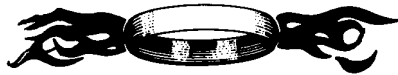


Der kopflose Reiter



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

2. Teil der Therbas – Kampagne

Zeit: Irgendwann zwischen 1643 und 1850 des dritten Zeitalters

Ort: Tharbad und Umgebung

Dieses Abenteuer kann direkt im Anschluss an das Abenteuer „Blutsbande“ gespielt werden, ist aber auch als einzelnes Abenteuer – Modul zu spielen.

Nachdem sich der untote Reiter, der Ringgeist Therbas (... war in meiner Gruppe mal ein SC, bis die Gruppe ihn in einem Kampf mit Uruk - hai verlor und ihn mit vier Amuletten begrub, die aus der Schmiede Saurons stammen) aus seinem unterirdischen Versteck zurück ziehen musste, beginnt er nun mit einer neuen Methode Unheil zu verbreiten und sucht sich dafür die einstmals blühende Stadt Tharbad aus. Tharbad ist inzwischen zu einem Pfuhl von Gesetzlosen geworden und diese Stadt dürfte den Charakteren auch nicht ganz unbekannt sein (siehe „Die Diebe von Tharbad“, ein Abenteuer zu M.E.R.S.). Therbas plant die Stadt zu verseuchen und zu einer Hochburg für seine untoten Diener zu machen. Der Günstling des Hexenkönigs von Angmar hat sich gar eine der niedrigsten Lebensformen die es gibt zu nutze gemacht, Ratten. Er beginnt nun Viertel um Viertel der Stadt mit seiner dunklen Magie zu verseuchen. Er belegt die Ratten der Kanalisation mit einem üblen Fluch, so das jeder der von dem isst, was die Ratten vielleicht in der letzten Nacht angenagt haben, sei es Wurst, Käse, Fleisch oder auch das Korn aus dem frisches Brot gebacken wird, oder auch Bier, Wein und Met, von einer eigenartigen Krankheit ergriffen wird (WW der Stufe). Die Symptome dieser Infektion sind eine etwas fünf Tage anhaltende Apathie, in der, der von Krankheit Befallene außer Stöhnen nicht von sich gibt und sich kaum rühren kann. In diese Zeit stirbt nach und nach der gesunde Verstand ab und der dunkle Fluch übernimmt die Kontrolle über die niederen Instinkte. Auch die Charaktere bleiben natürlich nicht verschont, wenn sie sich von den Lebensmitteln ernähren. Abhilfe bringt nur die eigenen Reserven zu vertilgen oder sich mit Kräutern oder Fasten über Wasser zu halten. Pro Tag die sich die Charaktere von evtl. verdorbenen Lebensmitteln ernähren, steigt die Ansteckungsgefahr um fünf Prozent an, in bereits verseuchten Gebieten sogar um sieben Prozent pro Tag. Es beginnt alles im Hafenviertel. Ca. drei Tage nach der Ankunft der Charaktere ist dieses Viertel schon stark unter dem krankhaften Einfluss von Therbas. Jedes Viertel auf der Insel mitten im Sir Gwathlo wird etwa weitere drei Tage brauchen bis auch diese endgültig verseucht sind. Das Südufer ist dann der nächste Bereich. Dort dauert es weniger als zwei Wochen bis alles unter dem dunklen Einfluss steht. Dann ist das Nordufer dran. Dort dauert es etwa zwei Wochen. Innerhalb der angegebenen Zeitspannen werden in den entsprechenden Vierteln einige Ereignisse stattfinden, die jetzt chronologisch aufgeführt werden. Zunächst die Viertel der Reihe nach, wie sie befallen werden.

- 1.) Das Hafenviertel (3 Tage)
- 2.) Das Kaufmannsviertel (3Tage)
- 3.) Das Bürgerviertel (2 Tage)
- 4.) Das Diebesviertel (3Tage)
- 5.) Das Südufer (12 Tage)
- 6.) Das Nordufer (14 Tage)

Nun also zu den Ereignissen...

Zunächst werden ab dem ersten Tag wesentlich weniger Menschen auf den Strassen zu sehen sein (Wahrnehmungswurf -10), als vorher.

Ab der zweiten Nacht werden Bürger Tharbads unter dem Einfluss der Krankheit vom Wahnsinn gepeinigt auf der Strasse rennen und sich untereinander bekämpfen. Sollten die Charaktere in der Nähe sein, werden diese Zombies sogar auf die Gruppe losgehen...

