

# Congan Caisleán Reithe

## Burg Widderhorn

Congan Caisleán Reithe - ONLINE-VERSION

Ein Schauplatz auf der fantastischen Welt MAGIRA für die  
5. Edition des größten Pen-&-Paper-Rollenspiels der Welt



## IMPRESSUM

**Text:** Mirco Sadrinna, **Korrektorat:** Daniel Wiechmann, Dieter Passchier, **Lektorat:** Karl-Georg Müller,  
**Titelbild:** Martin Grundt „Vidovic Art“, **Layout:** Mirco Sadrinna, **Erainn-Karte:** FeyTiane,  
**Illustrationen:** Kunsthandwerk Steinke Illustrations, Ann-Marie Rechter, Martin Grundt „Vidovic Art“,  
**FOLLOW-Logo:** Marcus O. Mielke, **Herausgeber:** SteamTinkerers Klönschnack,  
**Webseite:** <https://steamtinkerer.de>

**Congain Caisleán Reithe – Burg Widderhorn © 2024 by Mirco Sadrinna. Alle Rechte vorbehalten!**

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien, ist nicht gestattet und bedarf der schriftlichen Genehmigung des Autors.

## SCHLANGENSCHRIFTEN-SONDERDRUCK 39

Dieser Schauplatz ist in der Region Erainn auf der Fantasywelt MAGIRA angesiedelt, die von FOLLOW „Fellowship of the Lords of the Lands of Wonder“ simuliert wird.

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1“) von Wizards of the Coast LLC, das unter <https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document> verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de> verfügbar ist.

Die Verwendung des FOLLOW-Logos erfolgt mit freundlicher Genehmigung von Marcus O. Mielke.



# Congán Caisleán Reithe Burg Widderhorn



**5E COMPATIBLE**





# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>5</b>
<b>Zwischen Maghairé Do Céo, Móintalainn und Eachteara</b>	<b>6</b>
Aufbau, Ruine und Wiederaufbau	6
Alte Mauern, stolze Burg	7
Überblick	7
Weder Einfluss noch Geld	8
Uraltes Geheimnis, dunkle Mächte	9
Carraig Scáith Dubha	9
Scáith Dubhas Bräuche	10
Meán Oíche	11
Scáith Dubha Elestar	11
<b>Das Leben hinter den alten Mauern</b>	<b>12</b>
Heiße Begierde, anstößige Liebe	12
Denn Schätzchen ist mein Name	12
Perfider Plan, solide Einnahmen	13
Außenwirkung	13
Hinter den Kulissen	13
Úna Croí	14
Conn Croí	15
An-Leanbh	17
<b>Wir sind die Coraniaid</b>	<b>18</b>
Wer wir sind!	18
Höhere Auflösung und Support	19



# Vorwort

**FOLLOW** ist die erste deutsche Fantasy-Gesellschaft und wurde 1966 gegründet. Seitdem simuliert diese, der Name **FOLLOW** steht für „**Fellowship of the Lords of the Lands of Wonder**“, die Fantasywelt **MAGIRA**. Seit den 1990er-Jahren spiele ich **MIDGARD** und werde es hoffentlich auch in Zukunft noch tun. Und wenn man sich die Geschichte zu Deutschlands erstem Fantasy-Rollenspiel anschaut, ist es, glaube ich, gar nicht allzu verwunderlich, dass man irgendwann auf den Namen **FOLLOW** stößt.

Ich selbst bin schon relativ früh auf **FOLLOW** aufmerksam geworden. Das muss irgendwann Ende der 1990er-Jahre gewesen sein. Seitdem hatte ich mich immer mal wieder mit der Fantasy-Gesellschaft beschäftigt, traf einige Mitglieder auf Conventions und selbst in meinem Freundes- sowie Bekanntenkreis tummeln sich welche. **FOLLOW** ließ mich also irgendwie nicht los, doch selbst aktiv bin ich erst 2023 geworden und trat gleich den Coraniaid bei. Diese Gruppe simuliert das Land Erainn auf **MAGIRA**.

Wer mich kennt, weiß, dass ich nicht nur gerne schnacke, sondern auch gerne schreibe. Irgendwie war es mir klar, dass ich irgendwann in die Tasten hauen und einen Schauplatz für Pen-&-Paper-Rollenspiele erschaffen würde, der auf das Fantasywelt **MAGIRA** angesiedelt ist. Genauer gesagt im wunderschönen Erainn. Und, wie soll ich sagen, mit **Congan Caisleán Reithe – Burg Widderhorn** liegt dieser Schauplatz nun direkt vor euch. Diese Version basiert auf den Spielregeln von **MIDGARD** (5. Edition). Wenn ihr also schon immer einmal auf **MAGIRA** mit den Spielregeln von Deutschlands erstem Fantasy-Rollenspiel spielen wolltet, bietet euch dieser Schauplatz nun die passende Gelegenheit dazu.

In meinen künftigen magiranischen Geschichten wird **Congan Caisleán Reithe – Burg Widderhorn** womöglich noch eine wichtige Rolle spielen und die Geschichten somit mehr zum Hintergrund dieses Schauplatzes beitragen. Ich jedenfalls wünsche euch viel Spaß mit **Congan Caisleán Reithe – Burg Widderhorn**!

