

# Der schwarze Turm von Cabed Angren



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

## 4. Teil der Therbas - Kampagne

**Zeit:** Irgendwann nach 1640 3. Zeitalter

**Ort:** Cabed Angren, Erech, Dwimorberg und Umgebung

**Vorgeschichte:** Cabed Angren und die Umgebung sind in den Abenteuer-Quellenbüchern *Fluch über dem Ered Nimrais* und *Die Geisterarmee von Erech* ausführlich beschrieben.

Therbas, der von der Gruppe nun schon mehrmals geschlagen wurde, wird nicht müde weitere Teufeleien auszuhecken, um Tod, Angst und Schrecken zu verbreiten. Dieses Mal hat er sich einen sehr geschichtsträchtigen Ort ausgesucht und etwas getan wovon schon Generationen von den dort ansässigen Bewohnern Angst hatten. Er selbst, als machtvoller Geist, begab sich unter den Dwimorberg und stahl dem König der Geisterarmee von Erech sein Zepter. Dieses Zepter verleiht seinem Besitzer Macht über fast alle Untoten, die Kraft sie zu lenken und zu befehligen. Eru sei Dank, ist Therbas aber erstens noch nicht hinter die vollkommene Macht des Artefakts gekommen und verschwendet seine Zeit momentan eher an den Bau seiner Festung. Beeindruckt von der Beschaffenheit Dol Goldurs ist Therbas auf den Gedanken gekommen, das Haus der Heilerin, oberhalb von Cabed Angren nieder zu reißen und sich selbst dort einen schwarzen Turm errichten zu lassen.

Der zeitliche Ablauf ist einfach geschildert. Therbas hat nach seiner letzten Niederlage gegen die Spieler direkt Hilfe vom Geisterbeschwörer erbeten und sie auch erhalten. In Form eines ganzen Stabes von dunklen Spionen, Beschwörern, Alchimisten und ähnlichen Magiekundigen um folgenden Plan durchzuführen. Es galt das Zepter zu rauben, eine Illusion um Cabed Angren zu errichten, die Heilerin aus ihrem Haus zu vertreiben, das Haus niederbrennen und den Turm auf den Trümmern zu errichten. Danach plant Therbas die Geisterarmee zu unterjochen und von seiner neuen Festung aus Gondors südliche Provinzen und vor allem Dol Amroth ins Verderben zu stürzen.

Das Haus der Heilerin, von dem jetzt schon häufiger die Rede war, steht schon ewig auf einem Berg über den Dächern von Cabed Angren und gehört Nienna, der Heilerin. Nienna ist aber nun schon seit Jahrhunderten tot und ist nur noch als Geist anwesend. Sie ist zwar äußerst mächtig, aber Therbas und seinen Vasallen, sowie der hasserfüllten Geisterarmee hat sie absolut nichts entgegen zu setzen. Natürlich ist auch der König und Fürst der Geisterarmee furchtbar erzürnt, über den Diebstahl seines Zepters und hat seine Geister entsandt um es zu suchen und es wieder zu beschaffen. Koste es, was es wolle.

**In Cabed Angren:** Schon als die Gruppe in der Nähe von Cabed Angren auftaucht, kommen ihnen die letzten Flüchtlinge entgegen und sprechen angsterfüllt von dem furchtbaren Schrecken, der seit geraumer Zeit in ihrer Heimat spukt. Alle Flüchtlinge wollen nur noch weg von diesem Ort. Cabed Angren selbst ist wie ausgestorben, aber nicht zerstört. Alles ist wie immer, nur dass die Bewohner fehlen und die Charaktere bemerken nicht, dass sie sich bereits innerhalb einer Illusion befinden. Sie können alle Häuser durchsuchen, alle Straßen durchschreiten, aber werden definitiv keine Anhaltspunkte für die furchtbaren Ereignisse finden, welche ihnen geschildert wurden. Ab und zu können in der Nacht tatsächlich Geisterkrieger gesehen werden. Ihr Hass lässt sie auch in der realen Welt sichtbar werden, aber angreifbar sind sie durch absolut nichts, was die Charaktere haben. Außerdem nehmen die Geister die Charaktere nicht wahr. Der Anblick eines solchen Geistes ist schrecklich und furchteinflößend. WW gegen Furcht (6.Stufe), Fehlschlag 01 – 50 = Flucht, 51 – 100 = Erstarren und 101+ bedeutet einen sofortigen Herzstillstand.

