

## Logres 19 / Der Kessel des Fionn

Midgard-Regeln, 3. Edition



Die Abenteurer werden von einem Boten gebeten, sich bei Graf Sigeward einzufinden. Nach kurzer, formloser Begrüßung erläutert der Graf, dass die Herkunft des Kessels, den die Abenteurer mitgebracht haben, aufgeklärt wurde: Es handelt sich um den Kessel des Fionn aus Lordaglin. Einer alten Legende zufolge hat vor vielen 100 Jahren ein mächtiger Druidenzirkel auf Geheiß des Hochkönigs Fionn den Kessel hergestellt. Tote Krieger können damit als Untote wieder auferstehen. Wegen der üblen Nebenerscheinungen wurde der Kessel von den Druiden im Grabhügel des Fionn sicher verwahrt. Sigeward bittet die Abenteurer nunmehr, den Kessel des Fionn nach Lordaglin zu bringen. Er hat Kontakt zum Hochkönig von Featorm aufgenommen, der die Abenteurer erwarten wird. Der Kessel ist zum Hochkönig zu bringen. Außerdem wäre in Erfahrung zu bringen, wie und von wem der Kessel aus seinem Versteck geholt wurde. Die Abenteurer erhalten von ihm 500 GS. Ein Schiff liegt im Hafen, dessen Kapitän vertrauenswürdig ist; die Reise soll geheim bleiben. Auch erhalten die Abenteurer einen verschlossenen Brief an den Fürsten von Featorm.

Der Gegner der Abenteurer ist der Dunkle Adept Bruinan MacRhedred, der Berater des Fürsten von Featorm ist. Bruinan konnte von den Abenteurern bereits in Worryng Wardun zusammen mit Haestan Higora gesehen werden. Bruinan weiß um den Diebstahl des Kessels durch die Abenteurer und, je nachdem, wie das vorherige Abenteuer ausging, auch die Identität der Abenteurer und wird versuchen, den Kessel unauffällig an sich zu bringen und die Abenteurer zu töten oder zumindest in Misskredit zu bringen. Dabei hilft ihm, dass einige Clans in Blutfehde mit dem Fürstenclan liegen und die Logrer in Lordaglin allgemein unbeliebt sind. Bruinan hat das alte Wissen um den Kessel in Erfahrung bringen können und ihn aus dem Grabhügel des Fionn herausgeholt.

### Die Überfahrt

Die Fahrt nach Featorm vergeht ereignislos und dauert etwa eine Woche. Featorm ist eine große Stadt mit annähernd 10.000 Einwohnern und Sitz des Hochkönigs von Lordaglin, welches jedoch nur ein nomineller Titel ist, da er sich nur auf seinen eigenen Clan, auf einige andere befreundete Clanchiefs und die Stadtbevölkerung stützen kann. Die Häuser sind größtenteils aus Granit, die Dächer aus Schieferplatten gebaut, so dass die Stadt, in der es häufig regnet, einen düsteren Eindruck hinterlässt. Auf einer Klippe am Rand der Stadt erhebt sich die düstere Burg des Hochkönigs.

Je nachdem, wie das Ausgangsszenario verlaufen ist, kann man mit **EW:Wahrnehmung** feststellen, dass man beschattet wird. Der Beschatter ist ein stadtbekannter Dieb, der im Auftrag von Bruinan den Abenteurern hinterher spionieren und ihre Ankunft bei Bruinan ankündigen soll.

### In Featorm

Die Abenteurer werden am Hafen nicht abgeholt sondern müssen sich selbst zur Burg begeben. Abenteurer, die offen cagoritische Embleme tragen, werden u.U. angefeindet. Nur ein erfolgreicher **EW: Gassenwissen** hilft gegen Bestahlungsversuche (**EW: Stehlen+12, RW: 81**).