Mirco Sadrinna  
*an einem frühlingshaften Wintertag im Januar 2024*  
follow FOLLOW



# Zwischen Maghairé Do Céo, Móintalainn und Eachteara

*„Diese Burg, diese unvergleichlich schöne, alte Burg, die ich sah, als ich auf der Handelsstraße zwischen Cuanbunh und Cruachan unterwegs war. Majestätisch, und im Licht der untergehenden Sonne getränkt, erhob sie sich zwischen den Bergen und wirkte wie ein goldener Zahn. Wie gern hätte ich gewusst, wem diese Burg gehört und natürlich gar ihren Namen. Doch die Zeit lief gegen mich, denn ich war in Eile. Diese Burg, diese unvergleichlich schöne, alte Burg, sie könnte aus den vielen Sagen und Legenden stammen, die unser geliebtes Erainn besitzt. Ob ich jemals wieder in meinem Leben in der Region sein und die Burg sehen werde? Ich jedenfalls hoffe es!*

*- Oenghus Ceoltraí, 51 ndF*

## AUFBAU, RUINE UND WIEDERAUFBAU

Zwischen Maghairé Do Céo, Móintalainn und Eachteara erhebt sich imposant eine Burg. So alt, so schön, die ihr Gewand zu wechseln scheint, sobald die Sonne beginnt, dem Mond zu weichen. Im Zuge des Sonnenuntergangs verändern sich die Farben golden, sodass die Burg den Anschein erweckt, ein goldener Zahn zu sein, der gen Himmel ragt. So manchen Reisenden hat der bloße Anblick sowie das einzigartige Schauspiel schon die Sprache verschlagen. Der Name der Burg könnte hingegen nicht schlichter sein: **Congan Caisleán Reithe**. Was so melodisch auf Erainnisch klingen mag, heißt auf Clanthonisch übersetzt so viel wie „**Burg Widderhorn**“.

Fertiggestellt wurde sie im Jahre 13 ndF von einem gewissen *Kunibert*, der sich selbst gern als *Ritter Kunibert* bezeichnete und aus dem damaligen Corrinis stammte, das heute Kranichstein heißt und zu Clanthon zählt. Er gab der Burg ihren Namen, den sie bis heute trägt. Seitdem erlebte Congan Caisleán Reithe – die Einheimischen nutzen bevorzugt den Namen Caisleán Reithe – eine lebhaftere Geschichte. Immer wieder wechselte die Burgherrschaft innerhalb kürzester Zeit. Zwischen 30 ndF und 49 ndF war die Burg verwaist und dem Verfall ausgesetzt. Dieser Umstand änderte sich, als Clanthon große Gebiete Erainns eroberte und die Bevölkerung in die verbliebenen erainnischen Gebiete flohen. *Sigune Kohlgrub* wurde auf die leerstehende Burg aufmerksam, bezog diese zusammen mit ihrer Familie und begann mit dem mühsamen Wiederaufbau.



Kaum aber waren die Arbeiten abgeschlossen, wurde die Burg schon wieder verkauft.

Es war fast so, als läge eine Art Fluch über Congan Caisleán Reithe. Kaum hatten die neuen Herrschaften die Burg bezogen, verkauften sie diese wenige Jahre schon wieder. Das so imposant wirkende Bauwerk kam dadurch nie zu Ruhe und unterlag zugleich vielzähligen Änderungen der jeweiligen Herrschaften. Im Jahre 56 ndF verspielte *Iarlaith an Sionnach* sein gesamtes Hab und Gut sowie die Burg und musste diese völlig verarmt räumen. Seitdem ist *Úna Croí* die Burgherrin und lebt dort mit ihrer Familie.

## ALTE MAUERN, STOLZE BURG.

Wie ein Märchenschloss gleicht Congan Caisleán Reithe aus der Ferne, das sich in den Ausläufern der Berglandschaft zwischen Maghairé Da Céo und Móintalainn erhebt. Durch

die vielfachen Wechsel der Herrschaften wurde die gesamte Burg in den vergangenen Jahrzehnten vielen Veränderungen unterzogen. Denn alle Herrschenden erweiterten Congan Caisleán Reithe nach ihren Vorstellungen und wollten sich damit für die Nachwelt entsprechend verewigen. So gehörte nicht nur das Erweitern der Burg in Form neuer Türme oder dem Vergrößern einzelner Gebäude dazu, sondern auch das Anlegen eines großen Burggartens. Ein enormer Aufwand, der da betrieben wurde. Besagter Burggarten ist wiederum der ganze Stolz von *Úna Croí* und befindet sich in einem gepflegten Zustand. Auf dem estlichsten aller Türme ist eine aus schwarzem Gestein bestehende Kuppel mit einem überdimensionalen Fernrohr errichtet worden. Dank eines speziellen Glases ist es damit möglich, in die Weiten des Himmels zu blicken. Wer von den vergangenen Herrschaften das errichtet hat, ist nicht mehr bekannt. Es ist der Lieblingsort von *Conn Croí*, der dort seine eigene kleine Bibliothek mit alten Büchern und Schriften eingerichtet hat.

### Überblick

**Name:** Congan Caisleán Reithe (Burg Widderhorn); *bevorzugte Sprechweise:* Caisleán Reithe

**Fertigstellung:** 13 ndF

**Region:** Erainn

**Lage:** An den Ausläufern der Berglandschaften Maghairé Da Céo sowie Móintalainn. In Richtung Süd-Mir beginnt irgendwann Eachteara. Cuanbunh liegt rund 100 km nor-yddlich und Cruachan mit einer Entfernung von rund 70 km weslich nur unwesentlich näher. Estlich ist der kleine Ort Scrín mit rund 60 km der Burg am nächsten. Von der Handelsstraße aus ist Congan Caisleán Reithe nur mühselig zu erreichen.

**Herrschaft:** *Úna Croí (Burgherrin)*

**Besonderheiten:** Die Burgherrin und ihre Familie stammen nicht aus der Gegend und haben keinerlei Einfluss auf die umliegenden Ortschaften. Die ausgeprägte Kräutersucht und das Begehren nach immer neuen altertümlichen Büchern und anderer Schriften von Conn Croí, Bruder der Burgherrin, sorgt für ständig knappe Kassen, sodass entsprechende Mittel und Wege gefunden werden müssen, die Burg instand zu halten. In dunklen Zellen unterhalb von Congan Caisleán Reithe lebt mit An-Leanbh (Schätzchen) eine missgebildete Kreatur, die einen ungezügelten Appetit hat und alles frisst, was ihr in die Quere kommt.