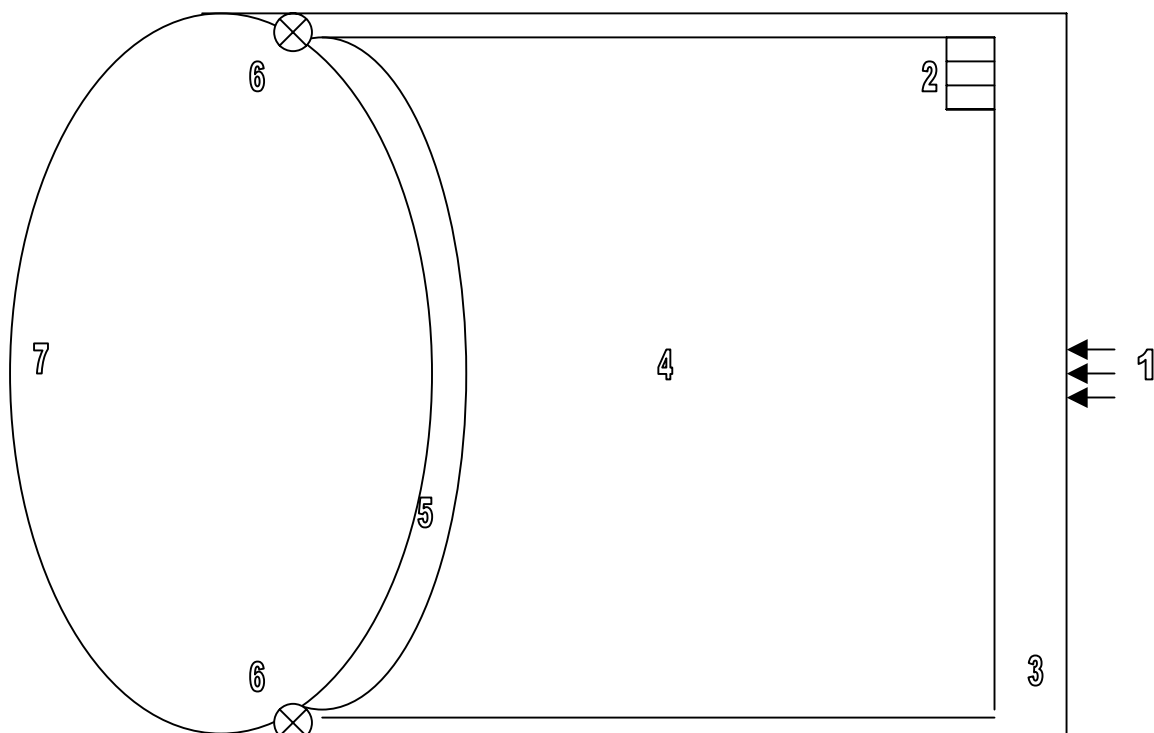
**Der Spuk** geht bei Nacht richtig los. Die Charaktere hören Wutgeschrei, Geräusche von Hausdurchsuchungen, Poltern und Krachen. Natürlich sind das die teilweise manifestierten Geister, die das Zepter suchen. Auch Nienna trägt ihren Teil zum Spuk bei, obwohl sie nicht möchte, dass man vor ihr flieht, sondern sie anhört. Ihre Art und Weise ist allerdings etwas unkonventionell, geisterhaft eben. Sind die Charaktere nachts wach und machen sich Gedanken, oder durchstreifen sogar die Stadt kann es dazu kommen, dass vor einem Charakter plötzlich ein geisterhaftes Gesicht einer Frau mittleren Alters erscheint. Dieses Gesicht ist fast Nase an Nase mit dem SC und wie durch einen langen, markerschütternden Schrei verzerrt. Hören tut der entsprechende SC aber nur einen leisen, geisterhaften, ersterbenden Laut aus einer Zwischenwelt. Dennoch wird hier ein WW gegen Furcht (12. Stufe) nötig. Mislingt dieser, wird der SC in Panik das Weite suchen und ebenfalls versuchen, die Stadt alsbald wieder zu verlassen. Ist man allerdings standhaft, streckt Nienna ihre Hand aus und versucht den Charakter im Gesicht zu berühren. Lässt man das zu, sorgt Nienna dafür, dass die Illusion, für den SC zerbricht und er das sehen kann, was tatsächlich in Cabed Angren geschehen ist. Andere, die diese Situation miterleben, sehen dann nur noch die Berührung von Niennas Hand im Gesicht des entsprechenden SC's und dann ist der Charakter auch schon komplett von der Bildfläche verschwunden. Der Spielleiter sollte evtl. einen kurzen Text vorbereiten, mehrfach kopieren und an die SC's austeilen die, die Illusion durchbrochen haben.

**Die Illusion** kann nur auf die oben beschriebene Weise durchbrochen werden, oder wenn eigene Magie dazu ausreicht. Es handelt sich um eine Illusion der 30. Stufe. Hinter der Illusion verbirgt sich ein brennendes Cabed Angren, zerstört und voll von gefährlichen Geisterkriegern. Tatsächlich ist all das real und nicht was die Charaktere in den vergangenen Stunden sahen und erlebt haben. Nienna kann nun mit den Charakteren sprechen, hat aber leider zum Teil absolut falsche Informationen, die sie an die Gruppe weiter geben kann. Sie wird berichten, wie ein übler Fürst ihr Haus eingerissen hat und sich selbst dort hat einen Turm errichten lassen. Dies sei ihm mit Hilfe der Geisterarmee gelungen. Das entspricht nicht wirklich den Tatsachen, denn die Geisterarmee sucht ja bekanntlich nur das Zepter, aber die Geisterkrieger werden die Charaktere für Feinde halten und die Gruppe wird wiederum die Geister für feindselig halten. Mal sehen, ob die Charaktere heraus bekommen können, dass sie eigentlich gegen die Falschen kämpfen, aber spätestens am Ende des Abenteuers sollte das Ganze aufgelöst sein.

Sämtliche Geister sind nur durch magische Waffen verletzbar und werden weder benommen noch erleiden sie Treffer pro Runde.

Schnell können die Charaktere feststellen das ein Haus in Cabed Angren nicht zerstört wurde. Ganz im Gegenteil, den die ehemalige Künstlerakademie wurde zu einer Art Festung umgewandelt in der die Illusionisten, Zauberer, Alchimisten, Konstrukteure u.s.w. die Therbas helfen, sich gegen die Vielzahl von Geistern leicht verteidigen können. Aus diesem Grund sind alle möglichen Schutzzauber (SL-Entscheidung) um dieses Gebäude aktiv. Die Charaktere sollten allerdings ihr gesamtes Können aufbieten müssen um dieses Gebäude betreten zu können.

#### Lageplan der Künstlerakademie:



Die Künstlerakademie ist auf Stelzen, Pfeilern und Balken errichtet worden und ist gut 1,5 Meter über dem Boden. Eine große Treppe führt zum Eingangsportal hinauf.

