

Die Schrecken der Entwasser 2



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

Ort: Die Entwasser im östlichen Teil von Calenardhon

Zeit: Immer

Vorgeschichte: Wie auch schon im Quellen- bzw. Abenteuerband „Die Schrecken der Entwasser“ geht es um die unwirkliche Gegend, die sich Entwasser nennt. Die Region ist dünn besiedelt und die Menschen, die dennoch das manchmal so beschwerlich zu bewohnende Moor allen anderen Orten Mittelirdes vorziehen sind meist in sich gekehrt, furchtsam und abergläubisch bis nach dort hinaus. Sicherlich verirren sich in diese Region nur die tollkühnsten (oder dümmsten) Abenteurer um wirklich Mythen und Sagen zu jagen. Wahrscheinlicher ist dann doch eine ungewollte Durchreise, weil irgendjemand mal wieder keine Karte anbringen konnte oder diese nicht so interpretieren konnte, wie es für einen Weg um die Entwasser herum nötig gewesen wäre.

Der Grund ist eigentlich auch nebensächlich, warum man an diesem Ort der Welt ist. Man ist eben da und auch wenn man schon erfolgreich war und so manch Schrecken hat ausmerzen können, spricht man hat bereits den offiziellen Quellenband gespielt, so zeigt dieses Abenteuer mit seinen drei Kurzgeschichten, daß ein Schrecken niemals alleine einen Ort wie ein Moor bevölkert und das „Schrecken“ vom Sinn des Wortes schon als Mehrzahl dargestellt ist. Der zweite und angrenzende Teil der spannenden und bisweilen beklemmend-gefährlichen Geschichten in den Entwassern, ist noch eine ganze Nummer düsterer, beklemmender und natürlich auch gefährlicher.

Wie schon erwähnt sollten die Helden in dieser Region nicht unbedingt freiwillig sein und so sitzen sie nun also alle mürrisch um einen stabilen, runden Birkentisch herum und suchen einen Schuldigen, bzw. haken auf dem vermeintlich Schuldigen ordentlich herum. Das Örtchen heißt Forodló und beherbergt offensichtlich nur selten Gäste. Das Essen ist mehr eine nahrhafte Paste und auch das Wasser (etwas anderes gibt es nicht) ist das bezahlte Kupferstück nicht im geringsten wert. Die Stimmung ist also, gelinde gesagt, auf einem historischen Tiefpunkt angekommen und pendelt zwischen Wut, ironischem Galgenhumor und einer ordentlichen Portion Ratlosigkeit.

Bataillon morte

Ohne es wirklich zu merken ist die Zeit schon voran geschritten und draußen ist es dunkel geworden. Nebel aus dem Sumpf durchzieht die Gassen der Siedlung und kaum noch Feuer brennen. Der Wirt schließt und schickt die Gruppe nach draußen. Zum Stall, dem Nachtquartier ist es nicht weit, aber auf einmal hören die Helden einen Marschgesang, wie von einer Gruppe Soldaten gesungen. Allerdings scheint er fern zu sein und klingt ein wenig von der Welt entrückt.

Von Westen her kommt plötzlich ein geisterhafter Reiter. Er ist leicht bewaffnet und sieht aus wie ein Bote oder noch besser, ein Scout und Kundschafter (wie die Geisterarmee von Erech), der Daen Coentis. Er prescht auf die Heldengruppe zu und reitet ohne zu bremsen durch sie hindurch. Alle die ausweichen wollen müssen ein sehr schweres Bewegungsmanöver absolvieren oder sie erleiden einen kritischen Kältetreffer der Klasse „B“, wenn der Reiter durch sie hindurch galoppiert.

Niemand ist auf der Straße und erst wenn die Helden im Stall sind, ist dort ein recht angespannter Bursche und ein älterer Mann, der Vater des Mannes ist und den Stall auch als Mietstall und Pferdverleih betreibt. Der Bursche heißt Calef und sein Vater Carl. Beide wissen eine düstere Spukgeschichte zu erzählen...

Erst kommt immer nur der Bote schnell durchs Dorf geritten. Die eigentliche Bataillon kommt aus dem Armeestützpunkt Gwanlend und sie wurden gerufen um beim letzten Bündnis zu kämpfen. Was dann

genau geschah weiß keiner so genau, aber sie sind nie angekommen und wirklich niemand traut sich an die Geistersoldaten heran um etwas heraus zu finden und das schon seit Jahrhunderten. Allerdings hört man einige Zeit nach dem Aufbruch der Bataillon, die im Dorf stets kurz innehalten und sich umsehen, stets verzweifeltes Geschrei aus dem Sumpf in östlicher Richtung. In der Nacht ihres Marsches traut sich niemand auf die Straße, den man munkelt, daß man dann nie wieder unter den Lebenden weilt. Es soll schon einige mutige Kempen gegeben haben, die in der Nacht draußen dem Spuk begegnen wollten, aber schon am kommenden Morgen nie wieder gesehen wurden.