Die Steine der Burg besitzen einen besonderen gelblichen Ton, der eine goldene Farbe annimmt, wenn die Sonne untergeht. Aus schwarzem Schiefer bestehen die Dächer. Dadurch entsteht während des Sonnenuntergangs ein Kontrast, der auf die Betrachtenden den Eindruck erweckt, Congan Caisleán Reithe würde sich in ein goldenes Bauwerk mit der Form eines Zahnes transformieren. Ein einzigartiges Schauspiel in der gesamten Region, dass die Burg zugleich majestätischer wirken lässt.

Congan Caisleán Reithe ist über mehrere Wege erreichbar. Der wohl kürzeste und zugleich anstrengendste ist von der Handelsstraße zwischen Cruachan und Cuanbunh aus. Einige Kilometer vom Beghdon entfernt, ist es möglich über einen Pfad zur Burg zu gelangen. Der Weg ist beschwerlich und dauert mehrere Stunden. Von dort geht es durch ein Brückenhäuschen über eine Holzbrücke, die nichts für Personen mit Höhenangst ist, direkt zur Burg. Zwischen den einzelnen Holzplanken herrscht etwas Freiraum, sodass man direkt in die Tiefe schaut. Es ist möglich, die besagte Holzbrücke zu meiden und stattdessen eine Treppe zu nehmen, die direkt in den Burggarten führt. Hierfür ist nicht nur Ausdauer, sondern auch eine gute Orientierung gefragt. Um zur Treppe zu gelangen, muss man sich zunächst einen Weg durch ein Wäldchen bahnen und anschließend die unzähligen Stufen meistern. Spätestens hier lässt sich sehr schön sehen, dass Congan Caisleán Reithe keinerlei Wehrhaftigkeit besitzt. Durch die vielen Erweiterungsmaßnahmen wurde die Burg so umgestaltet, um schlichtweg etwas

fürs Auge zu sein. Wer also versuchen möchte, Congan Caisleán Reithe einzunehmen, dürfte gar leichtes Spiel haben. Vorausgesetzt natürlich, es gibt keinerlei Gegenwehr.

Die Burg besitzt eine Vielzahl an Räumlichkeiten. Von Sälen, Schlafunterkünften, Arbeitszimmern, Wohnräumen, Küchen, Aborten und einem Pavillon ist alles dabei. Allerdings werden die meisten nicht genutzt beziehungsweise sind schlichtweg nicht nutzbar. Zum einen hat die Burgherrin und ihre Familie keine Verwendung dafür und zum anderen, weil viele Räumlichkeiten baufällig sind. Das Geld für eine Instandhaltung ist nicht vorhanden. Gerade in den Monaten Leon (*Löwe*) bis Abhcún (*Falke*), wenn die kalten Temperaturen in Erainn vorherrschen, zieht es in allen Winkeln der Burg. Ein nahezu vernünftiges Leben auf Congan Caisleán Reithe ist dann nur mit vielen Abstrichen möglich.

## WEDER EINFLUSS NOCH GELD

Úna Croí und ihre Familie stammen nicht aus der Gegend, sondern irgendwo aus den ehemaligen erainnischen Gebieten, die heute zu Clanthon zählen. Im Jahre 50 ndF floh die gesamte Familie in Richtung Wes, also ins heutige Erainn. Beim Glücksspiel gewann Úna Croí Congan Caisleán Reithe sowie das gesamte Hab und Gut vom einstigen Burgherren Iarlaith an Sionnach 56 ndF. Dieser musste die Burg schließlich völlig verarmt verlassen. Zwar lebt die Familie auf Congan Caisleán Reithe, besitzt jedoch keinen Adelstitel und hat keinerlei Einfluss auf das Umland. Úna



Croí ist auch keine Coraniaid, sondern eine Duine (*Mensch*). Sie besitzt keinen Anspruch, irgendwelche Einnahmen von den Ortsansässigen aus den umliegenden Ortschaften zu fordern. Die Einwohner des nächstgrößeren Ortes, Scrín, sind indes von Conn Croí genervt, der diesen gerne einen Besuch abstattet und dort unter anderem für die unkontrollierte Einnahme diverser berauschender Kräuter bekannt ist. Dieser Umstand sowie die penible Pflege des Burggartens sind mitunter die Gründe dafür, dass die Kassen stets klamm sind. Daher sind andere Mittel und Wege gefunden worden, um wenigstens etwas Geld in die Kassen gespült zu bekommen.

## URALTES GEHEIMNIS, DUNKLE MÄCHTE

Unterhalb Congan Caisleán Reithe befindet sich ein Wirrwarr an Gängen. Diese scheinen deutlich älter zu sein, als die Burg selbst. Es ist nirgends vermerkt, wer diese Gänge einst angelegt hat. Nur durch einen Geheimgang, der sich hinter einem Schrank befindet und sich durch das Herunterdrücken eines Fackelhalters zu zeigen gibt, bekommt man Zugang zu diesem Bereich. Eine alte, steinerne Wendeltreppe führt immer weiter in die Tiefe. In den Gängen herrscht die Dunkelheit und wer keine Lichtquelle bei sich hat, wird nichts sehen können. Nicht einmal die eigene Hand vor Augen. Wer nicht aufpasst, verläuft sich schnell und findet schlimmstenfalls nicht wieder aus dem Wirrwarr an Gängen heraus. In manchen davon liegen selbst heute noch die sterblichen Überreste von Personen, die

sich dort hineinwagten und nicht wieder heraus fanden.

Eher durch Zufall fand Conn Croí den Geheimgang und nutzte jede ihm zur Verfügung stehende freie Minute, um die Gänge zu erforschen und zu kartografieren. Seine Mühen wurden belohnt: Er fand so heraus, dass ein Gang ins Zentrum führte. Ein rund 10 m x 10 m großer Raum, in dem sich ein uralter Altar, von dem eine Art „Lebendigkeit“ ausgeht und einem Gott geweiht ist. Spätestens seit dem Fund dieses Ortes ist klar, dass sich bereits vor der Errichtung von Congan Caisleán Reithe hier etwas befand: Eine Kultstätte.