- 1.) Das große Eingangsportal ist mit einem magischen Schloss versehen. Nur durch Magie ist dieses Schloss zu öffnen. Dies allein reicht eigentlich schon aus, um die Geister fern zu halten, aber um das gesamte Gebäude sind weitere Schutzzauber aktiv, die u. U. auch die Charaktere betreffen könnten. Hier eine Übersicht der permanent aktiven Zauber, welche allerdings nur außerhalb und am Gebäude aktiv sind und nicht den Innenraum betreffen.
  - Zauber 1
  - Zauber 2
  - Zauber 3
  - Zauber 4
  - Zauber 5
- 2.) Hier führt eine Treppe hinauf in den Rang.
- 3.) Einige, wenige, eher gut betuchten Menschen haben auf dem Rang während der Vorstellungen Platz. Nur über den Rang können die Wendeltreppen (6) erreicht werden.
- 4.) Das Parkett. Hier liegen und stehen die Stühle und Bänke wüst umher. An der Stirnseite, unterhalb des Balkons (5) und der hinteren Aufbauten und den Gemächern (7), liegt die geräumige Bühne. Auch von der Bühne kann man in die hinteren Gemächer (7) gelangen.
- 5.) Hier ist der Balkon. Normalerweise steht hier der Ansager, oder ein Erzähler und führt das Publikum durch die Vorstellung. Sobald aber die Charaktere, das magische Schloss an der Tür überwunden haben, sind die Magier und Zauberer gewarnt und treten auf den Balkon hinaus. Aus dieser Position wollen sie die Charaktere vernichten. Jemand, der keine Fernkampfgriffe ausführen kann, muss sich auf den Weg zum Balkon machen. Entweder über den Rang, oder die Bühne hinauf in die hinteren Gemächer, durch die hinteren Gemächer und dann auf den Balkon. Dieser Weg dauert genau 4 Runden. In dieser Zeit kann der SC nicht attackiert werden, aber auch selbst nicht aktiv in den Kampf eingreifen.
- 6.) Wendeltreppen
- 7.) Hintere Gemächer. Wohnungen und Zimmer der Künstler, Requisite und Werkstätten finden sich hier und natürlich der Ausgang zum Balkon hin.

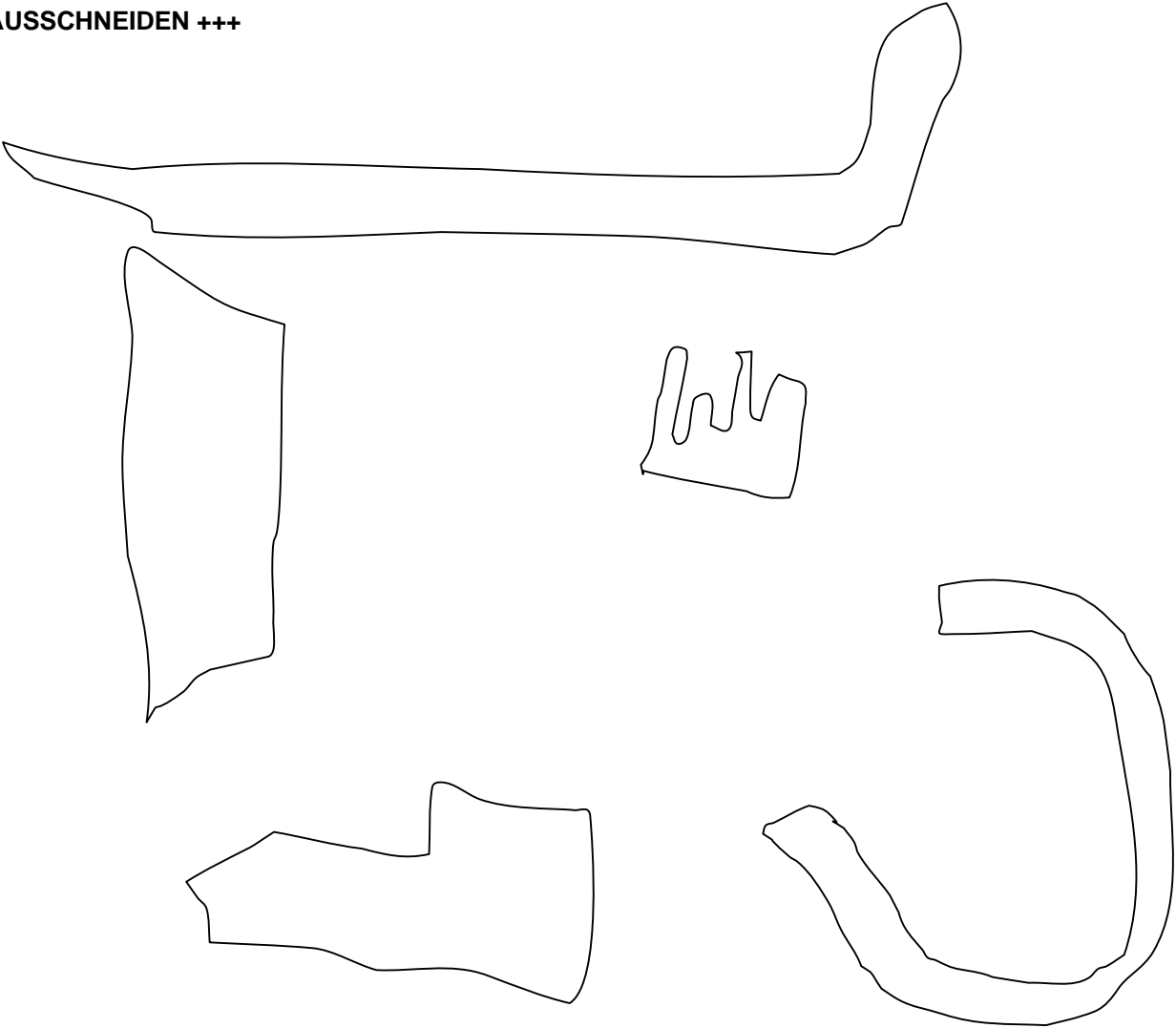
Auch wenn ein Kampf mit fünf hoch magiebegabten Zauberern, schon wie ein Endkampf wirkt ist es doch lediglich ein zwischenzeitliches Intermezzo mit Dienern von Therbas. Diese Magiekundigen waren es, die mit ihren Kräften Therbas überhaupt ermöglicht haben unter den Dwimorberg zu gelangen und das Zepter an sich zu reißen. Desweiteren sind diese Magiekundigen auch für die Illusion um Cabed Angren verantwortlich. Jeder der 5 Magier trägt ein merkwürdig geformtes Stück Metall. Nur wenn alle Stücke in einer bestimmten Lage zueinander gefügt werden, ergibt sich ein Schlüssel für das Tor des Turmes. Werden die Magier besiegt, zerbricht auch die Illusion und nur aus den Magiern ist etwas herauszubekommen was hier vor sich geht.