Werte eines Zombies:

Jeden Abend und Nacht werden Scharen von Ratten unterwegs (Wahrnehmungswurf -20) sein und unter Umständen sogar angreifen.

In der letzten Nacht, bevor ein Viertel komplett verseucht sich Therbas erheben und in das angrenzende Viertel reiten. Dies sieht so aus, dass Therbas seinen Kopf in der linken Hand hält und in der rechten sein Schwert. Aus dem weit geöffneten Mund des Kopfes sprüht Blut in rauen Mengen welches auf Strassen und Plätzen, an Fassaden und Statuen kleben bleibt und langsam alles verpestet. Therbas tut dies um den Ratten den Weg zu zeigen, denn er hat alle Ratten so verflucht, dass sie nicht nur mit ihrem Biss alles vergiften sondern auch dem Geruch des unheiligen Blutes folgen der in ihnen einen unbändigen Hunger verursacht.

Wenn nun also Therbas als Kopfloser reitet, besteht stets die Chance ihn anzutreffen und zwar steigt die Chance pro Nacht (... in der Therbas reitet, andere nicht) um 10% an.

Vorraussetzung ist aber, das man im richtigen Viertel sich aufhält. Tritt man ihm direkt in den Weg, wird er auf den, oder die Charaktere zureiten und mit einem gewaltigen, fast unmöglichen Satz über die Gruppe hinweg springen. So entweicht er zunächst allen Fernkmpfangriffen und wenn er direkt über der Gruppe, ist schlägt er einmal mit seinem Schwert nach unten aus. Das Opfer wird zufällig ermittelt. Dann kehrt Therbas in seinen Turm zurück. Dieser besagte Turm liegt am westlichen Ausläufer der Insel.

Anmerkung: Eine Karte der Stadt Tharbad ist im Einband des Abenteuers „Die Diebe von Tharbad“ zu finden.

Der Turm ist ein, wohlgermerkt ehemaliger Stützpunkt der Marine. Alle Soldaten und Offiziere sind bereits Diener des Bösen und zwar niedere und höhere Unholde. Dazu später mehr.

Die Charaktere sollten darauf kommen Therbas zu verfolgen bis zu seinem Turm. Denn nur dort werden sie mit Sicherheit antreffen und ihn evtl. besiegen. Aber einige Überraschungen wird Therbas mit Sicherheit für die Charaktere bereit halten...

Hier der Plan der Umgebung des Turms...

Plan des Turms...

Umgebung...

- 1.) Diese Bogenbrücke aus schwerem Eichholz und Stein führt auf den Marinestützpunkt, der auf einer Art Landzunge liegt. Sollte die Gruppe sich entscheiden über diese Brücke hinweg zu gehen, türmen sich die Fluten auf und schlagen mit brachialer Gewalt auf die Brücke und die Gruppe nieder. Dies hat einen kritischen Schlagschaden der Klasse „D“ zur Folge. Mit entsprechender Magie ist diese Falle zu entdecken und auch abzumildern, oder vielleicht ganz zu entschärfen (SL-Entscheidung).
- 2.) Das Vorhaus besteht ganz aus Stein und macht einen soliden Eindruck. Das Tor ist schräg rechts zu Pferde und schräg links zu Fuß zu passieren. Beide Tore, sowie auch das hintere Haupttor sind durch Fallgitter abgesperrt welche magisch erhitzt sind (Kritischer Hitzeschaden Klasse „C“, bei Berührung). Das Vorhaus hat einen Innenhof. Links liegt die Asservatenkammer und rechts die Stallungen, Sattelkammer und Unterkünfte für die Dienerschaft.
- 3.) Der Hauptturm ist etwa doppelt so hoch wie das Vorhaus und hat vier Stockwerke. (Erdgeschoss, drei Obergeschosse und die Dachplattform (4. Obergeschoss)). Der Turm ist aus demselben Stein wie das Vorhaus und ebenfalls sehr solide gebaut.

Das Vorhaus und der Turm im Detail...