### **Carraigh Scáith Dubha**

*(Felsen der Schwarzen Schatten)*

Durch die Dunkelheit, die in den Gängen herrscht und ein Vorankommen beziehungsweise Herausfinden daraus ohne Lichtquelle so gut wie unmöglich macht, hat Conn Croí diesen Ort Carraig Scáith Dubha genannt, Felsen der Schwarzen Schatten. Und der gewählte Name hätte passender nicht sein können. Dank seines Wissenshungers und dem Nachforschen in alten Schriften hat er herausgefunden, dass der Altar einer überaus finsternen Gottheit, deren Name nicht weiter erwähnt und während des Zeitalters der Finsternis verehrt wurde, geweiht ist. Womöglich, weil das Aussprechen ihres wahren Namens ein Unheil oder Ähnliches bedeuten könnte. Conn Croí entschied sich daher, diese Gottheit Scáith Dubha zu nennen. Den Altarraum hat er wiederum Ailellin Scáith Dubha, Brutort der Schwarzen Schatten, benannt.





Die besagte „Lebendigkeit“ ist nichts anderes als die pure Macht Scáith Dubhas, die von dem Altar ausgeht. Wer zu lange an diesem Ort verweilt, dessen Geist wird schleichend korrumpiert und ein ständiges Flüstern versucht, die Kontrolle darüber zu erlangen. Die Betroffenen merken das erst, wenn es zu spät ist.

### **Scáith Dubhas Bräuche**

Wirklich viel konnte Conn Croí über die Bräuche von Scáith Dubha trotz intensivster Nachforschungen nicht herausfinden. Bis auf eine Ausnahme: Den Anhängern ist zu jener Zeit ein Egel ins Ohr eingelassen worden, der sich

im Gehirn einnistete und die Kontrolle der Person übernahm. Die „Erfüllung“, also Comhail, wurde dieser Ritus genannt. Dieser trug dazu bei, dass die betroffenen Personen eine Wesensveränderung erfuhren und fortan einzig und allein der finsternen Gottheit hörig waren. Von dieser Idee fasziniert, wollte Conn Croí das Comhail selbst zelebrieren. Er gründete die Scáith Dubha Elestar, die Bannerträger der Schwarzen Schatten, und bei jedem Anhänger wurde und wird das Comhail vollzogen. Conn Croí sowie einige andere, die zur Führungsriege der Scáith Dubha Elestar gehören, bilden die Ausnahme.



## Meán Oíche

(Mitternacht)

In dem besagten Wirrwarr von Gängen führt ein Gang weiter in die Tiefe. Bis in eine Höhle, in der sich ein unterirdischer See erstreckt und die durch das geheimnisvolle Licht der dort wachsenden Pilze beleuchtet wird. Sie bilden die einzige Lichtquelle in der sonst absoluten Dunkelheit. In dem See, dem Rian Dacrom (Meer der Tränen), wachsen jene Egel heran, die für das Comhail der Anhänger der Scáith Dubha Elestar bestimmt sind und verabreicht werden. Meán Oíche wird dieser Ort genannt und gilt als heilig. Nur Conn Croí sowie einige von ihm Auserwählte haben das Privileg, diesen Ort betreten und dem Rian Dacrom einige Egel entnehmen zu dürfen. Von der Höhle aus führt ein weiterer Gang in die Dunkelheit und fort von Congan Caisleán Reithe. Wer diesem folgt, erreicht irgendwann einen verschütteten Bereich. Dieser war einst der natürliche Zugang zur Höhle.

## Scáith Dubha Elestar

(Bannerträger der Schwarzen Schatten)

Durch seine Nachforschungen, der damit einhergehenden ständigen Nähe zum Altar sowie die Faszination für das Comhail, ist Conn Croí von der Macht Scáith Dubhas korrumpiert worden und hat mit den Scáith Dubha Elestar den ersten Kult der Gottheit aus dem Zeitalter der Finsternis im Riochtán gegründet. Er gehört zu den führenden Personen. Die Anzahl der Kultanhänger ist überschaubar. Das Wissen über die finstere Gottheit und deren ursprünglichen Riten ist dürftig und ausschließlich den vorhandenen Schriften entnommen worden. Die Scáith Dubha Elestar haben da-



her nichts mit den eigentlichen Bräuchen, die von den einstigen Anhängern zu jener Zeit gepflegt worden sind, zu tun. Jedoch strömt durch alle Kultisten die Macht Scáith Dubhas, die sie gerne zu ihrem Vorteil einzusetzen wissen. Gerade diejenigen unter ihnen, bei denen das Comhail vollzogen wurde, weisen eine nicht zu unterschätzende Stärke auf.

Scáith Dubha Elestar agiert im Geheimen und aufgenommen werden all jene, die sich als vertrauenswürdig, verschwiegen und ihren Schwur auf Scáith Dubha geleistet haben. Erst nachdem das Comhail der Scáith Dubha Elestar vollzogen wurde, gilt man als Anhänger des Kultes und wird in dessen Geschicke eingeweiht. Congan Caisleán Reithe gilt im Riochtán als das Zentrum des Kultes. Um aber Ailellin Scáith Dubha geheim zu halten, werden die Treffen andernorts abgehalten.



# Das Leben hinter den alten Mauern

„In Ordnung, dann kommst du jetzt mit mir, Schätzchen!“

- Conn Croí

## HEISSE BEGIERDE, ANSTÖSSIGE LIEBE

## DENN SCHÄTZCHEN IST MEIN NAME

Viele Erainner in den umliegenden Ortschaften von Congan Caisleán Reithe fragen sich, wie es um Úna Croí steht, wann sie eine Lanuin-Ehe eingehen wird. Viele junge erainnische Männer machen sich Hoffnung, einer der Glücklichen zu sein. Doch dazu wird es wohl nie kommen. Denn was niemand außerhalb der Familie weiß, ist, dass Úna Croí nur einen Menschen auf ganz *Magira* liebt: Ihren Bruder Conn Croí.