**Der Weg zum Turm** ist mit allerlei Gefahren übersät. Noch beim Weg aus Cabed Angren hinaus, können die wütenden Geisterkrieger erneut auftauchen und die Gruppe in einen Kampf verwickeln. Je weiter allerdings die Charaktere weiter den Berg erklimmen um so mehr gewinnen andere Gefahren die Oberhand. Zunächst ist der Weg sehr steinig und stets und überall voller Geröll. An solchen Stellen kann der SL normale Bewegungsmanöver und Klettermanöver verlangen. Eine weitere Gefahr ist der Steinschlag, der unter Umständen an vielen Stellen des Pfades zu Tal poltern könnte. Ein solcher Steinschlag enthält 1W10 +50 Stoß-Angriffe (ATS 1), wobei der DB nicht zum Tragen kommt, da man sich dieser Felsen nicht erwehren kann. Noch eine weitere Gefahr stellt der, von Therbas beschworene, Gewittersturm da. Unnatürlich viele Blitze zucken kreuz und quer durch die Luft und kommen den Charakteren gefährlich nahe. Es besteht sogar dreimal eine 5%ige Chance für jeden Charakter, dass ein solcher Blitz sein Ziel in einem der unglücklichen SC`s findet. Solch ein Blitz wird auf der Tabelle für Blitzstrahlen ermittelt, verursacht aber den dreifachen Trefferschaden, bei einem Charakter mit Metallrüstung sogar den vierfachen Trefferschaden und stets den doppelten kritischen Trefferschaden.

Als letzte Hürde stellen sich den Charakteren einige Puckelmänner in den Weg. Geschaffen wurden sie von den Alchimisten, die derzeit mit dem Bau des Turmes weiter beschäftigt sind. Die Zahl der Puckelmänner, die sich den SC`s in den Weg stellen, kann frei definiert werden. Die meisten, größten und mächtigsten der Puckelmänner, die geschaffen wurden, arbeiten eh, unter Anleitung ihrer Erschaffer am Turm und kommen später noch zum Einsatz. Wenn die Charaktere nach all diesen Gefahren das Tor erreicht haben, müssen sie den Schlüssel zusammensetzen, um das Tor öffnen zu können (siehe nächste Seite).

Die Teilstücke des Schlüssels für das Tor des Turms:

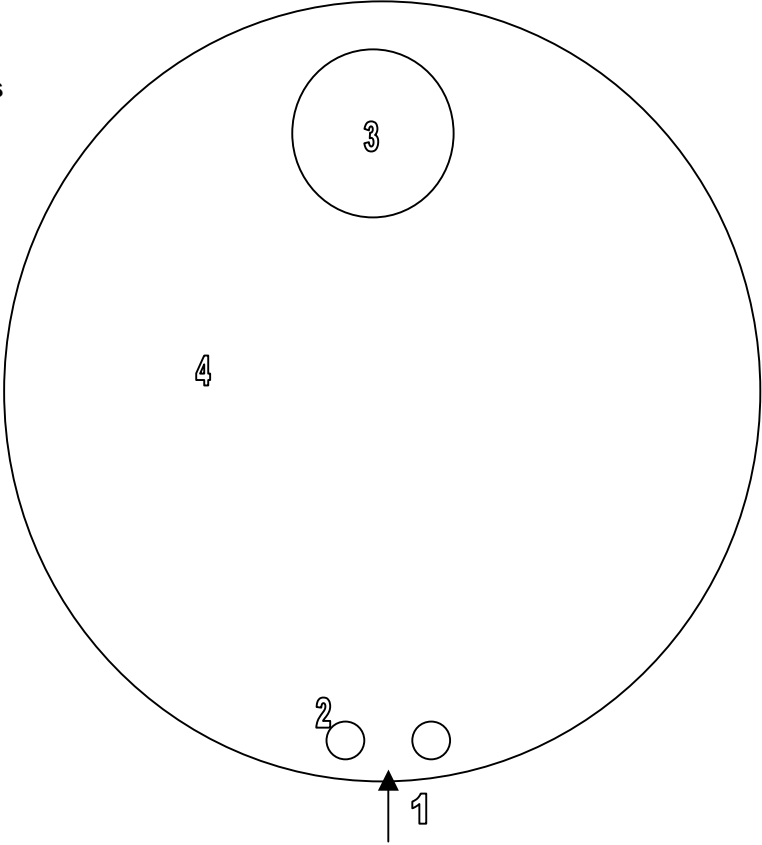
+++ AUSSCHNEIDEN +++



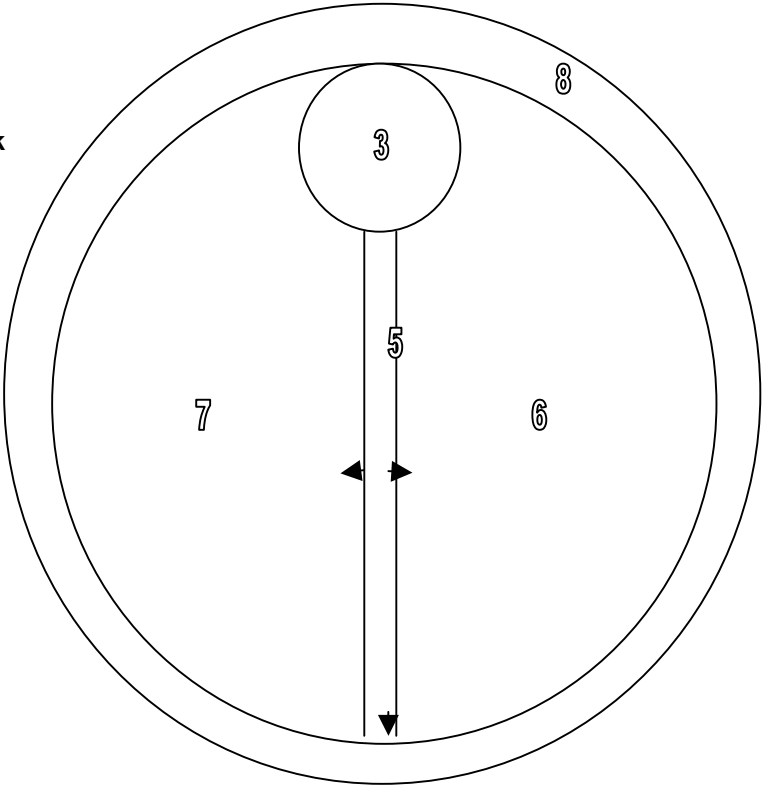
**Der Turm** hat sieben Stockwerke und ist im Durchmesser gut und gern 50 Meter breit. Die obersten Stockwerke und die Aussichtsplattform, sind noch nicht fertig gestellt.

