

Blutsbande



Ein Abenteuer zu M.E.R.S. und/oder Rolemaster

1. Teil der Therbas – Kampagne

Zeit: Irgendwann zwischen 1643 und 1850

Ort: Das bereits gefallene Königreich Cardolan

Vorgeschichte: Das Reich Cardolan wurde bereits vom Hexenkönig von Angmar zerstört und ausgebeutet. Nun kämpfen verschiedene Regenten unterschiedlicher Abstammung um die Vorherrschaft in dem ohnehin bereits kaputten Reich. Diese Fehden von teilweise unsagbarem Hass geprägt, haben uralte, böse Kräfte heraufbeschworen. In den Gräbern und Grüften Cardolans drehen sich die alten Herrscher und Ritter, Adlige und Würdenträger sprichwörtlich im Grabe um, ob dem, was sich dort über ihren Köpfen abspielt. Jetzt also erheben sich die alten Geister, die Körper tot und ihres Geistes nicht mehr Herr. Voll des bösen Blutes stürzen sie nun weite Landstriche Cardolans nur noch weiter ins Verderben.

Die Charaktere sind auf ihren Reisen wieder einmal in den Regionen angekommen, wo einst das große Nordreich der Dunedain, Arnor, lag. Auf ihren Reisen kommen sie bald in das Dorf Telent (S.: einsam), welches etwa 120 Einwohnern mitten in der weiten Ebene Schutz vor Wind und Wetter bietet.

Es dämmt bereits als die Charaktere freundlich, ja fast überschwänglich empfangen werden. Einige Kinder tollen um die Pferde und die Charaktere selbst, herum und die Bewohner geleiten die Reisenden zu dem einzigen, aber mehr als gemütlich und gepflegt aussehenden Gasthof „Zum armen Wanderer“. Diesen Namen trägt der Gasthof wegen seiner Preise auch nicht zu Unrecht (Es gelten Dorfpreise, allerdings um etwa die Hälfte gesenkt), da alles was der Gasthof an Speisen und Getränken anbietet aus eigenem Anbau stammt.

Die Charaktere finden eine gemütlich Kaminschankstube vor, sowie drei bestens eingerichtete Doppelzimmer und drei feine Einzelzimmer dahinter. Tatsächlich bietet dieser Gasthof seinen Bewohnern, aber auch allen Einwohnern des Dorfes ein ordentliches Badehaus mit Dampfbad. Am Abend, nach dem die Charaktere einige Zeit Ruhe hatten und grade mit dem Essen fertig sind, betreten einige Dorfbewohner, Erwachsene aber auch Kinder, die Schankstube und bitten höflichst um die Erzählung einiger Geschichten und Abenteuer. Sollten sich die Charaktere oder zumindest einige von ihnen dazu überreden lassen und mindestens zwei Stunden erzählen, werden sie in Telent immer wieder gern gesehene Gäste sein, sollte man meinen...

In der Nacht wird einer der SC's (zufällig) ermittelt durch Lärm geweckt welcher von der Straße herrührt und so klingt wie lautes Stöhnen und Husten so wie das metallische scheppern eines Putzeimers. Sollte nun also der von Unbehagen geplagte Spieler auf die Vorterrasse des Gasthofes stürzen, so sieht er einen etwa 35 Jahre alten Mann welcher von wilden Hustenanfällen und Krämpfen wegen offensichtlichem Luftmangel geschüttelt wird, umher irrt und schließlich mitten auf der Straße zusammenbricht. Der Charakter sollte angehalten sein diesen armen Mann zu untersuchen, aber sobald sich der Charakter hinkniet um das Opfer zu mustern, platzen am ganzen Körper Wunden auf und in einem wahren Blutschwall wird der Spieler umgerissen und spürt wie etwas eiskaltes um ihn herum und sogar durch ihn weht. Genauso schnell wie dies geschieht ist es aber auch dann schon wieder vorbei. Da der Charakter bei dem Fall auf seinen Hosenboden eine Waffe verliert, werden die heraneilenden Menschen des Dorfes misstrauisch, sehr misstrauisch, verdammt misstrauisch sogar... Weiter verläuft die Nacht ereignislos, aber am nächsten Morgen wartet eine mehr als böse Überraschung auf die nichts ahnenden SC's. Die Wirtin sowie auch ihr Mann und die drei Dienstmädchen sind verschwunden. Als die Charaktere nun auf die Vorterrasse treten wartet ein in dem Moment laut los pöbelnder Mob. Es sind die Dorfbewohner die den Charakteren offensichtlich die Schuld an den nächtlichen Vorkommnissen geben. Tatsächlich sind noch zwei weitere Menschen auf