Die Abenteurer müssen die ganze Stadt und drei Palisadenringe passieren, um dann durch das Tor in die eigentliche Rundburg zu gelangen. Man geleitet sie in die Große Halle, die barbarische Pracht enthüllt: Felle, Waffen, Schilde, Goldgeschirr. Der Hochkönig begrüßt sie formell. Als Übersetzer fungiert sein Sohn. Je nachdem ist auch Bruinan anwesend. Anwesend sind auch andere hochgestellte Persönlichkeiten: mehrere Krieger, ein Barde, zwei Druiden und einige Frauen sowie ein logrischer Adliger. Die meisten tragen massiven Goldschmuck und kunstvoll verzierte Waffen. Alles in allem ein imposanter Eindruck.

Der Gastgeber hat vor diesem Kreis keine Geheimnisse; die Druiden verlangen den Kessel zu sehen. Die Abenteurer werden fürstlich bewirtet und haben die Gelegenheit, den kleinen Hofstaat näher kennen zu lernen:

- Hochkönig Oengus (wie „Majestix“)
- sein Sohn Cadraic (stolz, mutig, aufbrausend, kameradschaftlich)
- den Berater und Dunklen Adepten Bruinan (wie „Der Seher“)
- den Druiden Coinnach (wie „Miraculix“)
- die Druidin Fionnbhar (wie „Miraculix“)
- den Hauptmann Duncan (wie der „Schmied“)
- den Clanchief Malcolm MacFeochadan (wie „Verleihnix“)
- die Frau des Hochkönigs Seanlynn (wie „Gutemine“)
- den Barden Seamus MacFergus (gutausschend, charmant, etc.)
- den Sohn von Chief Feochadan, Brithiu (Prahlhans)
- die Frau von Brithiu, Rhyann (missgelaunt, sauertöpfisch)
- das Mündel des Hochkönigs, Gwenhyfara NighAlistar (gutausschend, charmant, etc.)
- den Gesandten des Königs von Logres, Roderic Gyldenhart (aalglatt)

Spät am Abend werden die Abenteurer im Gästehaus separat untergebracht. In der Nacht gibt es einen Aufruhr. Auch die Abenteurer werden alarmiert. Es stellt sich heraus, dass jemand versucht hat, den Kessel des Fionn zu rauben. Der Druide Coinnach ist tot. Mehrere Krieger sind tot oder verletzt. Die Verletzungen bestehen aus Verbrennungen. Am nächsten morgen werden die Abenteurer zum Hochkönig gebeten. Er trägt ihnen die Aufgabe an, den Kessel des Fionn zurück an seinen Platz im Grabmal des Fionn zu bringen; er traut an seinem Hof niemandem mehr. Insbesondere sind mehrere Personen des Hofstaates verschwunden, namentlich die Druidin, der Barde Seamus und der Berater Bruinan. Er will den Kopf des Verräters. Der Hochkönig verspricht den Abenteurern für die Erledigung dieser zweiten Aufgabe seine Dankbarkeit. Außerdem dürfen die Abenteurer das Grab des Fionn ruhig ausplündern, wenn sie etwas finden. Fionn war ein gehasster Mann, dem niemand nachtrauert. Die Mission soll unter strikter Geheimhaltung stattfinden. Daher bekommt die Gruppe seinen eigenen Sohn als einzigen Begleiter und Führer.

Die Druidin ist von Bruinan ermordet worden, ihr Leichnam wurde im Meer versenkt. Der Barde hat dem Berater hinterher spioniert und ist ihm heimlich gefolgt.

Die Abenteurer erhalten Lebensmittel, Zelte, Pferde, Packmulis und sonstige Ausrüstung.

### **Prinz Cadraic**

In:m80

Kr Grad 4    LP16   AP30   Res+13/15/13 KR    RW70 HGW90    B21   Abwehr+13  
Angriff: Langschwert+9 (1W6+3), Streitaxt+9 (1W6+3), leichter Speer+9 (1W6+1),  
Wurfspeer+9 (1W6+1), kleiner Schild+4  
Bes.: Schildamulett gegen Dämonen (ABW 5%)