Im Riochtán Criothach, dem Congan Caisleán Reithe angehört, gilt die Liebe unter Geschwistern als anstößig und steht entsprechend unter Strafe. Wer diesen Akt der Liebe vollzieht und das bekannt wird, denen schlägt eine Welle der Verachtung aus der Bevölkerung entgegen. Úna Croí und Conn Croí halten ihre Beziehung deshalb bewusst geheim. Zu groß ist die Gefahr, bei den Erainnern aus den umliegenden Ortschaften in Ungnade zu fallen. Zumal gegen die Familie ohnehin ein gewisses Misstrauen besteht, weil sie nicht aus dem Riochtán Criothach stammt, sondern aus einem jener, der heute zu Clanthon zählt.

Conn Croí konnte von einer fahrenden Händlerin auf der Handelsstraße nach Cruachan eine sonderbare Kreatur erwerben, wie sie in Erainn und womöglich in ganz Ageniron kein weiteres Mal zu finden sein wird: Missgebildet, nach Fäule und alten, vergammelten Fisch stinkend sowie mit einem unbändigen Appetit ausgestattet. Was auch immer das für eine Kreatur ist, wer auch immer sie geschaffen haben mag, wusste die Händlerin nicht oder wollte sie Conn Croí nicht sagen. Laut ihrer Aussage wurde die Kreatur irgendwo in Crobhinmór aufgelesen und sie selbst hatte diese in einem kleinen Dorf im Nor Erainns erstanden.

Die Kreatur besaß ursprünglich keinen Namen, wurde dann aber An-Leanbh getauft, was auf Clanthonisch übersetzt so etwas wie „Schätzchen“ bedeutet. Da Conn Croí beim Erwerb der Kreatur von der fahrenden Händlerin den oben zitierten Satz gesagt haben soll. Seitdem lebt An-Leanbh abgeschottet in den dunklen Kammern unterhalb der Burg, schleicht dort umher und wartet begierig darauf, mit frischem Fleisch versorgt zu werden. Ein unerträglicher Gestank, eine Mischung



aus Fäule, vergammelten Fisch sowie Käsefüßen, erfüllt jeden Gang und Raum dort. Leute können davon glatt das Bewusstsein verlieren.

## **PERFIDER PLAN, SOLIDE EINNAHMEN**

Úna Croí hat sich dem unbändigen Hunger von An-Leanbh zu Nutzen gemacht und einen perfiden Plan ausgeheckt: Um mehr Geld in die klammen Kassen zu bekommen, bietet sie einige Räumlichkeiten von Congan Caisleánn Reithe als Unterkünfte für die Nacht an Reisende an. Dabei sind besonders wohlhabende Gäste gern gesehen und erhalten sogar eine Führung durch den gepflegten Garten von der Burgherrin persönlich, bevor es zum Abendessen geht. In dieser Zeit nutzen Familienmitglieder die Gelegenheit, die Utensilien der Gäste zu durchsuchen und nehmen dabei sämtliche von Wert zeugenden Gegenstände mit. Das Abendessen wird indes durch diverse Pilze und Kräuter manipuliert, damit die Gäste Halluzinationen sowie Magenkrämpfe bekommen. In der Hoffnung, Hilfe zu bekommen, werden die Betroffenen in die dunklen Kammern unter der Burg gebracht, wo sie nichtsahnend der bevorstehenden Gefahr schutzlos ausgesetzt sind. Den Rest übernimmt schließlich An-Leanbh. Die Kreatur attackiert die Opfer und verspeist diese wenig später. All die erbeuteten Besitztümer werden bereits wenige Tage später in Scrín, Leacht, Cruachan, Cuanbunh oder Drumamargh zu Geld gemacht.

## **Außenwirkung**

Auf die Einheimischen wirken Úna Croí, ihr Bruder Conn Croí sowie die gesamte Familie sonderbar. Kein Wunder, stammen sie schließlich nicht von hier, sondern aus Gebieten, die einst zu Erainn gehörten. So würden es Einheimische allen Personen sagen, die sich interessiert nach Congan Caisleánn Reithe und der Burgherrin erkundigen. Aber etwas wirklich Schlechtes wissen die Einheimischen über Úna Croí und ihrer Familie sonst nicht zu berichten. Die Geschichte, dass Conn Croí eine Kreatur erworben und auf die Burg gebracht haben soll, halten die meisten von ihnen für ein Gerücht. Einige gehen sogar noch einen Schritt weiter und sprechen von „übler Nachrede“. Einzig das Gerücht, die Burgherrin könnte ein Verhältnis mit ihrem Bruder haben, hält sich hartnäckig. Weiterhin ist allgemein bekannt, dass die Familie mit klammen Kassen zu kämpfen hat und deshalb Unterkünfte für die Nacht auf Congan Caisleánn Reithe anbietet. Diese sogar zu erschwinglichen Preisen. Von plötzlich verschwundenen Gästen will im Umland der Burg niemand etwas wissen. Ein Zeichen dafür, wie präzise Úna Croí bei ihrem Vorhaben vorgeht.

## **HINTER DEN KULISSEN**

Über Úna Croí, Conn Croí sowie An-Leanbh wurde nun viel gelesen. Doch wie sieht es spieltechnisch mit diesen Nichtspielcharakteren aus? Auf den nächsten Seiten folgen die Beschreibungen sowie alle relevanten Spielwerte, um die Nichtspielcharaktere in die eigene Pen-&-Paper-Rollenspielrunde einbinden zu können.



