eine gruselige Nebelgestalt). Er attackiert sie, wenn sie hinaufgehen und wird blässlich und verschwommener, wenn er besiegt wurde. In dieser Gestalt flieht er über den geheimen Kellerraum in seine Heimatebene.

Grauer Mann (Elementargeist, Grad 20)

LP * AP 52 OR

St 40 Gw 90 In 50 B 80

Abwehr+14 Resistenz+16/16

Angriff: 2 Waffenlos+14 (1W6 + 1W6 Kälte)

Bes.: Kälte; Gegen diese Kälte hilft kein RS, aber ein gelungener WW:Körpermagie kann den Schaden komplett verhindern

Der verborgene Arbeitsraum Rúadans ist durch eine Geheimtür im Boden zu erreichen. Diese ist zusätzlich durch eine, im Laufe der Jahrhunderte entstandene Erdschicht verborgen. Bei seiner Flucht öffnet der Graue Mann diese auf magische Weise und flieht durch ein erloschenes Beschwörungsfeld. Die Figuren können es leicht entfernen.

Ansonsten können hier die verschiedensten Aufzeichnungen Rúadans gefunden werden, die den Figuren den größten Teil der Hintergrundgeschichte erklären dürften. Sie wurden von Rúadan *konserviert*.

Nachbereitung

Ist der Graue Mann besiegt, so verzieht sich der unnatürliche Nebel nach und nach und die Ernte scheint sich von der Fäule zu erholen.

Endlich können die Helden sich in einem Gasthaus einquartieren, sich ein Bier, eine warme Mahlzeit und ein weiches Bett gönnen. Viele Leben konnten gerettet werden und auch wenn dies niemand weiß, so ist es unseren Helden zu verdanken.

Zur Wintersonnwende wird das übliche Fest gefeiert, die Stimmung ist erleichtert, aber immer noch etwas gedrückt. Man verbringt den meisten Teil des Tages still und im engsten Kreise der Familie und hofft auf einen ertragreichen Sommer.

Die drei Gegenstände haben nach der Vernichtung des Grauen Mannes ihre Arbeit getan und verlieren ihre Magie. Lediglich die Klinge ist noch magische +0/+0.

Die Abenteurer können bei der Weisen Frau Dialla **Dweomer-Zauber** und **Wissensfähigkeiten lernen** – sogar kostenlos. Rudraigh würde sich dazu bereit erklären, ihnen **Alltags- oder soziale Fertigkeiten** für den halben Preis beizubringen. Der ehemalige Söldner und Wirt des „Grauen Bären“ Corcan glaubt den Abenteurern alles erlebte, wenn sie ihm dies denn erzählen sollten. Aus Dankbarkeit kann er ein paar **Waffenfertigkeiten** – ebenfalls für den halben Preis und ein paar abenteuerlichen Geschichten – lehren. Insbesondere mit Schwert und Speer weiß er sehr gut umzugehen.

Ansonsten erhalten die Spieler natürlich **Erfahrungspunkte** und zudem **2 Punkte Göttliche Gnade** (solange sie gläubig sind selbstverständlich). Grundsätzlich kann die Erfahrungspunktevergabe sehr unterschiedlich ausfallen, denn Dauer und Fokus (Stimmung, Plot, Erforschung...) können stark variieren. Zudem kann das Abenteuer unterschiedlich gut gemeistert werden und manch eine Gruppe erlangt mehr Informationen als andere, auch wenn beide das Abenteuer lösen können.

Die kleine Stadt Crioch

Crioch ist eine kleine Stadt im erainnisch-twyneddischen Grenzgebiet, aber aufgrund der Abgelegenheit bleiben die knapp 800 Einwohner weitgehend unbehelligt von irgendwelchen Auseinandersetzungen. Sowohl der junge erainnische Fürst Lindron als auch die Twyneddischen Eroberer beanspruchen das Gebiet für sich.

Die Stadt erscheint den Abenteurern bei ihrer Ankunft als düsterer, nebliger und verlassener Ort, deren Bewohner weitgehend unfreundlich und wortkarg sind. Es gibt ein paar Ausnahmen, wie den Wirt, die weise Frau und den Alchimisten, aber im Großen und Ganzen sind die meisten Einwohner misstrauisch und bleiben unter sich; die Zeiten sind schon ohne Fremde schlecht genug.