## Der Weg zum Grabmal

Der Weg führt von Featorn aus mit dem Pferd in Richtung Ydd inmitten des Hochlands von Lordaglin. Das Grabmal ist vier Tagesreisen entfernt. Die Abenteurer können bis zum dritten Tag in Dörfern oder kleinen Befestigungen von freundlichen Lordaglinern übernachten. Unglücklicherweise beginnt am vierten Tag das Gebiet eine verfeindeten Clans, das der MacBalmor's. Folgende Hinterhalte werden den Abenteurern auf dem Weg gelegt:

### 1. Tag

10 Räuber (im Auftrag von Bruinan); die Räuber halten in der Nähe den Barden Seamus gefangen, der den Abenteurern die Identität des Verräters Bruinan bestätigen kann. Seamus ist verletzt und geschwächt.

<b>Räuber</b>	In: m40
KÄM Grad 2 LP13 AP9 Res+10/12/10 TR RW60 HGW60 B24	Abwehr+11
Angriff: Keule+6 (1W6+1), Schleuder+6 (1W6)	

### Abend des 3. Tages (Lager)

8 Clankrieger der MacBalmor's

<b>Clankrieger</b>	In:m50
Kr Grad 2 LP14 AP12 Res+11/13/11 KR RW70 HGW70 B21	Abwehr+13
Angriff: Langschwert+7 (1W6+2), Stoßspeer+7 (1W6+1), kleiner Schild+3	

### 4. Tag

Bruinan mit drei Wolfsmenschen

<b>Bruinan</b>	In:m90
Hx Grad 7 LP12 AP37 Res+17/17/17 LR RW70 HGW50 B24	Abwehr+13
Angriff: Magierstab+7 (1W6)	
Zaubern+17: Angst - Anziehen - Verwirren - Böser Blick - Schmerzen - Beeinflussen - Verdorren - Zauberhand - Blendwerk - Dämonenfeuer -	
Bes.: Umhang der Undurchdringlichkeit (wirkt wie RR, Bewegung und Handlung bei Aktivierung nicht möglich; ABW 10%, Wert: 1000 GS); Amulett der Verschleierung („Wolfskopf“) (neutralisiert Aura, Wert: 200 GS; ABW 1%)	

### Wolfsmensch

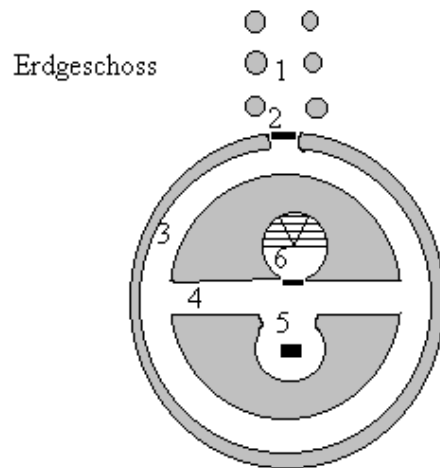
als Mensch	In: m50
Grad 3 LP13 AP17 Res+11/13/11 LR RW50 HGW70 B24	Abwehr+12
Angriff: Langschwert+6 (1W6+3)	
Zaubern+15: Angst (auf Menschen Grad 0)	
als Dunkelwolf	In: t80
Grad 3 LP13 AP17 Res*11/13/11 RW60 HGW60 LR B30	Abwehr+12
Angriff: Biss+8 (1W6+1)	

## Das Grabmal des Fionn

Am Abend des vierten Tages erreichen die Abenteurer einen windumtosten Hügel inmitten eines Tales, auf dem das große Hügelgrab des Fionn liegt.

Auf allen Gängen und in den Durchgangsräumen besteht die Möglichkeit von 10%, das dort auf dem Boden Geld oder kleine Schmuckstücke i.W.v. W20 liegen, die von Bruinan bei der

Plünderung des Grabes verloren wurden. Auch sind in diesen Bereichen mit **EW:Spurenlesen+5** Spuren seine Fußspuren zu erkennen.