ähnliche Weise umgekommen. Die Frau des angesehensten Bauern des Dorfes ist sozusagen neben ihm im Bett explodiert und auch der Richter und Gelehrter des Dorfes hat es erwischt. Die Charaktere haben nun zwei Möglichkeiten zu handeln und mit den Bewohnern umzuspringen. Sie können sich durch die pöbelnden Massen mit Gewalt versuchen sich ihren Weg zu bahnen was allerdings bei ca. 35 Männern und knapp 40 Frauen etwas schwierig werden wird. Viel Spaß lieber Spielleiter!!! Die andere, wirklich bessere Lösung wäre, den Dorfbewohnern anhand von guten und stichhaltigen Argumenten klar zu machen, dass sie nicht gegen sie sind und gerne bereit sind diese schrecklichen Ereignisse aufzuklären. Darauf gehen die Dorfbewohner sogar recht schnell ein, denn sie suchten nur einen Sündenbock und wollten nicht an das glauben was aber tatsächlich jeder hier befürchtet. Die dunkle Saat des Hexenkönigs geht nun auch hier endgültig auf und durchtränkt alles mit dem Bösen. Gerüchte werden allerdings selbst hinter vorgehaltener Hand immer lauter.

Nur für den Spielleiter...

Es handelt sich um verfluchte Geister der Toten. Edelmänner aus schon längst vergessenen Tagen, als Cardolan noch unter einer festen Führung war. Nun steigen diese Boten allem Übels aus ihren Gräbern empor und trachten nach der Vernichtung ihres ehemaligen Volkes aus Enttäuschung und unsagbarem Hass auf die, die sie einst regierten und die ihr Reich an den Hexenkönig verloren. Selbst wissen diese Geister allerdings nicht, dass sie jetzt selber zu Dienern ihres einst so verhassten Feindes geworden sind. Man nennt sie Unholde. Hier die Werte (Werte sollten der Stärke der Gruppe angepasst werden.):
Niederer Grabunhold...

Höherer Grabunhold...

Jeder Unhold kann „unheiliges Blut spucken“; Es ist ein WW der Stufe notwendig um den grausamen Folgen zu entgehen. Rüstungen und Metallgegenstände verfallen in ca. 1 bis 2 Stunden zu Staub. Nur organisches Material bleibt unversehrt. Heilige Gegenstände verlieren für entsprechend viele Minuten ihre Wirkung, wie ihr Träger seinen WW gegen das Blut daneben geht. Hautkontakt bewirkt dass alle Wunden welche der Angegriffenen noch hinnehmen muss und so genannte „Treffer pro Runde“ beinhalten den doppelten Schaden (WW geht um 1 bis 50 daneben), oder gar dreifachen Schaden (WW geht um mehr als 50 daneben). Außerdem ist man 1W6 Runden benommen. Grundsätzlich ist bei entsprechenden Situationen ein Furchtspruch der Stufe durchzuführen.

Es gibt nur eine Spur welcher die Charaktere folgen können und diese müssen sie erst einmal finden. Jedes mal wenn in der Nacht Menschen sterben, verbleiben Blutspuren. Diese Geister fahren in die Körper ihrer Opfer und quälen sie, bis sie in einem Blutschwall „zerplatzen“ und der Geist entweicht. Dabei ziehen diese Geister eine dünne, sehr heiße Blutspur hinter sich her, welche auch noch nach Tagen zu finden ist weil das Blut dort wo es auf den Boden trifft Pflanzen und Gras verdorren lässt.