**Der Plan des Turms:**

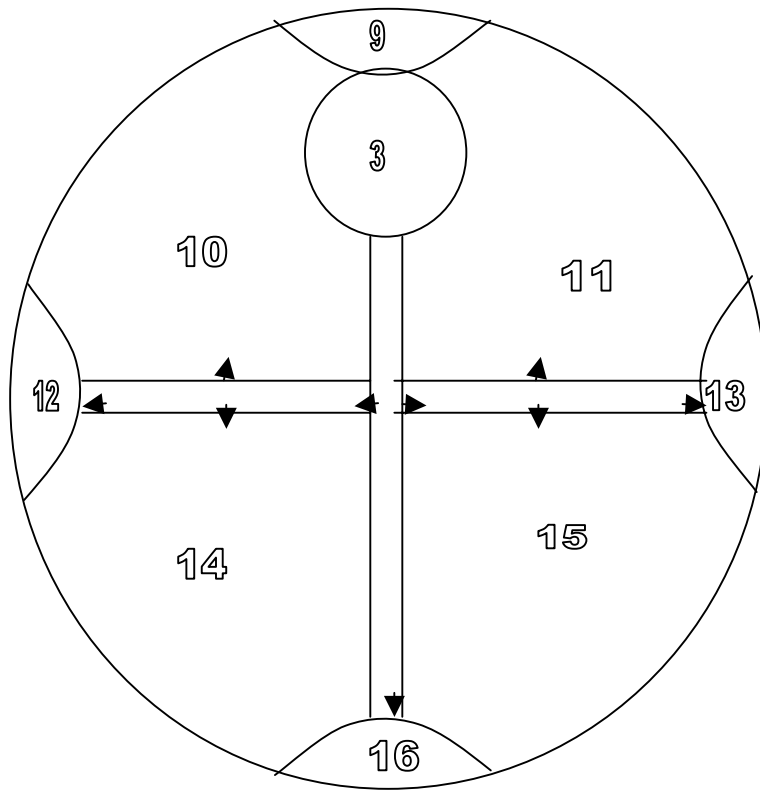
**Erdgeschoss**



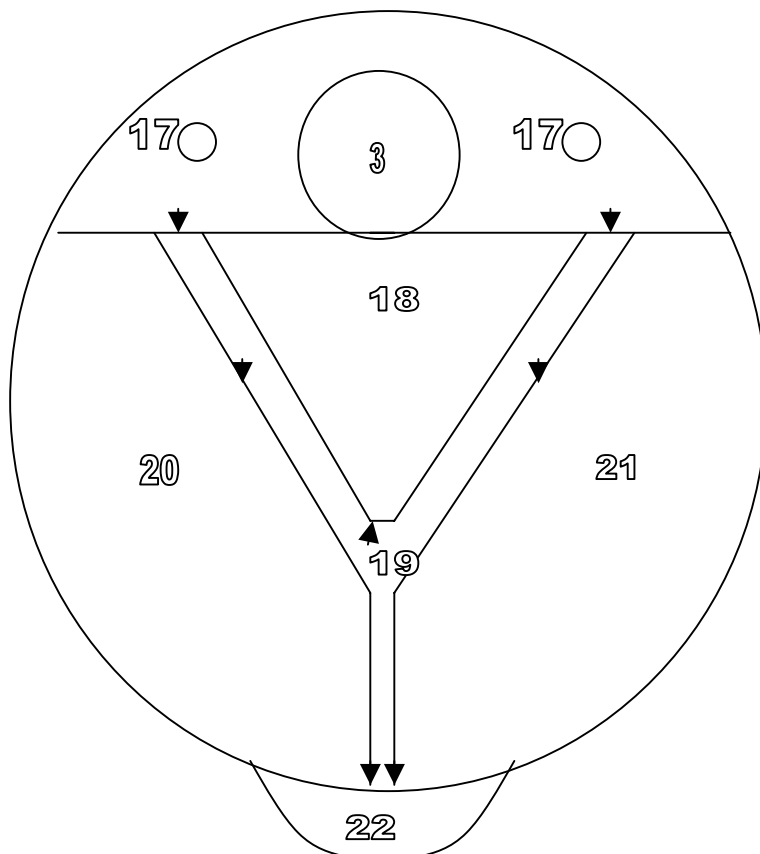
**1. Stock**



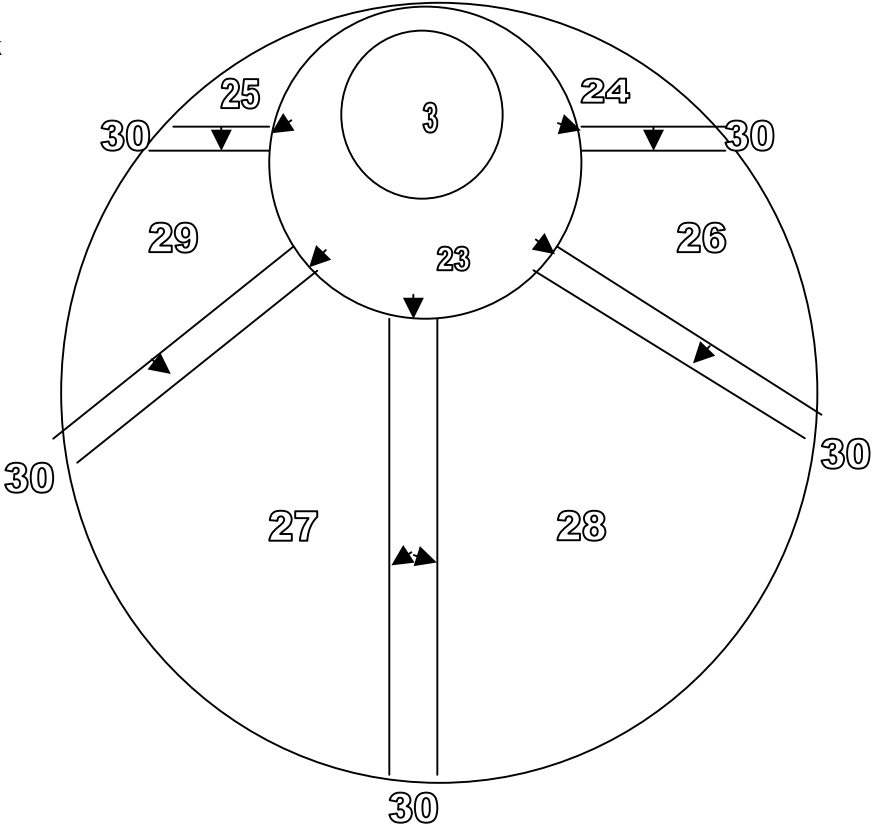
Zweiter Stock



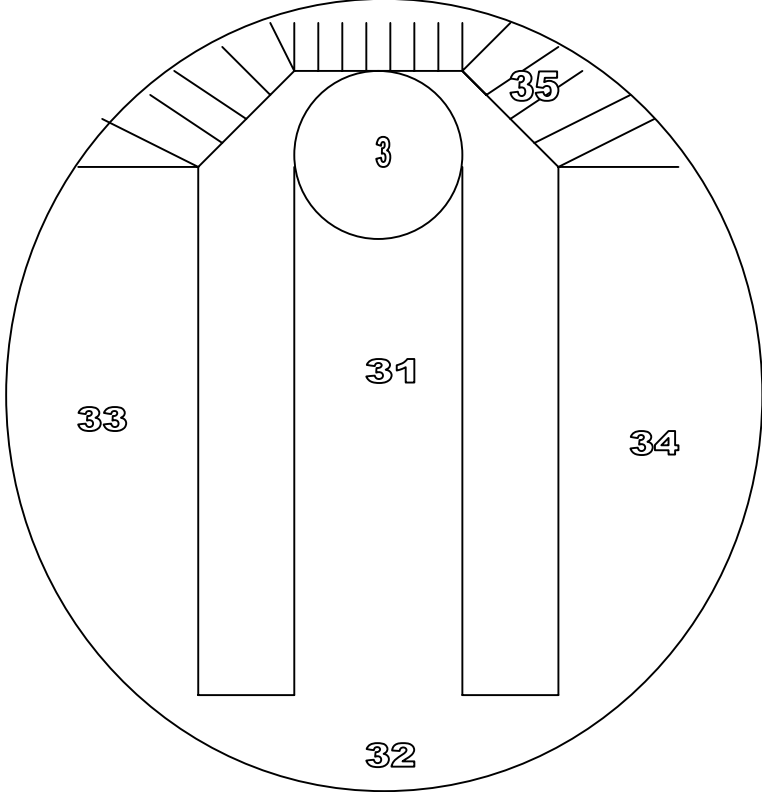
Dritter Stock



Vierter Stock



Fünfter Stock



**Der sechste und siebte Stock** sind derzeit noch im Bau und vom sechsten Stock stehen lediglich die Außenmauern, vom siebten Stock gar nur ein improvisierter Gerüstbau. Zu den Geschehnissen in diesem Teil des Turmes später noch mehr.