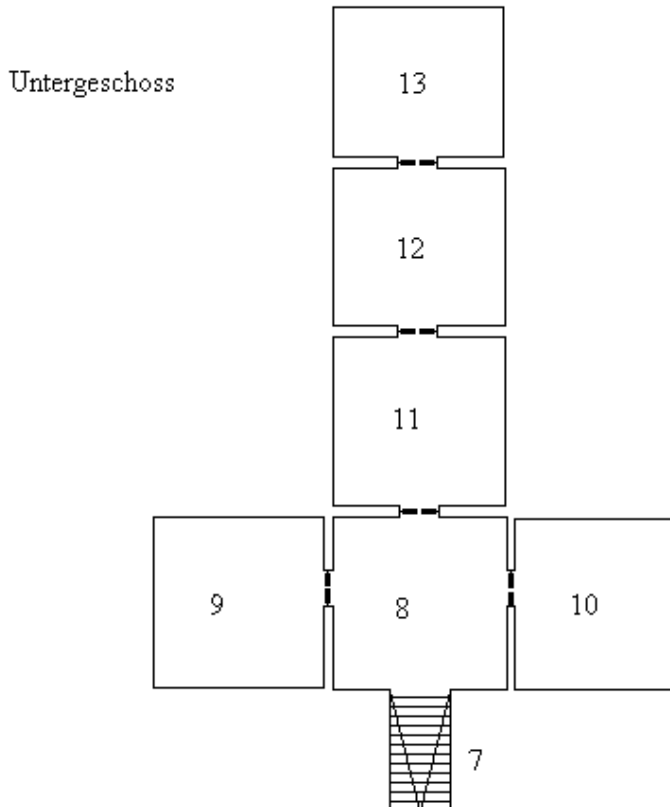
1. Der Zugang wird von **sechs verwitterten Menhiren** mit Darstellungen von Dämonen flankiert. In Menhir C und E lauert je ein Wächterdämon, der erwacht, wenn das Steintor (2) geöffnet wird.

<b>Wächterdämon (Kaligin III)</b>						In:m20
Grad 3	LP14	AP20	Res+14/14/12 KR	RW50 HGW70	B24	Abwehr+13
Angriff: Schlachtbeil+7 (1W6+6)						

2. **Rundes Steintor** mit eingemeißeltem Schriftzug auf lordaglacht: „Ich, Fionn MacDubhnall, Hochkönig von Lordaglin, Träger der eisernen Krone von Featorn, etc. verfluche jeden, der es wagt, mein Grab zu betreten. Mögen jene, die es dennoch wagen, von Dämonen zerrissen werden und die Reihen meiner Totenwächter auffüllen.“ In den Schriftzug sind Zauberrunen eingearbeitet, die sich nur mit einem EW: Wahrnehmung entdecken lassen. Das Tor kann nur mit PW:KAW oder St300 geöffnet werden kann; ein geeigneter Hebel vermindert den Wert um 50. Das Öffnen weckt die beiden Wächterdämonen (1).
3. **Runder**, ca. 2 m hoher **Gang**. An den Außenseiten befinden sich zahlreiche (60) Nischen im Abstand von je 1 m mit je einem menschlichen Skelett. Bei genauem Hinsehen kann man erkennen, dass die Schädel häufig eingeschlagen sind. Es befinden sich keine Wertgegenstände und nur winzige Stoffreste in den Nischen. Bei den Torden handelt es sich um ehemalige Sklaven.
4. **Quergang** mit primitiven Reliefs. Die Reliefs zeigen - häufig grausame - Darstellungen darüber, wie Fionn seine Feinde besiegt, Fionn auf der Jagd, Fionn bei einer Audienz, etc.
5. **Kleiner Raum** mit primitiven Wandreliefs. In der Mitte steht ein einfacher Steinthron, der mittig vier kleine Vertiefungen im Abstand von etwa 10 cm hat. Durch ein Loch in der Decke fällt Tageslicht auf dieses Quadrat. Im Relief hinter dem Altar ist im am grausigst

aussehenden Kopf ein Geheimmechanismus, der wenn ausgelöst, ein kleines Fach öffnet. Darin befindet sich ein Metallgestell mit vier Beinen. Das Gestell passt genau in die Vertiefungen auf dem Altar. Stellt man es so hin, dass es mit der schrägen Seite auf die gegenüber liegende Wand weist und legt man eine spiegelnde Fläche darauf, weist der Lichtstrahl, der von oben durch die Decke fällt, auf eine Fratze auf der gegenüberliegenden Wand. Dort befindet sich ein weiterer Geheimmechanismus, der, wenn ausgelöst, einen Teil der Wand im Boden verschwinden lässt, so dass ein Durchgang in einen Geheimkammer entsteht (6).