## UNA CROÍ

Mittelgroßer Mensch, Neutral

Rüstungsklasse 14 (Leder)

Trefferpunkte 39

Bewegungsrate 9 m

STR 13 (+1)

GES 16 (+3)

KON 13 (+1)

INT 13 (+1)

WEI 12 (+1)

CHA 15 (+2)

**Fertigkeiten** Geschichte +4, Heimlichkeit +6, Nachforschungen +4, Überzeugen +5, Wahrnehmung +4

**Sinne** Passive Wahrnehmung 14

**Sprachen** Erainnisch, Clanthonisch

**Zwei-Waffen-Kampf:** Wenn Una Croí mit zwei Waffen angreift, kann sie ihren Attributsmodifikator zum Schaden des zweiten Angriffs addieren.

### Aktionen

**Mehrfachangriff:** Úna Croí führt zwei Angriffe aus.

**Dolch:** Nahkampfangriff +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W4+3) Stichschaden

**Langschwert:** Nahkampfangriff +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W8+1) Stichschaden

**Kurzbogen:** Fernkampfangriff +6 auf Treffer, Reichweite 24 m, ein Ziel. Treffer: 6 (1W6+3) Stichschaden

war es seit je her, die sie und ihre Familie oftmals vor Schlimmeres bewahrte. Úna Croí kann aber auch sehr direkt sein, bleibt dabei jedoch stets freundlich und vergreift sich nur selten im Ton. Sie und ihre Familie waren noch nie reich, lebten in ärmlichen Verhältnissen und mussten sich jeden Tag aufs Neue durchschlagen, um nicht zu verenden.

Indem sie Iarlaith an Sionnach während eines Glücksspiels gegen ihren Bruder ablenkte und dieser sich dadurch unbeobachtet einen Vorteil verschaffen konnte, gehört ihr Congan

Caisleán Reithe. Während der vorherige Burgherr seine Heimstatt bettelarm verlassen musste und sein Dasein nun irgendwo in den düsteren Gassen einer erainnischen Stadt fristet, leben sie und ihre Familie auf der Burg. Sie hat sich in diesen Ort verliebt. Vor allem in den Burgarten. Ein Verlassen von Congan Caisleán Reithe kommt für sie jedenfalls nicht infrage und sie ist bereit, alles dafür zu tun, das Bauwerk irgendwie instand zu halten.

## Úna Croi

Die Burgherrin von Congan Caisleán Reithe ist nicht nur charismatisch, sondern besitzt zugleich ein selbstbewusstes Auftreten. Ihr wurde eine besondere Gabe in die Wiege gelegt, andere Menschen von ihren Ideen schnell überzeugen zu können. Diese Gabe





Sie ist von den Machenschaften ihres Bruder und den Aktivitäten der Scáith Dubha Elestar voll im Bilde. Auch wenn sie selbst kein Mitglied des Kultes ist, lässt sie ihren Bruder gewähren. Schließlich verspricht sich Úna Croí, wenn die Scáith Dubha Elestar unter der Führung von Conn Croí mehr und mehr an Einfluss gewinnen, das sich das gar positiv auf ihren Einfluss auf Land und Leute auswirken könnte. Und nicht zuletzt ist ihr Bruder ihre große Liebe.

### Conn Croí

Auf viele Personen wirkt das Erscheinungsbild Conn Croís einschüchternd. Er ist hochgewachsen, von schlaksiger Statur und besitzt ein leichtes Hohlkreuz. Edle, reich verzierte Gewänder bevorzugt er, als irgendwelche schweren Rüstungen. Und das hat auch einen bestimmten Grund, denn Conn Croí ist alles, nur nicht wirklich kräftig. Viel zu gern spielt



#### CONN CROÍ (Kultfanatiker)

*Mittelgroßer Mensch, Neutral-Böse*

**Rüstungsklasse** 13 (Seidenrobe)

**Trefferpunkte** 33

**Bewegungsrate** 9 m

**STR** 11 (+0)

**GES** 14 (+2)

**KON** 12 (+1)

**INT** 10 (+0)

**WEI** 13 (+1)

**CHA** 14 (+2)

**Fertigkeiten** Religion +2, Täuschen +4, Überzeugen +4

**Sinne** Passive Wahrnehmung 11

**Sprachen** Erainnisch

**Herausforderungsgrad** 2 (450 EP)

**Dunkle Hingabe:** Conn Croí ist bei Rettungswürfen gegen die Zustände Bezaubert und Verängstigt im Vorteil.

**Zauberwirken:** Conn Croí ist ein Zauberwirker der 4. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberret-

tungswurf-SG 11, +3 auf Treffer mit Zauberangriffen). Der Fanatiker hat folgende Klerikerzauber vorbereitet:

#### Zaubertricks (beliebig oft):

*Heilige Flamme, Licht, Thaumaturgie*

1. Grad (4 Plätze): *Befehl, Schild des Glaubens, Wunden verursachen*

2. Grad (3 Plätze): *Person festhalten, Waffe des Glaubens*

#### Aktionen

**Mehrfachangriff:** Conn Croí führt zwei Nahkampfangriffe aus.

**Dolch:** *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden.

**Fanatiker** sind oft Teil der Führungsriege von Kulturen. Sie nutzen ihr Charisma und ihre Glaubenssätze, um Leute mit schwachem Willen zu manipulieren und zu benutzen. Die meisten sind in erster Linie an persönlicher Macht interessiert.



er einen Edelmann und ist sich nie zu schade, zu erwähnen, dass er auf Congan Caisleán

Reithe lebt. Diplomatie ist nicht seine Stärke, stattdessen ist er temperamentvoll und ein Choleriker. Das Verhandeln überlässt er daher lieber anderen aus der Familie oder gleich seiner Schwester.