Die Bauart ist eher typisch westernessisch und kaum von der andersartigen Bauweise der Eradórer oder Coraniaid beeinflusst.

Wichtige Orte und Personen

Die erste Anlaufstelle für die Gruppe ist das **Gasthaus „Zum grauen Bären“**. Es ist ein kleines und normalerweise gut besuchtes Gasthaus, geführt vom freundlichen Wirt **Corcan**. Aufgrund der Situation finden sich aber nur ein paar Bauern im Schankraum, die nur kurz aufblicken, wenn die Gruppe den Raum betritt und dann wieder trübsinnig in ihr Bier schauen oder gemurmelte Unterhaltungen weiterführen.

Corcan kennt die Sagen über den Grauen Mann und ist von deren Richtigkeit überzeugt. Des Weiteren hat er schon vom Puck und dem Leprechaun, wagt auch den Merrows gehört. Erzählen die Gefährten von einem schwarzen Rappen, reagiert er verblüfft, erzählt aber nichts. Wird er darauf angesprochen, so ist er sich sicher, dass dies ein besonderes Omen sein muss.

Im Grauen Bär können die Abenteurer nur ein karges Mahl bekommen, Zimmer sind dafür alle frei, bis auf das des erkrankten Rudraighs.

Die **weise Frau Dialla** wohnt am Rande der Stadt in einem kleinen Haus, in dessen Inneren wesentlich mehr zu finden ist, als man von außen vermuten würde. Die verhutzelte, aber freundliche alte Frau hat in ihrem Haus sogar eine kleine Sammlung an Schriften und Büchern. Sie kann den Abenteurern „Tuarts Mitschrift“ und die „Strafe Déonach“ geben und auch einige andere nützliche Hinweise verteilen.

Der **Stadtvorsteher Gran** ist ein alter Mann, der weder freundlich noch unfreundlich wirkt. Er kann den Abenteurern auf Unterstützung weder helfen, aber er wird sie auch an nichts hindern. Normalerweise trifft man bei ihm seinen **Sohn Scunaran** an, der dann den Vater holt.

Wer magische Trünke oder Gegenstände untersuchen lassen will, der wendet sich am besten an den launischen und experimentierfreudigen **Alchimist Rory**, der sich von Erntefäule, Krankheit und Nebel kaum beeindrucken lässt. Er verlangt nur ein paar Goldstücke für eine Untersuchung und hat aktuell zwei Heiltrünke für je 220 GS im Angebot, ist aber jederzeit bereit, zu feilschen.

Sein Haus ist das reinste Chaos und vereint auf künstlerische Weise Labor, Labyrinth und Müllhalde – überall sind leere Zaubersflaschen, Kräuter, Gerätschaften, Papiere, Essensreste und vor Allem Bücher zu finden.

Der einzige **Nachfahre Baron Déonachs** lebt ebenfalls in Crioch, doch in Armut und Verwahrlosigkeit, denn schließlich herrschen hier die Twyneddin. **Corragan**, ein mürrischer, alter Mann, zeigt sich sehr abweisend gegenüber allen Fremden und lässt sich nur schwerlich zu Zusammenarbeit bewegen, doch tatsächlich kann er sehr hilfreich sein. So weiß er, wo angeblich Tuarts Schwert verloren ging und kann auch beim Weg zur Krone helfen, indem er bereut, was seine Vorfahren dem Volk angetan haben.

Die **Statue Ladhachs** nimmt im Abenteuer eine recht wichtige Rolle und ist bereits beschrieben.

Werte weiterer NSC und Wesen

Hier werden die Werte jener Kreaturen und Personen vorgestellt, die im eigentlichen Abenteuer höchstwahrscheinlich nicht von Nöten sind, aber dennoch in der einen oder anderen Situation interessant sein können. Außerdem könnten sich die Abenteurer ja auch entscheiden, eigentlich freundlich gesinnte Wesen anzugreifen (Die Merrows beispielsweise, denn diese gelten schließlich als böse Feenwesen).