Wenn nun die Charaktere diese oder jene Spur (... aus dem Dorf führen nach dem ersten Abend drei Spuren und jede Nacht kommen weitere hinzu. Wahrnehmungsmodifikationen: Am ersten Tag -20; Am zweiten Tag -10; Ab dann +/-0) gefunden haben und ihnen folgen, werden sie etwa drei Tage unterwegs sei, ob nun zu Pferde oder zu Fuß müssen sie immer noch einer dünnen Spur folgen und das geht nur langsam voran. Die Suche wird wohl etwas dauern!

Verschiedene Ereignisse sollten die Charaktere ablenken, oder vielleicht doch unterstützen. Hier eine Auflistung und Erklärung zu möglichen Ereignissen:

1.) Der alte Mann

Sollten die Charaktere nicht allein darauf kommen den jeweiligen Blutspuren zu folgen begegnet ihnen irgendwann ein alter, verwirrt wirkender Mann und spricht sein Rätsel:

Ein Fluss der fast überall durchfließt...

Spielt man ihm einen Streich und er sich ergießt

Seine Farben, erst blau, bald gelb, doch rot

... und trocknet er aus, so ist das der Tod

Hütet euch!

Die Lösung ist „Blut“.

Die Lösung sei es, so sagt der alte Mann, der Lösung des Rätsels zu folgen.

- 2.) Angriff der Krähen
Ein riesiger Schwarm Krähen stößt eines Abends auf die forschende Gruppe danieder.
Jeder Charakter muss 1W10 Krähen über sich ergehen lassen welche je 1W6 Treffer verursachen.
- 3.) Die Nekromanten-Gilde
Immer wieder werden verunstaltete Valarsymbole an Häusern, Bäumen und anderswo auch entdeckt. Manche Zeichen sind von unbekannter Herkunft. Untersucht man diese Zeichen mit entsprechenden Mitteln, erkennt man ihren nekromantischen, gar dämonischen Hintergrund. Während dieser Nacht brennen auf einmal alle diese Zeichen und eine Gruppe von 13 Dämonenbeschwörenden Nekromanten versammelt sich, gut sichtbar, auf einem Hügel außerhalb des Dorfes. Dorfbewohner wissen zu berichten, dass es diese Gilde schon jahrelang gibt, aber sie nie gefährlich geworden sind. Allerdings brennende Zeichen in der ganzen Stadt hat es bisher auch noch nie gegeben.

Anmerkung: Für die Zeichen die über Tage entstanden sind, sind die Nekromanten verantwortlich, nicht aber für das entzünden dieser (dies hat Therbas veranlasst um von sich abzulenken). Davon wissen die gar nichts. Noch nicht. Wenn die Gruppe freundlich und diplomatisch vorgeht, erhalten sie wertvolle Informationen von den Nekromanten. Die Gilde habe erkannt das sich ein weiterer Schatten auf die Region gelegt hat und sie arbeiten darauf hin einen Dämon zu ihrem Schutz herauf zu beschwören. Das Ritual sei zwar nun gescheitert, aber die Gruppe sei ja jetzt da und würde dem Dorf jetzt erst recht einen Dienst schuldig sein. Wichtig ist folgender Satz: Blutsbande sind wie Spuren. Dieser Satz sollte in den reichlich verzierten und großspurigen Reden der Nekromanten irgendwann fallen. Die Nekromanten wollen nichts böses, aber gehen die Charaktere zu forsch oder aggressiv vor, beschwören die Nekromanten einen Dämon herauf, der die Gruppe dann schwer bekämpft und den Nekromanten Gelegenheit gibt auf immer zu verschwinden und in der Stadt als normale Bürger wieder aufzutauchen, unerkant.