6. Drei mal drei m großer **Raum**, der ganz von einer Treppe ausgefüllt wird, die in die Tiefe führt.



### 7. Treppe

10 m lange Treppe; auf der Hälfte der Strecke gibt eine Stufe nach und löst einen Mechanismus aus, der drei angespitzte Metallstangen auf der gleichen Höhe herausspringen lässt (**3x EW: Stoßspeer+7, Schaden: 1W6**)

### 8. Raum der Stiere

10x10 m großer Raum (Stiere, Schale und Tore haben eine göttliche Aura); in jeder Ecke steht ein Stier aus Bronze (etwa halbe natürliche Größe); die Augen sind Rubine (Wert: je 100 GS); sie lassen sich nur lösen, wenn man das Metall schmilzt (**EW: Naturkunde, Alchimie oder Goldschmied**). In der Mitte des Raumes befindet sich eine Opferschale. In der Opferschale kann man mit **EW: Wahrnehmung+10** eine trockene braune Substanz erkennen. Es handelt sich um Reste von Stierblut. Links, rechts sowie geradeaus befinden sich doppelflügelige Bronzetore, die sich nur mit **PW:KAW** oder **St150** öffnen lassen. Sofern man in der Schale kein Stierblut geopfert hat, schießen aus den Augen der Stiere magische Blitze auf alle, die versuchen ein Tor zu öffnen (je Stier 1x **EW: Zaubern+10, Schaden: 1W6**).

## 9. Raum der Tiere

In dem 5x5 m großem Raum befinden sich Darstellungen von Tieren in verschiedenem Material und verschiedener Größe; es sind überwiegend den Lordaglinern heilige Tiere (Lachs, Zaunkönig, Stier, Hund, Eule, Adler, Pferd, Hirsch). Unter anderem befinden sich darunter die Mumien von vier Hunden. Wird eine Mumie berührt (30%-Chance, wenn man sich zwischen den eng stehenden Gegenständen bewegt) oder jemand mit einer offenen Wunde sich auf 3 m Entfernung nähert, erwacht die Hundemumie. Nach 10 min Suche findet man leicht transportable Tierbildnisse im Wert von 300 GS.

<b>Hundemumie</b>	In:t20
Grad 2 LP11 AP- Res+11/13/12 TR RW30 HGW70 B15 Abwehr12	
Angriff: Biss+7 (1W6-2)	
Bes.: Namenloses Grauen auf Wesen bis zum 3. Grad; feuerempfindlich	

## 10. Raum der Frauen

In dem 5x5 m großem Raum befinden sich die mumifizierten Überreste von fünf Frauen, einigen reich verzierten Möbeln. Die Frauenleichen tragen Schmuck im Wert von je 100 GS. Bei Berührung einer Mumie fällt ein Fluch auf die Person (verspürt kalten Windstoß; EW: Zaubern+17, „Verursachen von Krankheit“).

## 11. Raum der Krieger

In dem 10x10 m großen Raum stehen die bewaffneten und gerüsteten Skelette von 8 Kriegern. Diese erwachen, wenn man sie berührt oder das verborgene Tor (EW: **Wahrnehmung+6**) geradezu öffnet.

<b>Skelett</b>	In:t20
Grad 1 LP6 AP- Res+10/12/10 VR RW40 HGW50 B18 Abwehr+11	
Angriff: Handaxt+4 (1W6+1) oder Biss+4 (1W6) oder Klaue+4 (1W6), kleiner Schild+2	
Bes.: Stich-, Spieß- und Schusswaffen richten nur 1 Punkt Schaden an.	