- 01.) Das große Eingangsportal besteht aus vier Teilen. Einen zweiflügeligen Haupttor und Nebeneingängen von je einem auf jeder Seite. Hat man den Schlüssel richtig zusammen gesetzt, so kann man den rechten der beiden Nebeneingänge gefahrlos passieren. Zu den beiden anderen Schlössern passt der Schlüssel nicht. Sollte also eine falsche Tür versucht werden zu öffnen, aktiviert sich im Inneren der Eingangshalle eine Art magischer Alarm (siehe 04).
- 02.) Links und rechts neben dem Haupttor stehen zwei Steinstatuen. Jede ist gut 3,50 Meter hoch und besteht aus schwarzem Schiefer. Diese Steinstatuen sind Wächter, welche sich aktivieren, wenn das Losungswort („Dunkles Grab“) nicht binnen 2 Runden ausgesprochen wird und zwar von jedem der passieren möchte. Die Statuen tragen keine Waffen, aber ihre immensen Faustschläge verursachen gewaltige, kritische Hiebschäden. Zusätzlich ist das Schiefergestein äußerst scharfkantig und das zieht einen kritischen Streichschaden gleicher Schwere nach sich. Zudem kommt von der Wucht des Schlages noch ein kritischer Stoßschaden Klasse „A“ hinzu.
- 03.) Eine steinerne Wendeltreppe, die nach oben führt.
- 04.) Die untere Eingangshalle ist vollkommen mit schwarzem Marmor ausgekleidet, aber ansonsten ist sie leer. Wird allerdings der Alarm ausgelöst, so löst in der Mitte der Halle nach 4 Runden ein gewaltiger Antimaterieball aus. Es handelt sich um einen permanenten Runen-Schutzzauber der in der Marmorfliese direkt in der Mitte der Halle eingebettet wurde. Diesem Antimaterieball zu entkommen ist nur auf zwei Arten möglich. Entweder man zerstört die Rune, oder man ahnt kurz vorher die Gefahr, in dem man die Mitte des Raumes im Auge behält und sieht wie die Antimaterie emporsteigt und sich zu einem Ball formt. Dann ist es allerdings immer noch ein absurdes Bewegungsmanöver (-70) dieser Falle zu entgehen, bei der natürlich auch kein DB angerechnet werden darf.
- 05.) Vom Absatz der Wendeltreppe im ersten Stock führt ein gerader Korridor weg. Je eine Tür links, rechts und am Ende des Ganges sind vorhanden, von denen keine verschlossen, wohl aber geschlossen ist.
- 06.) In diesem Raum sind die Wachmannschaften des Turmes untergebracht. Der Raum bietet allen 50 Turmwachen (alles Ostlinge/Sagath) einen Schlafplatz, Tische und Bänke, sowie eine Truhe für persönliche Habseeligkeiten. Derzeit sind 18 Wachen anwesend. Ob diese in Alarmbereitschaft sind, ist SL-Entscheid und auch abhängig davon, ob die Charaktere bis hier hin leise genug waren. Die verbleibenden 32 Wachen sind entweder im Turm auf Wachgang, oder außerhalb zugange. Einige überwachen auch die Bauarbeiten im sechsten und siebten Stock. Alle Habseeligkeiten zusammen gesucht ergibt dies die Summe von 37 Silbermünzen und Schmuck im Wert von 55 Silberstücken.
- 07.) In diesem Raum befindet sich die Küche, ein Trainingsplatz und die Rüstkammer für alle im Turm befindlichen Wachen. Einige Kurzschwerter (+10) (7 Stück) sind derzeit noch nicht verteilt und können in Besitz genommen werden. Ansonsten sind hier nur noch einige (5) Küchensklaven anzutreffen, denen man das Augenlicht genommen hat. Der gesamte Raum ist ansonsten mit allem Nötigen ausgestattet, was eben so eine Rüstkammer, einen Trainingsraum und eine Großküche gehört.
- 08.) Dieser Raum umschließt sozusagen den Turm. Es ist ein Wehrgang, ausgestattet mit Pechnasen, Mordlöchern und Schießscharten im Überfluss. Der Turm kann von hier aus hervorragend verteidigt werden. Selbst Brandkörbe und eine Ölrinne sind vorhanden.
- 09.) Direkt von der Treppe ist ein Balkon zu erreichen. Auf diesem Balkon stehen zwei fest installierte riesige Armbrüste mit denen Feinde abgewehrt werden sollen. Zwei Wachen sind anwesend und frieren sich im Sturm die Finger ab.
- 10.) In diesem Raum schlafen und arbeiten die fünf Offiziere des Turms. Auch sie sind Ostlinge und befinden sich grad in einer Lagebesprechung. Durchsucht man später Raum und Offiziere kann man Schmuck im Wert von 25 Goldstücken, 57 Silberstücke Barschaft und drei Kurzschwerter (+15) entdecken.
- 11.) Diese recht große Halle wird als Gerichtsaal und für kleinere Aufmärsche verwendet. Die Möblierung ist noch recht dürtig und die Halle ist menschenleer.
- 12.) Ein Balkon, wie unter Nummer 09. beschrieben, nur das er nicht über die Treppe erreicht wird.



- 13.) Siehe Nummer 12.
- 14.) Dieser Raum dient als Küche und Speiseraum für die Offiziere und die am Turm arbeitenden Ingenieure (Alchimisten & Konstrukteure). Auch hier ist momentan niemand anzutreffen, da die Sklaven derzeit die Wachmannschaften bekochen.
- 15.) Hier ist die Unterkunft der gut 15 Alchimisten und Konstrukteure, die derzeit allerdings im sechsten und siebten Stock die Arbeiten koordinieren. Eine Untersuchung des recht ansehnlich ausgestatteten Domizils ergibt 223 Goldstücke und detaillierte Baupläne des Turms, die unter Umständen später sehr wichtig sein könnten, denn sie zeigen auch Schwachpunkte des Turms.
- 16.) Siehe Nummer 12.
- 17.) In dieser Vorhalle stehen wieder zwei dieser gewaltigen Schieferstatuen, ähnlich der im Erdgeschoss. Nur durch das Aussprechen der zweiten Lösung, „Therbas erwartet uns“ kann ein Erweichen der Statuen verhindert werden. Allerdings können die Statuen die Vorhalle nicht verlassen.
- 18.) Der kleine Thronsaal. Hier empfängt Therbas unwichtige Besucher, oder hält kleinere Zusammenkünfte ab. In diesem Raum steht nur ein Stuhl aus schwarzer Steineiche.
- 19.) Vor der Tür zum Thronsaal ist eine ähnliche Falle wie in der Eingangshalle angebracht. Diese löst ebenfalls nach 4 Runden aus, allerdings breitet sich die Wucht des Antimaterieballs nur im Korridor aus. In den angrenzenden Räumen ist man sicher.
- 20.) Bibliothek der Essenzmagie. Alle Werke die hier zu finden sind beschäftigen sich mit düsterer Essenzmagie und beschreiben deren Gebrauch. Charaktere die etwas davon verstehen sollten für das Studieren dieser Schriften pro Tag 50 EP erhalten. Insgesamt kann man 200 Tage studieren und so bis maximal 10.000 Erfahrungspunkte sammeln. Das gilt nur für reine magiekundige der Essenzmagie.
- 21.) Bibliothek der Mentalmagie. Wie in Raum 20 bereits beschrieben, aber bezogen auf Mentalmagie.
- 22.) Von diesem Balkon pflegt Therbas zu denen zu sprechen, die sich vor dem Turm und dessen Tor befinden.