- 1.) Hier sind, oder besser waren mal zwölf Bedienstete untergebracht. Sie alle sind jetzt tot, nachdem sie in den Wahnsinn getrieben wurden. Untersucht man diese Räumlichkeiten genauer kann man bis zu 56 Bronzemünzen entdecken. Allerdings werden sich auch die Leichen ein letztes mal erheben und gegen die Charaktere losschlagen.
Werte eines Zombies:

- 2.) Hier ist die Sattelkammer zu finden. Hier ist sämtlicher Kram aufbewahrt welcher mit dem Reiten und Pflegen von Pferden zu tun hat. Nichts wertvolles!!!

- 3.) Die Stallungen. Es handelt sich hier um einen, großen Raum in dem einst sechs Pferde gehalten worden. Jetzt liegen die Tiere tot am Boden. Verwesungsgestank macht sich breit. Die Hufeisen der Pferde sind gut gearbeitet und geben Pferd und Reiter einen Bonus (+10) auf Reiten.
- 4.) Die Asservatenkammer. Das Schloß ist verriegelt und äußerst schwer (-30) zu knacken. Die Türen bestehen aus Gusseisen, was das Eindringen, aufstemmen o. ä. unmöglich macht. Im Inneren befinden sich Unmengen an Waffen und Rüstungen, Schilden und anderem Kram, welcher in irgendeiner Form damit zu tun hat. Einige Dinge sind (+5 und +10) modifiziert (SL-Entscheidung).
- 5.) Dies ist die große Aufmarschhalle. Zwei große Freitreppen führen ausschließlich nach oben. Zwischen den Treppen an der Rückseite sind in den Stein rote Scheiben eingelassen. Es sieht so aus, wenn die Brandung dagegen schlägt, als wenn literweise Blut an den Scheiben hinunter läuft. In der Mitte der Halle steht ein großer Brunnen aus dem Massen an Ratten hervor kommen. Die Ratten sind extrem angriffslustig und hören erst auf anzugreifen, wenn mindestens 30 von ihnen tot am Boden liegen.
Werte einer Ratte
- 6.) Kleine Aufmarschhalle. Hier muss ein schrecklicher Kampf stattgefunden haben. Es liegen ca. 15 dunedainische Marinesoldaten furchtbar zugerichtet am Boden. Jeder einzelne von ihnen hat weit aufgerissene Augen, welche die Charaktere starr anblicken. Bei genauerer Untersuchung der Leichen (-20) kann man feststellen, das einige Körperteile fehlen.
- 7.) Breiter Korridor mit je einer Tür links und rechts.
- 8.) Eine steinerne Treppe, welche sich nach links und rechts teilend, ins nächste Geschoss führt. Ins dritte Obergeschoss.
- 9.) Offiziersunterkünfte
- 10.) Offiziersunterkünfte
- 11.) Offizierunterkünfte
- 12.) Standarten, Wappen und Flaggenraum
- 13.) Offiziersunterkünfte
- 14.) Wäscherei
- 15.) Küche
- 16.) Offizierskasino
- 17.) Treppe nach unten
- 18.) Korridor. Innerhalb dieses Korridors werden die Charaktere auf zwei niedere (wenn diese Bezeichnung überhaupt noch zutrifft) Unholde stoßen. Es sind Wachen welche sofort zum Angriff übergehen.

Anmerkung: Alle Unholde haben die Kräfte wie bereits im Abenteuer „Blutsbandel“ beschrieben. Allerdings beherrschen sie noch zwei weitere Kräfte. Sie können einmal 20 Meter weit Teleportieren. Außerdem regenerieren sich bei niederen Unholden 10 Treffer pro Runde und bei Höheren sogar 20 Treffer.

- 18a.) Schmale Wendeltreppen. Diese führen hinauf zur Dachplattform.
- 19.) Trainingshalle. Hier trainierten und lernte alle Marinesoldaten kämpfen, marschieren und was sonst noch so zum Militärdienst gehört. Bei 19a handelt es sich um eine große, nach oben führende Wendeltreppe von ca. drei Metern Breite. Diese führt in s drittes Obergeschoss.
- 20.) Breiter Korridor
- 21.) Mannschaftsunterkünfte. Hier waren pro Raum bis zu 20 Marinesoldaten untergebracht. Auch hier liegen einige Leichen. Wird der Raum durchgewühlt, sind bis zu 23 Silbermünzen zu finden.
- 22.) Unteroffizierunterkünfte. Diese Räume sind alles Doppelzimmer und recht anständig eingerichtet. Es finden sich zwar Blut- und Kampfspuren, aber nicht eine Leiche.
- 23.) Korridor. Siehe Nummer 18.
- 24.) Korridore. Eine große, drei Meter hohe, doppelflüglige Tür aus schwarzer Steineiche ist der Durchgang zum Thronsaal 25. Sie ist sehr schwer (-20) zu öffnen.
- 25.) Thronsaal. Der Thronsaal ist ca. fünf Meter hoch. Hier wartet Therbas bereits auf die Abenteurer. Er steht links von einem steinernen Thron welcher mit einem schwarzen Vorhang verhängen ist. Der Vorhang hängt von der Decke herab und verhüllt nicht nur den Thron, sondern auch das Podest komplett. Vor dem Thron stehen vier höhere Unholde (Werte: siehe Anmerkung auf Seite 5) als Wache. Therbas richtet nun das Wort an die Charaktere. „Seit begrüßt liebe Freunde... Ich möchte euch als Belohnung für eure