## 12. Raum der Druiden

In dem 8x8 m großem Raum sind die Wände voller kleiner Nischen, in denen menschliche Schädel liegen. Betritt man den Raum, fangen die Schädel an, mit den Zähnen zu klappern. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein weiteres Bronzetor. Auf dem Tor ist Fionn in zahlreichen Szenerien dargestellt. Mit EW: **Wahrnehmung+5** lässt sich auch der Kessel erkennen. Öffnet man das Tor materialisiert sich in der Mitte des Raums ein Geist (?) eines Druiden.

<b>Geist</b>	In:m50
Grad 6 LP- AP35 Res+17/17/17 -R RW60 HGW- B24 Abwehr+14	
Angriff: Berührung+8 (1W6 & 2 LP)	
Bes.: nur mit magischer Waffe zu treffen	

## 13. Raum des Fionn

12x12 m großer Raum mit einem Steinthron am gegenüberliegenden Ende. Auf dem Thron sitzt ein Skelett in einer Rüstung und bewaffnet. Es sind die sterblichen Überreste des Fionn. Berührt man das Skelett, erwacht es zum Leben. Das Skelett trägt eine magische Rüstung (breit/groß, KR, wirkt wie VR, ABW 7%), hat einen magischen großen Schild (WM+8 gegen phyZau, ABW 7%) und eine magische Waffe (Streitaxt +2/+2, ABW 7%).

Darüber hinaus befinden sich in dem Raum einige Truhen mit Schmuck und anderen Wertgegenständen. Ein Großteil davon ist geöffnet. Auf dem Boden liegen verstreut einige Münzen und Schmuckstücke (i.W.v. 120 GS). Nur eine unversehrte große Truhe steht noch im Raum. Sie ist magisch gesichert (EW: Zaubern+12, „Thaumagramm: Auslösen, Berührung, Zauberstimme, Todeshauch“). In der Mitte Raumes ist ein Steinkubus, in dem der Kessel des Fionn stand. Eine herunter gehebelte Steinplatte liegt daneben auf dem

Boden. Stellt man den Kessel in den Kubus und legt man die Steinplatte (KAW oder St250) wieder auf den Kubus, spricht Cadraic einige Worte auf lordaglacht. Danach hört man ein Raunen, verspürt einen Windstoß und eine bläuliche Aura legt sich auf den Kubus. Danach hat der Kubus eine göttliche Aura und läßt sich nur noch mit Austreibung des Guten wieder öffnen (**EW:Zaubern+19**).

#### **Skelett des Fionn**

Grad3 LP9 AP- Res+12/14/12 KR(+2)  
Abwehr+13

RW60 HGW70

In:m50

B20

Angriff: mag. Streitaxt+8 (1W6+2, ABW 7%), magischer Schild+2 (+8 phyZauRes, ABW 7%)

Bes.:Stich-, Spieß- und Schusswaffen machen nur 1 Punkt Schaden

#### **Der Rückweg**

Auf dem Rückweg kommt es zu einem erneuten Überfallversuch durch den feindlichen Clan und durch Bruinan und seiner Helfer, es sei denn, letzterer ist bereits keine Gefahr mehr.

#### **Die Belohnung**

In Featorn angekommen, wird ein großes Fest abgehalten, die Abenteurer werden von Druiden einigermaßen geheilt (Bannen von Krankheit, Bannen von Gift, Heilen schwerer Wunden) und der Hochkönig beschenkt alle - nachdem Cadraic von den Heldentaten berichtet hat - großzügig mit Schmuck (Wert: je 500 GS). Besonders heldenmütig aufgetretene Abenteurer werden als Clanmitglieder adoptiert und erhalten von den Druiden ein Spezialgeschenk (magisches Langschwert+1/+1 & „Bannen von Licht“ (ABW 5%, Wert: 400 GS, Schriftrollen: Elfenfeuer (Wert: 150 GS), Geruchsverlust (Wert: 40 GS), Beschleunigen (Wert: 80 GS)).