Werte des Dämons:

*Kampfwerte werden an die Gruppe angepasst.
Der Dämon erleidet keine Treffer pro Runde und wird nie benommen.
Er sollte mindestens zwei Angriffe unterschiedlicher Natur haben (Hörner oder Bisse, Gift, Ball- oder Strahlangriffe oder per Waffe).
Werte und Besitztümer:*

In der ersten Nacht kommt ein merkwürdiger böiger Wind auf welcher die Charaktere erschauern lässt und ihnen wird unnatürlich kalt.

(*) In der zweiten Nacht geschehen gar grausige Dinge... Einer der schlafenden Charaktere (zufällig ermittelt) wird von einem solchen Unhold heimgesucht sollte der WW gegen die Stufe misslingen. Gelingt der WW manifestiert sich der Unhold und zeigt zum ersten mal sein schreckliches Erscheinungsbild (Furchtspruch der Stufe; geht dieser um 1-50 daneben ist man 1W10 Runden benommen, bei mehr als 50 sogar 2W10 Runden), ein Gerippe wo hier und dort noch Muskeln und

Fleisch dranhängt in einem weiten Umhang gehüllt, evtl. mit Rüstungsteilen und Helm. Alles ist mit Blut verschmiert und tropft überall raus.

Gelingt der WWV allerdings nicht wird nun auch der Spieler von Husten, Luftmangel und Krämpfen heimgesucht. Seine Augen werden blutunterlaufen sein und er wird wild um sich schlagend auf die anderen Charaktere losgehen. Die einzige Chance den Geist dem Körper zu entreißen ist entweder Magie, oder dem Charakter eine blutende Wunde mit mindestens 3 Treffern pro Runde zuzufügen. Dann manifestiert sich der Geist und greift unvermindert an. Der besessene Charakter bleibt für 1W20 Runden regungslos auf dem Boden liegen.

Am Abend des dritten Tages erreicht die Gruppe ein altes Hügelgrab immensen Ausmaßes, innerhalb eines kleinen Teilstücks des großen Urwalds, der einst ganz Mitteleuropa überzog. Der Eingang ist sehr schwer (-20) zu entdecken. Es ist eine alte überwucherte Grabplatte. Schiebt man sie einfach zur Seite ohne vorher das Rätsel auf der Grabplatte zu entziffern und zu lösen, ergießt sich ein Blutschwall aus dem Loch mit so ungeheurer Wucht, daß jeder in Reichweite (5 Meter) einen Schlagschaden der Klasse D hinnehmen muß inklusive der zuvor schon angesprochenen Folgen des unheiligen Blutes.

Rätsel: Ihm ist es wohl bewußt, es ist ein Spiel. Er steht stets in der Mitte und bewegt sich kaum. Untergehen wird er wohl. Dann betritt er den Ort wo wie sprichwörtlich alle enden.

Die Lösung lautet: Des Königs Hölle!!! (Sinngemäß sollte es schon ausgesprochen werden.)

Dieses Rätsel wurde von einem Gesandten des Hexenkönigs in die Grabplatte eingelassen, der als einziger überlebte, von einer Gruppe von Dämonenbeschwörern die diese Grabmale unterhalb des steinernen Gebildes untersuchen und die dunklen Pläne umsetzen.

Eine lange Wendeltreppe führt innerhalb eines ca. 4,5 Meter breiten Schachtes nach unten. Nachdem alle Charaktere die Treppe betreten haben und ca. 20 Stufen hinter sich gebracht haben, beginnt die Treppe zu Staub zu zerfallen und zwar Stufe für Stufe. Sollte einer der Charaktere beim hinunterrennen nicht ein sehr schweres Bewegungsmanöver schaffen, stürzt er den Rest der Treppe herunter. Die kommt einem +70 Sturz gleich. Tatsächlich handelt es sich aber nur um eine Illusion und die Treppe verschwindet gar nicht wirklich.