Mühen und die Qualen die ihr auf euch genommen habt nun mein Meisterwerk präsentieren.“ Nun reißt Therbas den Vorhang herunter und zum Vorschein kommt ein Golem, welcher aus Leichtteilen zusammengesetzt ist und vier Meter groß ist. Es gelten die kritischen Treffer für gewaltige Wesen. Der Golem infiziert bei Blutkontakt Opfer mit einer Blutkrankheit (WW gegen die Stufe). Die Krankheit bewirkt das bei dem Opfer alle Treffer pro Runde verdoppelt werden (bei einem Fehlschlag über 50 werden die Treffer pro Runde sogar verdreifacht) und durch Kräuter ist keine Heilung möglich. Nur durch Magie ist Hilfe und Linderung möglich.

Werte eines Golems:

Sollte der Golem bezwungen werden, wird Therbas äußerst wütend und befiehlt seinen vier Unholden den Angriff, welche sofort laut kreischend angreifen. Zuvor schleudert Therbas seinen Kopf vor den Abenteurern auf den Boden, der in einem Blutschwall zerplatzt. Auswirkungen des Blutes, siehe „Blutsbande!“. Dann flieht Therbas in seine privaten Gemächer 26 bis 31.

- 26.) Kleiner Gang.
- 27.) Wohnzimmer. Sollten die Charaktere den Kopflosen verfolgen, sehen sie ihn noch in Raum 29 verschwinden, wenn sie sich nicht länger als 5 Runden im Kampf mit den Unholden aufgehalten haben.
- 28.) Tresorraum. Hier befinden sich drei Truhen. Inhalt der ersten Truhe: 43 Portionen einer Giftpaste (Stufe 4), welche beim Eindringen in eine offene Wunde das entsprechende Körperteil im W10 Runden abfaulen und abfallen lässt. Der Inhalt der zweiten Truhe ist ein magischer (+25) Laendolch, welcher wenn er geworfen wird noch in derselben Runde in die Hand seines Besitzers zurückkehrt. Es ist eine unheilige Waffe welche dreimal am Tag einen auf den Träger abgefeuerten gezielten Spruch des Lichtes (auch Blitze) absorbiert. Der Charakter der diesen Dolch in seinen Besitz nehmen will, muß einen WW der Stufe bestehen, um nicht umgehend dem dunklen Herrn zu verfallen und auf die Geisterebene zu verschwinden, nachdem er noch zwei Runden lang seine Kameraden angreifen wird. Die dritte Truhe enthält 500 Goldmünzen.
- 29.) Schlafgemach. In der rechten Wand ist eine Geheimtür die sehr schwer (-20) zu finden ist und direkt aufs Dach führt.
- 30.) Ankleide. Hier hängen zwei dunkle Mäntel welche (+30) auf Schleichen und Verbergen gewähren. Auch hier ist ein WW notwendig wie unter 28 beschrieben.
- 31.) Geheimgang nach oben.
- 32.) Dachplattform. Die Charaktere können hier nur noch mit ansehen wie sich Therbas auf einen geflügelten Unhold aus dem Staube macht. Sollten sie 0 bis 5 Runden nach Therbas auf dem Dach ankommen, haben sie noch drei Schüsse mit einer von drei schweren Armbrüsten (+10/ doppelter Trefferschaden). Bei 6 bis 10 Runden Verzögerung haben sie noch einen Schuß. Sonst bleibt ihnen nur noch die Gewissheit, dass sie Therbas und seine dunklen Künste nicht zum letzten Mal gesehen und bekämpft haben.



Ende