Des weiteren gibt es noch eine andere Ungewöhnlichkeit, allerdings werden die Helden nicht unmittelbar Zeuge dieses Umstands und erzählen tut der alte Carl es auch nicht. Seit jener Zeit, also seit vielen hundert Jahren, erlebt die Siedlung auch immer wieder in jener Zeit, genauer in den Wochen vor dem Marsch der Soldaten, eine eigenartige Todgeburtenrate. Viele Gläubige und auch Möchtegern-Wissenschaftler schieben diesen Umstand tatsächlich auf das Klima und bestimmte Zusammensetzungen in der Luft. Haarsträubende Begründungen für einen Umstand den sich niemand erklären kann. Die schwangeren Frauen reden auch kaum über die Todgeburten. Zu schlimm ist ein solches Ereignis. Sollten die Helden einfühlsam genug sein, erfahren die Helden folgendes. Die Nacht in der es passierte war feucht-kalt und nebelig. Plötzlich ein heftiger wehen-ähnlicher Schmerz und mit schier unmenschlichem Druck wird das Kind regelrecht aus dem Mutterleib gepresst. Nicht selten kommt dabei auch die Mutter zu Tode. Der Leichnam des Kindes ist wie Gummi, völlig leblos und es sieht aus, als wäre der kleine Körper nie zum Leben bestimmt gewesen. Oftmals werden die kleinen Kinder noch am folgenden Tag begraben. Stets sind es drei tote Kinder pro Jahr, alle in der gleichen Zeit.

Zum Hintergrund... Es war tatsächlich in der Zeit des letzten Bündnisses und in jenen Tagen als Isildur die Menschen des Gebirges zur Erfüllung ihres Eides aufrief. Nicht alle verrieten den König von Gondor und einige machten sich auf den Weg. So auch die Soldaten dieser Bataillon. Sie wurden nicht Opfer des Fluchs von Isildur, auch wenn man das sicher denken mag. Sie wurden Opfer der Liebe. Die Frauen der Region trauerten um ihre Männer schon vor dem Marsch und sie waren verzweifelt, wollten nicht, daß ausgerechnet ihre Männer gingen. In dieser Zeit schlich sich eine alte Hexe ein und versprach den Frauen, daß ihre Männer nichts vom Krieg sehen würden und das sie für immer (passende Formulierung) in der Heimat bleiben würden. Als Belohnung wollte sie für sich und ihren einsam gelegenen Hof, mitten in den Entwasser, die drei ersten Kinder, die nach der Absprache geboren werden sollten. Die Frauen gingen unsicher auf den Handel ein und noch bevor die Männer gingen, kamen zwei der Kinder zur Welt. Weiß sonst wer, was die Frauen den Vätern erzählt haben, als die Kinder plötzlich verschwunden waren. Dann kam der tag des Marsches gen Osten, aber die Soldaten kamen nicht mal 10 Kilometer weit, da sie der Hexe Zauber traf. Der Sumpf, mit seiner Endgültigkeit verschluckte die gesamte Bataillon. Stundenlang, grausam und erschöpfend muss der Kampf gegen den so tückischen Untergrund gewesen sein. Die Schreie waren weit zu hören. Die Frauen begriffen, daß sie betrogen worden waren, aber was sollten sie gegen so viel Verderbnis ausrichten. Die letzte Frau, die ihr Kind hätte hergeben müssen verweigerte sich der Absprache, weil sie den Betrug der Hexe, die das selbst natürlich anders sah, nicht noch belohnen wollte. Sie verbarg ihr Kind. Die Hexe war bereit Gewalt anzuwenden, stürmte regelrecht das Haus der jungen Witwe und wollte das Kind stehlen. Doch die Frau war klug und vorbereitet. Mit einem Küchenmesser erwartete sie die Hexe, stach zu und beendete so die Existenz der alten Frau. Doch der Hass band die Hexe an die Welt und ihr ruheloser Geist wandelt noch heute in der Gegend und noch heute stiehlt sie Kinder, indem sie in dem Körper der Frauen fährt, die Seele des Kindes frisst und die Geburt geradezu erzwingt, um auch der Frau Verderben, Schmerzen und vielleicht sogar den Tod zu bereiten. So wiederholt sich alle Jahre, im grauen November, der Marsch der Männer von XXX, der Todeskampf der Soldaten im Sumpf und das erneute Umhergehen des finsternen Geistes einer verwirrten und verbitterten Hexe, die zu allem bereit ist, junge Frauen leiden sehen will und Kinderseelen frisst.