Der Plan der Grabkammer:

Raumbeschreibung der Oberen Ebene

1.) Die Eingangshalle ist mit einem Schachbrett im Boden verziert. Dieses Brett besteht aus weißen und schwarzen Marmorplatten feinsten Beschaffenheit. Die selbst ist ca. 4,80 hoch und die Wände sind mit Bildern der ersten Dunedain und ihrer Heldentaten verziert und sehr schön verarbeitet. Sobald die Gruppe eingetreten ist, erscheint vor ihnen ein ca. 3 Meter großes Bild eines dunedainschen Ritters und spricht zu ihnen. „Du... (er beginnt mit dem ersten Gruppenmitglied und geht dann der Reihe nach durch) bist der König!“ (Er deutet mit dem Finger auf das nächste Gruppenmitglied) „Du... bist die Königin!“ Dann verteilt er in Reihenfolge die weiteren Rollen des Läufers, des Springers, des Turms und die des Bauern. Zum Schluß sagt er: „Vergeßt das nie!!!“ Der Sinn in diesem theatralischen Auftritt liegt darin das die Charaktere nur entsprechend der Rolle über das Schachfeld sich bewegen sollen und dürfen. Tun sie das nicht, werden sie umgehend bestraft. Sobald ein Fehltritt getan wird, löst sich einer der vier zweieinhalb Meter großen Puckelmänner von seinem Sockel und greift unvermindert an. Insofern sie Charaktere innerhalb des Kampfes Fehlritte begehen, werden auch die anderen Puckelmänner in das Geschehen eingreifen. Sollten sich die Spieler allerdings an ihre Schrittfolge halten, ist jede Attacke mit einem Malus von -20 zu berechnen. Werte der Puckelmänner (Werte sollten der Stärke der Gruppe angepaßt werden).

2.) Korridore

3.) Diese Grabkammer ist den Handwerkern gewidmet die aufgrund ihrer Kenntnisse nicht wieder das Licht der Welt erblicken durften. Die Kammer ist an den Wänden mit rötlichem Ton verkleidet und beherbergt sechs Säрге. Die Grabbeigaben beschränken sich auf mehrere Werkzeuge zur Steinbearbeitung. (+10).

4.) Diese Grabkammer enthält einige steinerne Statuen mit Bildnissen von Edelleuten welche alle die rechte Hand ausgestreckt nach vorne halten. Der Arm ist angewinkelt und die Faust ist geschlossen. In der Faust einer der 27 Statuen ist ein Topf mit Salbe (reicht für drei Anwendungen) welche die Folgen des „unheiligen Blutes“ mildert und abwehrt.

5.) Dies ist die Grabkammer des Architekten dieses Höhlensystems. Wird der Sarkophag geöffnet, saust eine steinerne Falltür herab, und verschließt diese Höhle auf immer und ewig. Diese Fallkonstruktion ist äußerst schwer (-30) zu entdecken.

6.) In der oberen Vorhalle ist der Boden mit einem weiteren Schachbrett versehen (...mal sehen ob die Charaktere ihre Rolle noch zu spielen wissen!). Wird hier ein Fehltritt getan, lösen sich je fünf Bolzen und schießen wirt durch den Raum. Die Wahrscheinlichkeit wie viele der Bolzen aber tatsächlich treffen liegt 80% für einen Bolzen, 70% für zwei u. s. w.!!! Die Bolzen werden als +100 Angriffe mit einer schweren Armbrust gerechnet.

7.) Seitliche Kammer; sie enthält Bandagen und Salben welche mehrere hundert Jahre alt sind und gewiß einen entscheidenden (SL-Entscheidung) Wert haben.

8.) Hier finden aufmerksame Charaktere eine Portion Tyr-fira. Dieses wertvolle Kraut ist unter einer losen Bodenplatte versteckt und nur äußerst schwer (-30) zu entdecken.

9.) Hier liegen nur ein paar alte Knochen herum.

10.) In dieser kleinen Vorhalle sind an Wandhaken noch die letzten Reste von uralten Zeremoniegewändern zu erkennen. Untersucht man diese genauer, entdeckt man vielleicht eine Verbindung aufgrund der Schriftzeichen mit dem alten Volk, der Wasa.

Nur für den Spielleiter...