Puck in Pferdegestalt (Fabelross, Grad 10)

LP 20 AP 45 TR

St 90 Gw 90 In 50 B 72

Abwehr+15 Resistenz+18/18

Angriff: Hufschlag+10 (1W6) - Raufen+8 (1W6-1)

Bes.: +4 auf EW:Zaubern beim Einsatz von Dweomer in 15m Umkreis; *Gegenzaubern+20* (gegen Eiszauber); *Zwiesprache* mit Säugetieren des eigenen Waldes; 1W6 Schicksalsgunst

»**Zaubern+20:**« *Blaue Bannsphäre, Gestaltwandel* (nur in humanoide Gestalt, siehe unten), *Goldene* und *Schwarze Sphäre* (jeweils 15 m Umkreis, permanent), *Vision, Wandeln wie der Wind*

Der Puck in Pferdegestalt gleicht einem schwarzen Rappen. Er kann Ratschläge in Form von rätselhaften Gedichten geben, tut dies für gewöhnlich aber nur, wenn er beschenkt wird.

Puck in humanoider Gestalt

(Menschenähnliche, Grad 4)

LP 14 AP 18 OR

St 30 Gw 70 In 50 B 18

Abwehr+12 Resistenz+16/12

Angriff: Raufen+5 (1W6-3)

Bes.: *Gegenzaubern+16* (gegen Eiszauber); 1W6+2 Schicksalsgunst

»**Zaubern+18:**« *Reinigen* und *Entgiften*

Merrow (Halbmensch, Grad 2)

LP 13 AP 11 OR

St 60 Gw 80 In 50 B 24

Abwehr+12 Resistenz+12/13

Angriff: Raufen+7 (1W6-2)

»**Zaubern+20:**« *Verwandlung* (sich selbst in eine junge Frau)

Die Merrows können sich an Land in eine junge Frau verwandeln, doch die Zurückverwandlung ist nur mit ihrem Schuppenmantel möglich, den sie nach der Verwandlung tragen.

Rudraigh (Händler, Grad 1)

LP 12 AP 7 OR

St 60 Gw 40 In 70 B 23

Abwehr+11 Resistenz+11/11

Angriff: Dolch+7 (1W6) - Raufen+5 (1W6-3)

Bes.: *Wagenlenken+16, Seilkunst+14, Schreiben (Erainnisch)+12, Geschäftssinn+14, Verstellen+12, Beredsamkeit+12, Menschenkenntnis+12*

Rudraigh ist Händler und Auftraggeber im Abenteuer. Er kann für die genannten Fertigkeiten als Lehrmeister fungieren.

Corcan (Krieger, Grad 8)

LP 17 AP 45 OR

St 90 Gw 85 In 60 B 22

Abwehr+16 Resistenz+15/13

Angriff: Langschwert+12 (1W6+4) - Stoßspeer+10 (1W6+3)

Corcan ist ein ehemaliger Söldner, der sich in Crioch als Wirt niedergelassen hat. Er kann für alle Waffenfertigkeiten, insbesondere Einhandschwerter und Spießwaffen, als Lehrmeister fungieren. Corcan besitzt noch eine Kettenrüstung, die er aber im Normalfall nicht trägt.

Leprachán (Naturgeist, Grad 5)

LP 8 AP 12 OR

St 20 Gw 90 In 50 B 12

Abwehr+15 Resistenz+15/15

Angriff: Raufen+5 (1W6-3)

Bes.: *Gute Reflexe+12, -2 auf gegnerische EW:Angriff, empfindlich gegen Kaltes Eisen (bedingt Verlust der angeborenen Zauberkünste), 1W3+1 Schicksalsgunst*

Zaubern+18: *Blendwerk, Entflammen, Feenfluch, Unsichtbarkeit, Verwelkender Blick* (für je 1 AP)

s. CUA S. 91

Dialla (Weise Frau, Grad 12)

LP 12 AP 32 OR

St 30 Gw 50 In 96 B 21

Abwehr+12 Resistenz+16/11

Angriff: Raufen+3 (1W6-4)

Zaubern+18: Die meisten Dweomersprüche niedriger Stufe und einige höherer Stufe.

Déonachs Schemen (Grad 5)

LP * AP * *R

St * Gw 50 In 50 B 24

Abwehr * Resistenz+15/15

Angriff: keiner

Bes.: immun gegen alle Angriffe und die meisten Zauber

»**Zaubern+15:**« *Namenloses Grauen*

Scunaran (Krieger, Grad 1)

LP 14 AP 17 OR

St 85 Gw 70 In 50 B 24

Abwehr+12 Resistenz+12/12

Angriff: Raufen+10 (1W6-2)

Scunaran ist der Sohn des Stadtvorstehers Gran und pflegt seinen alten Vater. Er besitzt ein

Kettenhemd und trägt dieses auch ab und an prahlerisch zur Schau. Der junge Mann ist muskulös und gut aussehend.