*Anmerkung: Alle Türen im vierten Stock sind verschlossen und sehr schwer (-20) zu öffnen.*

- 23.) Diese kleinere Vorhalle hat fünf Türen die alle in weitere Korridore des Turms führen. Alle Türen sind verschlossen und nur mit einem Manöver des „blanken Leichtsinns“ (-50) zu öffnen.
- 24.) Diese geheime Kammer kann nur über eine Geheimtür aus dem Korridor betreten werden. Diese Geheimtür zu finden ist äußerst schwer (-30) und absurd (-70) zu öffnen. Es handelt sich um eine magische Tür welche sich durch Steinverschiebungen öffnet. Begeht, bei dem Versuch diese Tür zu öffnen, ein SC einen Fehler, kann er hindurch gehen und die Tür schließt sich automatisch hinter ihm und wird nie wieder zu öffnen sein, außer durch Therbas selbst. Diese Tür ist auch gegen alle Zauber gesichert, also wirklich nur durch Handarbeit zu öffnen. In der Kammer befindet sich das in der Liste der magischen Artefakte unter Punkt 1.7 befindliche Florett „Himrimnen“.
- 25.) Diese Schatzkammer ist mit derselben Tür gesichert, die schon unter Punkt 24 beschrieben wurde. In der Kammer befindet sich „Nebelwandler“, ein Artefakt, welches in der Liste unter Punkt 1.14 geführt wird.
- 26.) Kleiner Besprechungsraum. Hier lassen sich keine wertvollen Informationen finden.
- 27.) Arbeits- und Aufenthaltsraum von Therbas persönlich. Hier lassen sich sämtliche Hintergrundinformationen zu diesem Abenteuer finden. Der Spielleiter sollte auch allgemeine Fragen zu Therbas zulassen, aber aufpassen, daß er nicht zuviel erzählt.
- 28.) Großer Besprechungsraum. Hier finden sich ebenfalls keine wichtigen Informationen.
- 29.) Therbas Schatzkammer. Hier lagern gut und gern Geldmittel in Höhe von 10.000 Goldmünzen in fünf schmiedeisernen Truhen. Alle diese Truhen sind absurd (-70) zu öffnen.
- 30.) Korridore
- 31.) Dieser riesige Saal ist der Rüstungssaal. 20 Rüstungen stehen an den Wänden, bewaffnet mit Hellebarden. Wenn Therbas vom Eindringen der Charaktere bereits Kenntnis hat, beschwört er höchst selbst 5 dieser Panzerkrieger um die Gruppe zu zermalmen.
- 32.) Ein großer Thron aus schwarz-grauen Basaltgestein.
- 33.) Wappensaal, sämtliche Wappen der getreuen Diener des Geisterbeschwörers und des Hexenkönigs sind dort an der Wand angebracht.
- 34.) Bannersaal, sämtliche Banner der getreuen Diener des Geisterbeschwörers und des Hexenkönigs sind dort an der Wand angebracht.
- 35.) Treppe nach oben. Sie führt zur Baustelle des sechsten und siebten Stockwerks des Turms.

Wenn die Charaktere tatsächlich bis nach oben vorgedrungen sind werden sie dort (erneut) auf Therbas treffen. Er begutachtet und beaufsichtigt dort die Baumaßnahmen. Die Baustelle besteht aus großen, hölzernen Gerüsten und allerlei Kränen. Menschliche Sklaven mauern die Außenwände und gut 15 Ingenieure geben lautstarke Anweisungen. Sechs, von den schon bekannten, riesigen Statuen erledigen die wirklich schweren Bauarbeiten.

Die Statuen werden sofort auf die Charaktere losschlagen und Therbas selbst wird in diesen Kampf eingreifen. Er sieht seinen Plan gefährdet und will höchst selbst seinen fast fertigen Turm verteidigen.

Auf wackeligen Gerüsten entbrennt nun der Kampf und pro Aktion muss ein Bewegungsmanöver unterschiedlicher Schwere absolviert werden. Die Charaktere können am obersten Ende des Gerüsts fechten, sich mit Kränen gegen die Feinde schwingen, von oben auf ihre Gegner springen und so weiter. Der Fantasie der Charaktere darf hier wirklich keine Grenze gesetzt werden und der Spielleiter sollte sich alle Aktionen gut beschreiben lassen und seinerseits Manöver würfeln lassen. Der Kampf sollte höchst dramatisch sein, denn die Charaktere treten gegen 9 Ingenieure, 9 Wachen, 6 Steinstatuen und Therbas an, der Rest flieht. Allerdings haben sie immer nur einen Gegner und können nur unter, vom Spielleiter zu bestimmenden Umständen, von mehreren Gegnern zugleich attackiert werden.

Weiterhin könnte es den Kampf dramatisch machen, wenn halb fertige Mauern einstürzen, Gerüste zusammen brechen und Personen abstürzen. Man sollte den Kampf laufen und sich entwickeln lassen.

Wenn Therbas in die Flucht geschlagen wird, dann dieses mal vernichtend. Zumindest ist es das was die Charaktere denken sollen, denn er stürzt von einer der halb fertigen Mauern aus in die Finsternis. Das Zepter des Geisterkönigs ist bei Therbas zu finden. Er wird kurz vor seinem Sturz von der Mauer verlieren. Die Charaktere können es offen und gefahrlos dem Geisterkönig übergeben der sie dafür mit Reichtümern aus seiner Schatzkammer belohnen wird. Hier kann der Spielleiter entweder selbst Schätze und Belohnungen kreieren, oder sich Anregungen in dem Abenteuerbuch *Die Geisterarmee von Erech* holen.

Sollten allerdings die Charaktere verlieren bleibt ihnen nur selbst die Flucht, oder der Tod, denn ein letztes Mal wird Therbas zurückkehren. Aber das ist ein anderes Abenteuer und eine neue Geschichte in der fantastischsten aller Welten... J. R. R. Tolkiens Mittelerde.



# Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten  
Mai 2003 bis September 2003