Der aufmerksame Leser denkt sich jetzt auch... Wieso denn Wasa??? Ein rachsüchtiger Stamm dieses alten Volkes baute diesen Hallen einst und die verfluchten Eothraim (Rohirrim) welche sie gefangen nahmen zu quälen und für immer unter der Erde gefangen zu halten. Dieser Stamm macht aber auch von anderen Reisenden und sogar dunedainischen Edelleuten nicht halt.

11.) Am Ende der Zeremonienhalle steht ein großer steinerner Thron, welcher bei genauerem betrachten von reinen Magiekundigen eine unheilige Aura besitzt die von unterhalb zu kommen scheint. Abe auch für reine Magiekundige ist es immer noch blanker Leichtsinn (-50) hier zu irgendwelchen Informationen zu kommen. Wird der Thron allerdings von der Wand nach vorne weg geschoben, gähnt halb unter und halb hinter diesem 3,5 x 5 x 3,5 Meter messenden Gebilde ein Loch, welches mit unheilvollen, undurchsichtigem, heißen Qualm gefüllt ist.

Hier geht es zur unteren Geisterebene.

12.) Diese runde sehr hohe Halle ist, im Gegensatz zu den anderen Höhlen und Gängen mit einer gemauerten Wand versehen. Hinter diesen Mauern sind ca. 12 bis 17 Skelette verborgen. Im Boden befindet sich ein Abflusssystem (für Blut). Die Wasa haben ihre Opfer in dieser Halle zu Tode gefoltert und dann eingemauert. Ein wenig der dunklen Magie die unterhalb der oberen Ebene hat diese Skelette verflucht und so stehen den Charakteren so nach und nach mindestens 10, der bis zu 17 Skelettkrieger gegenüber. Die Skelettkrieger bleiben leblos bis der erste von ihnen von den Charakteren entdeckt wird und die Gruppe evtl. die Wand einreißt. Alle übrigen dieser unheiligen Krieger befreien sich dann selbst aus ihren Gräften.

Nur für den Spielleiter...

Sollte die Gruppe sogar gegen alle 17 Krieger mehr als überlegen ihre Kämpfe gewinnen, können alle Skelette bis zu fünf mal wieder aufstehen und unvermindert weiterkämpfen. Erleidet ein Skelett einen schweren Knochenschaden steht dieses allerdings nicht mehr auf. Die Gruppe sollte zumindest in Verlegenheit geraten, aber bitte nicht geschlachtet werden.

Werte der Skelettkrieger:

Anmerkung:

Alle Geister und Untoten können nicht benommen werden und bluten auch nicht, soll heißen sie nehmen auch keine Treffer pro Runde hin!!!

Für die untere Ebene bedarf es keinen Plans. Sollten die Charaktere im ersten Anlauf (jedenfalls ohne die Grabkammer zu verlassen) den Weg in die untere Ebene finden, könnte man den nächsten Teil überspringen. Das wäre sehr schade, denn...

Nur für den Spielleiter...

Sollte die Charaktere die Höhle verlassen weil sie glauben nichts interessanteres mehr finden zu können, werden sie in der sich anschließenden Nacht ganz gehörig umschaun. Wie auf Seite 3

bereits beschrieben, werden die Charaktere schön der Reihe nach von den Unholden heimgesucht, mit all den schrecklichen Ereignissen wie bereits in dem mit einem (*) gekennzeichneten Text auf Seite drei!!!

Das sollte eigentlich Grund genug sein in die Grabkammer zurück zu kehren, oder...

Egal ob die Charaktere den Eingang nie gefunden hätten, nachdem die Unholde die Charaktere so terrorisiert haben, steht der steinerne Thron (Raum 11 auf dem Plan) nicht an seinem ursprünglichem Platz und es eröffnet sich der Weg in die untere Ebene, wie auch unter 11 schon genauer beschrieben...

Nach gut 300 Metern in einem breiten Korridor von 3 x 3 Metern der in einem 30° Winkel tiefer in die Erde hinab führt lichtet sich der heiße Nebel (...alle nordischen Völker erleiden einen Abzug von -10 auf alle Handlungen aufgrund dieser Temperaturen; Elben sogar -20 wegen eines unsagbar drückenden Gefühls) etwas.