Conn Croí ist süchtig nach Kräutern mit berausenden Wirkungen. Außerdem besitzt er eine Leidenschaft für das Sammeln alter Bücher und Schriften. Vor allem die, die von alten Göttern und anderen mächtigen Wesenheiten handeln, sogenanntes „Dunkles Wissen“. Seit dem Fund von Carraigh Scáith Dubha und Ailellin Scáith Dubha hat sich diese

Leidenschaft bei ihm noch einmal merklich intensiviert. Conn Croí hat die Scáith Dubha Elestar – ein Kult, der einen uralten Gott aus dem Zeitalter der Finsternis namens Scáith Dubha verehrt (siehe Seite 7) – gegründet und gilt selbst als Kultfanatiker. Das Rauchen von berausenden Kräutern und das Sammeln alter Schriften verschlingt Unsummen an Gold.

Conn Croí kann es gar nicht leiden, wenn ihm andere Leute irgendwelche Ansagen machen. Die einzige Person, auf die er stets hört und gegenüber der er keine Widerworte hat, ist Úna Croí. Das weiß seine Schwester auch.

#### AN-LEANBH

Großer Untoter, böse

**Rüstungsklasse** 15 (natürliche Rüstung)

**Trefferpunkte** 150

**Bewegungsrate** 12 m

**STR** 25 (+7)

**GES** 14 (+2)

**KON** 20 (+5)

**INT** 6 (-2)

**WEI** 10 (+0)

**CHA** 8 (-1)

**Schadensresistenzen** Nekrotisch

**Schadensimmunitäten** Gift

**Schadensverwundbarkeiten** Gleißend

**Fertigkeiten** Wahrnehmung +4

**Sinne** Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

**Sprachen** Erainnisch, Clanthonisch

**Herausforderungsgrad** 9 (5.000 EP)

**Wachsam:** Mindestens ein Gesicht ist immer wach, wenn die anderen Gesichter schlafen.

**Mehrere Gesichter:** An-Leanbh ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) und bei Rettungswürfen gegen die Zustände Betäubt, Bewusstlos, Bezaubert, Blind, Taub und Verängstigt im Vorteil.

**Gestank:** Jede Kreatur, die ihren Zug im Abstand von 9 m von An-Leanbh beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf (SG 11) bestehen, oder sie ist eine Minute lang vergiftet. Den Rettungswurf kann die Kreatur am Ende jedes ihrer Züge wiederholen. Sollte An-Leanbh dabei in Sichtweite sein, ist der Rettungswurf im Nachteil. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Besteht eine Kreatur den Rettungswurf oder endet der Effekt, ist sie 24 Stunden lang immun dagegen.

**Umarmen:** Statt anzugreifen, kann An-Leanbh versuchen, eine Kreatur zu umarmen. Gelingt dieser kein Geschicklichkeitsrettungswurf (SG 16), gilt die Kreatur als festgesetzt. Zu Beginn des nächsten Zuges kann sie erneut versuchen, sich aus der Umarmung zu lösen.

#### Aktionen

**Mehrfachangriff:** An-Leanbh führt vier Angriffe (3 Klauenangriffe, 1 Bissangriff) aus.

**Klauen:** Nahkampfangriff +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 14 (2W8+7) Hiebschaden

**Biss:** Nahkampfangriff +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 14 (2W8+7) Stichschaden





so, als würde An-Leanbh ihren Ursprung aus den Tiefen des Meeres haben.

Wird An-Leanbh angegriffen, setzt sie all ihre Kräfte ein und gerät, wenn es die Umstände erfordern, in Raserei. Dabei tritt eine ungeahnte Beweglichkeit zutage. Ein Aufgeben kommt für An-Leanbh nicht infrage, sondern sie kämpft so lange, bis ihre Gegner entweder vollständig besiegt oder geflohen sind. Über die leblosen Körper macht sich An-Leanbh anschließend her.

### **An-Leanbh**

An Leanbh ist eine Kreatur, wie es sie womöglich kein weiteres Mal in Erainn und Ageniron gibt. Offenbar sind verschiedene Körper zusammengewachsen, sodass sie mehrere, verunstaltete Gesichter, Arme und Beine zählt. Jedes Gesicht besitzt ein eigenständiges Gebiss verschiedener Ausprägung. Ihre Erscheinung löst bei den meisten Leuten Angst aus. Und die ist nicht unbegründet, denn An-Leanbh besitzt einen ungezügelter Appetit. Sie greift daher alles an, was ihr zwischen die Finger kommt, nur um die Beute später zu verspeisen. Hinzu kommt dieser widerliche Gestank nach Fäule sowie vergammelten Fisch, der den Leuten den Magen umdreht und bewusstlos werden lässt. Was auch immer dieser Kreatur widerfahren ist oder wer sie geschaffen hat, ist unbekannt. Es scheint fast







# Wir sind die Coraniaid

**Wir Coraniaid sind wie Elben – nur nicht so farblos. Wir Coraniaid sind wirklich phantastisch.**

**- aus „Wir sind die Coraniaid“ von Karl-Georg „Amhairgin“ Müller**

## WER WIR SIND!

Wir Coraniaid sind eine Simulationsgruppe im Fantasyverein **FOLLOW**. **FOLLOW** existiert seit 1966. Viele Gruppen bereichern unseren Verein, und eine dieser Gruppen sind wir, die Coraniaid.

Willst Du mehr über **FOLLOW** erfahren, dann gehe kurz dorthin: [FOLLOW](#).

Unsere Simulationsgruppe der Coraniaid verschreibt sich einer mythischen, märchenhaften Welt, einer Welt der Sagen und Heroen, in der beispielsweise alt-irische Legenden um Cuchulainn und den Rinderraub von Ulster beheimatet sind. Viele Coraniaid leben auf Emhain Abhlach, der Insel der Apfelbäume, im Endlosen Ozean auf der Welt *Magira*. Emhain Abhlach ist unsere Heimat in Follow. Einige Coraniaid nehmen in der Alten Welt im grünen Land Erainn auf *Magira* die Geschicke jenes Landes in die Hände. „Bund der Gerechten“ heißt Coraniaid übersetzt, und so handeln wir auf der imaginären Welt *Magira*.