Gran (Mensch, Grad 0)

LP 9 AP 6 OR

St 45 Gw 50 In 60 B 23

Abwehr+10 Resistenz+10/10

Angriff: Raufen+5 (1W6-4)

Der alte missmutige Dorfvorsteher hat einen langen grauen Bart und ebensolches Haar. Sein faltiges Gesicht wirkt eingefallen, doch die Augen blicken immer hellwach und misstrauisch herum.

Rory (Thaumaturg, Grad 3)

LP 10 AP 7 OR

St 55 Gw 70 In 80 B 24

Abwehr+12 Resistenz+12/12

Angriff: Raufen+7 (1W6-3)

Bes.: *Alchimie+16, Geschäftssinn+8*

Rory ist der etwas durchgeknallt anmutende Alchemist in Crioch. Er verkauft allerlei magisches Material und kann Tränke und magische Gegenstände analysieren.

Handouts

Karte: Baronie Caregh

Diese Karte haben die Spieler bereits vom Händler Rudraigh erhalten.





Es begab sich zu der Zeit der Herrschaft Baron Déonachs. Dieser war jedoch ein gar unliebsamer Herrscher. Er beutete sein Volk aus und häufte große Schätze an. So ließ er sich auch eine Krone aus purem Gold schmieden. Eines Wintermorgens brach er höchstselbst von Crioch Richtung Leithinse auf. Als er den berüchtigten Hohlweg kurz vor der Kuppe, wo man das Meer erblickt, zwischen der achten und neunten Stunde erreichte, sprang plötzlich der Leprachán hervor und sprach: „Du, übler Baron, bist ein herzloser Aussauger deines Volkes. Dafür sollst du bestraft werden.“ Die Wachen und auch Baron Déonach selbst waren durch die Magie des Lepracháns nicht mehr in der Lage sich zu rühren. Dieser spazierte seelenruhig zu Déonach und nahm ihm seine goldene Krone vom hochmütigen Haupte. „Dies, du schauriger Schurke, soll dir eine Lehre sein. Ich werde deine Krone in meinem Schatze verbergen, auf sie erst gefunden werden soll, wenn an eben dieser Stelle das Volk der Baronie um Verzeihung gebeten wird.“, sagte der Leprachán höhnisch und verschwand. Als der Leprachán von der Kuppe verborgen wurde, konnten sich die Mannen des Barons wieder rühren. Flugs eilten diese und der Baron an die Kuppe, aber vom Leprachán fehlte jede Spur. Lediglich ein unschuldiger Regenbogen glitzerte am Himmel.

Der Graue Mann hatte meinen Vater getötet, zusammen mit den Bastarden und ihrer verfluchten, schuppigen Mutter, doch er ließ sich immer noch nicht erweichen. Ich wusste, dass ich als Erbe mein Volk verteidigen musste, auch wenn mein Vater mich verbannte. Im Exil suchte ich einen der Druiden auf. Sie waren die Einzigen, die mir helfen konnten, egal, was man im Volk über sie redete. Sein Name war Ladhach, er war ein Mann von Ehre und wusste, was er tat.

Mit ihm machte ich mich zur Küste auf, wo wir den Grauen Mann vermuteten. In Chabhallaigh offenbarte ich mich; das Volk jubelte mir zu. Angekommen an der Küste fochten wir einen Kampf mit dem Grauen Mann, der sieben Tage und sieben Nächte andauerte, doch schließlich konnte Ladhach ihn zumindest vertreiben. Doch bevor der letzte Nebelschwaden hinter dem Horizont verschwand, hallte seine Stimme wie Donner über das ganze Land: „Nebel und Krankheit werden meine Rückkehr verkünden und wenn 555 Jahre vergangen sind, werde ich jeden Einzelnen deiner Nachkommen und dein ganzes Volk verfluchen.“

Diese Worte beunruhigten mich zu tiefst und so ließ ich nach meiner Wiederkehr als Thronerbe für meinen bald geborenen Sohn eine Klinge schmieden, die selbst gegen ein Wesen, wie der Graue Mann es ist, wirkungsvoll sein sollte.

Battle Maps: Turm

Hier ist nur die Karte des Kellers. Alle anderen Karten enthalten keine wichtigen Informationen, die die Spieler nicht sehen dürfen.