Nachdem der Nebel jetzt fast verschwunden ist, setzt sich der Korridor jetzt weiter fort. Aus dem Nichts schießen aus den Wänden plötzlich leichenblasse Arme mit scharfartigen Waffen hervor und fuchteln wild in der Gegend umher. Es handelt sich um ca. 30 solcher Hände.

Werte der Leichenhände:

Am Ende des Korridors öffnet sich eine weite sehr große und hohe Halle aus schwarzem Basaltgestein, dunkelbraunem und lila Laen und Vulkangestein. Die Halle mißt gut 100 Meter in der Länge und 60 Meter in der Breite. Die Höhe beträgt etwa 35 Meter. Die gesamte Höhle ist allerdings oval. Die gesamte Halle ist derart unheilig verzaubert und verflucht, daß alle heiligen Gegenstände in ihrer Wirkung eingedämmt werden. Angriffe bzw. Handlungen mit solchen Waffen oder Gegenständen sind mit -20 modifiziert. Dazu zählt aus das auswürfeln der kritischen Treffer.

In der Mitte der Halle ist ein See aus Blut der ca. einen Meter tief ist und aus der Decke stets gespeist wird durch dünne Blutfäden die raus tropfen. Durch diesen See müssen die Charaktere wohl durch um an den großen Basalthron heran zu kommen, der zunächst mit dem Rücken zu den Charakteren steht. Neben dem Thron steht eine große schmiedeeiserne Truhe welche eine Masse an Bannsprüchen auf Runenschriften enthält (...welche Sprüche das sind und in welcher Macht sie sind, sollte dem Spielleiter vorbehalten werden, aber es sollten mindestens 15 Sprüche sein, welche sich mit dem Brechen von Flüchen und dem Binden von Geistern und ähnlichem befaßt; welche Runenschriften die Truhe noch enthält ist fast egal, sollte aber die Belohnung der Abenteurer darstellen.) und außerdem noch eine Morgulklinge (siehe Treasures of Middleearth). Sobald alle Charaktere diesen Blutsumpf beginnen zu durchwaten, erheben sich sehr schnell und unter furchtbarem Gestöhne doppelt so viele Unholde wie es Charaktere gibt aus dem Blut. Dieser Anblick erfordert ein WW gegen Furcht der Stufe!!!

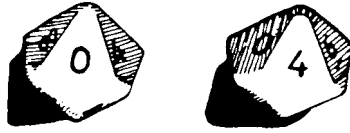
Werte der Unholde, siehe Seite eins.

Nachdem die Charaktere diesen Kampf abgeschlossen haben (wenn!!!) beginnt sich der Thron zu drehen und der Gruppe bietet sich ein grausamer Anblick. THERBAS IST ZURÜCK... Das ehemalige Gruppenmitglied welches die Charaktere selbst verflucht haben. (...durch ihre Dummheit ihn mit fünf von Saurons Amuletten beerdigt zu haben), ist zu einem Ringgeist (kein Nazgul) geworden. Er trägt einen von den niederen Ringen die Sauron zu erst schmiedete und dient nun dem dunklen Herrn. Therbas hält nun eine kleine Ansprache und schickt dann den Charakteren jedem einen höreren Grabunhold entgegen, welche sich ebenfalls aus dem Blut erheben. Werte der Unholde, siehe Seite eins.

Geht nun auch dieser Kampf zu Gunsten der Spieler aus, greift Therbas selbst in den Kampf ein, indem er auf sein untotes Schlachtross, ein verfluchter Mearas, fliegt, welches sich auch wiederum aus dem See erhebt.

Er wird kämpfen bis einer der Charaktere einen grausamen Tod stirbt und dann unter höhnischem Lachen in den Nebel des Korridor verschwinden. Dies wird ihm auch möglich sein, denn der finale Schlag wird eine solche Grausamkeit an den Tag legen, was den ohnehin geschwächten Rest der Gruppe zu lähmen scheint. (Furchtspruch der Stufe).

Therbas's Werte und Besitztümer:



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
November 2000