Das Land Erainn ist ähnlich wie Irland, nur viel fantastischer. Dieses erdachte Land gestalten wir gemeinsam nach unserem Gefal-

len. Wir sehen Erainn als ein Land in einem bunten Reigen an Kulturen, die *Magira* reichhaltig an Ideen machen.

Emhain Abhlach dagegen, unsere Heimat, ist anders. Wie? Auch das erzählen wir uns ...

Lies hier online, was wir schreiben: [Geschichten zu den Coraniaid](#).

[WWW.ERAINN.DE](http://WWW.ERAINN.DE)

Der vorherige Text ist ein Auszug aus der PDF „**Wir sind die Coraniaid**“ von den Coraniaid, einer **FOLLOW-Simulationsgruppe**. Du bist neugierig geworden und möchtest mehr über uns, den Coraniaid, erfahren? Dann wäre die komplette, 12 Seiten starke PDF etwas für dich. Hier erfährst du, wie du die Datei kostenlos erhältst. Und wenn du dann noch Fragen hast, frage ruhig.



# Höhere Auflösung und Support

**Wenn wir kurz um deine Aufmerksamkeit bitten dürfen?**

**- Stimme aus dem Off**

„**Congan Caisleán Reithe**“ ist ein Schauplatz auf der Fantasywelt **MAGIRA**, der die Spielregeln der 5. Edition von **MIDGARD** verwendet und zugleich ein Fan-Projekt für Deutschlands erstes Fantasy-Rollenspiel ist. Dank der freundlichen Genehmigung des **Verlags für F&SF-Spiele** trägt diese Publikation das offizielle **MIDGARD-Fan-Logo**.

Die „**Low-Resolution-Version**“ (*niedrigere Auflösung*) steht dir kostenlos zur Verfügung. Du hast aber zugleich die Möglichkeit, eine „**High-Resolution-Version**“ (*höhere Auflösung*) zu erhalten. Spendiere uns einfach etwas Trinkgeld (*3 Euro, 5 Euro oder 10 Euro*) auf <https://ko-fi.com/steamtinkerer> und schreibe dazu, dass du gerne eine „**High-Resolution-Version**“ bekommen möchtest. Wenig später erhältst du diese per E-Mail oder per Privatnachricht über unsere Seite auf **ko-fi.com**. Bitte berücksichtige hierbei, dass die Bearbeitung manuell erfolgt und es gegebenenfalls etwas dauern kann, bis der Versand abgeschlossen ist.

Und falls du gar keine „**High-Resolution-Version**“ haben und stattdessen unsere Arbeit wertschätzen möchtest, freuen wir uns natürlich ebenfalls über etwas Trinkgeld unter dem zuvor genannten Link.

Du möchtest mehr über **MIDGARD** und/oder **MAGIRA** erfahren? Dann solltest auf der Webseite <https://steamtinkerer.de> solltest fündig werden. Dort gibt es eine Menge Artikel zu Deutschlands erstem Fantasy-Rollenspiel sowie anderem Homebrew-Material. Und wenn das nicht ausreichend für dich ist, gibt es zusätzlich noch den seit 2019 existierenden Podcast „**SteamTinkerers Klönschnack**“. Im [Podcast-Archiv](#) findest du eine üppige Auswahl an Podcast-Episoden. Ansonsten sei dir die Webseite des [Verlags für F&SF-Spiele](#) ans Herz gelegt, auf der du weitere Informationen zu **MIDGARD** findest. Für Informationen zu **MAGIRA** besuche gerne die Webseiten von [FOLLOW](#) sowie des [Fantasy-Club e. V.](#)





# Erainn, die Heimat des Volkes der Schlange,

liegt im Wes des Kontinents Ageniron und war in seiner jüngeren magiranischen Geschichte starken Veränderungen unterworfen. Gebiete, die einst zu jenem Land zählten, sind verloren und nun Teil anderer Länder. Erainn selbst erstreckt sich heute von Nuadag im Nor über Bré im Wes und Teach Naiall im Est bis hin nach Traigh im Süd. Und zwischen Maghairé Do Céó, Móintalainn und Eachteara erhebt sich eine Burg, die den Namen Congan Caisleán Reithe trägt und übersetzt Burg Widderhorn heißt.

Wie das Land selbst ist Congan Caisleán Reithe, die im Riochtán Criothach liegt, in ihrer Geschichte starken Veränderungen unterworfen gewesen. Weil ein jeder der einstigen Herrschenden die Burg umbauen und erweitern ließ. All diese Maßnahmen haben dazu geführt, dass Congan Caisleán Reithe ihre eigentliche Funktion als Burg verloren hat. Sie gleicht eher einer Art Märchenschloss, das aus einer der vielen erainnischen Geschichten stammen könnte.

Wer Congan Caisleán Reithe das erste Mal sieht, wird diesen Anblick so schnell nicht vergessen. Denn eines ist sicher: Die Burg ist in ihrer in ganz Erainn einzigartig. Doch was war an dieser Stelle, bevor die Burg errichtet wurde? Die alten Mauern bergen jedenfalls Geheimnisse. Dunkle, die noch aus der Zeit der Finsternis zu stammen scheinen. Ob diese Geheimnisse zu lüften, daher etwas Gutes verheißen mag, darüber kann nur spekuliert werden.

\*\*\*

„Congan Caisleán Reithe – Burg Widderhorn“ ist ein erainnischer Schauplatz auf der Fantasywelt MAGIRA und basiert auf den Spielregeln der 5. Edition des wohl größten Pen-&-Paper-Rollenspiels der Welt. Diese Beschreibung enthält alle erforderlichen Informationen, um den Schauplatz in die eigene Pen-&-Paper-Rollenspielkampagne einbinden zu können oder als eigenständigen Schauplatz für spannende Abenteuer zu verwenden.



5E COMPATIBLE