Ob und wie die Helden hinter diese uralte Geschichte kommen ist natürlich fraglich, zumindest bestehen verschiedene Ansatzmöglichkeiten. Zur Informationssuche haben sie auch nicht so viel Zeit, denn es handelt sich um ein Ereignis das nur an wenigen Tagen des Jahres tatsächlich aufgeklärt werden kann.

Die Geister tun niemandem etwas, wenn sie nicht angegriffen werden. Unnahbar und diszipliniert, wie Soldaten sein sollen, kommen sie ins Dorf marschiert (wobei man allerdings nicht mehr als ein leises Rauschen vernimmt) und bleiben stehen. Einige Geister, damals scheinbar Offiziere, sehen sich im Dorf um. Wenn sie niemanden sehen, drehen sie um, lassen die Soldaten Haltung annehmen und marschieren danach in östlicher Richtung aus dem Dorf wieder raus. Wenn sich die Helden allerdings den Geistern in den Weg stellen kann es zu zweierlei Situationen kommen. Verhalten sich die Helden

feindlich, kommt es zum Kampf und lediglich Magie oder heilige Gegenstände haben Wirkung gegen die Geistersoldaten. Besiegen die Helden die Soldaten trotzdem, hat das allerdings wenig Auswirkungen auf das nächste Jahr, denn so befreit man die Seelen der armen Hunde nicht. Wenn die Helden sich ein Gespräch erhofft hatten werden sie allerdings auch enttäuscht. Wenn sie dort stehen und egal was sie sagen... der Befehlshaber kommt auf die Gruppe zu (man meint ihn lächeln zu sehen) und bedeutet allen anwesenden Männern sich einzureihen und Haltung anzunehmen. Dazu sagt er etwas wie: „Wacker, wacker... gut so!“ Frauen lehnt er höflich aber bestimmt ab und bedeutet anwesenden Damen den Weg frei zu machen. Dabei sagt er nur: „Ihr nicht... für euch keinen Krieg!“ Seine Stimme klingt grollend und tief, aber nicht feindselig. Jegliche Ansprache und Fragen werden ignoriert. Wenn die ausgewählten Männer der Gruppe mitmarschieren passiert nichts – vorerst. Gehen sie allerdings nicht mit, greifen drei der Geistersoldaten an und beschimpfen die Helden als Feiglinge und feige Hunde.

Werte eines Geistersoldaten:

Der Sumpf ist sicherlich ein Ort an dem die Helden nach Spuren suchen werden. Vorab sei gesagt das in dem Sumpf absolut keine Spuren zu finden sind. Lediglich einen gefährlichen Überfall kann man dort erleben. Während die Helden den Sumpf vielleicht absuchen, tauchen unter Nervenzerfetzendem Wehklagen viele untote Hände und Arme aus dem sumpfigen Boden auf. Sie greifen nach den Helden und ihre Fingernägel zerschneiden ihr Fleisch und ihre Kraft zieht die Körper in die Tiefe. Es handelt sich ausschließlich um gezielte Attacken auf die Beine der Helden. Sollte ein Held straucheln und hinfallen greifen die Hände auch gezielt Arme und Hände an. Sollte ein zweiter kritischer Treffer ermittelt werden, der erneut das Hinfallen oder Stürzen eines Charakters beinhaltet, so wird der Körper in die Tiefe gezogen. Selbst kann man sich dagegen nicht wehren, aber andere SCs haben die Möglichkeit binnen 1W10 Runden den Körper wieder hoch zu ziehen, Gesetz dem Fall, sie sind stärker als die untoten Hände.

Werte einer untoten Hand:

Im Dorf gibt es so viele Informationen auch nicht. Es gibt natürlich Schauermärchen ohne Ende, aber lediglich der Ort an dem die Soldaten damals aufgebrochen sind, lässt sich heraus finden. Es ist XXX und liegt unweit von der kleinen Siedlung.

In Gwanlend ist beim dem dortigen Militärstandort eine Ehrentafel in Bronze aufgestellt. Sie enthält die Namen der damals im Sumpf verschollenen Soldaten und anhand dieser Namen kann in dem uralten Stadtarchiv von Gwanlend heraus finden, daß die meisten Angehörigen, die meisten Familien heute nicht mehr leben. Lediglich eine Frau lebt noch, deren Linie bis auf einen der Soldaten zurück geht. Auf einen der Soldaten und auf die junge Witwe, die damals die Hexe erstach. Sie wohnt noch heute in Gwanlend und sie vermag die ganze Geschichte zu erzählen. Die alte Dame heißt Freja, geht schon stark gebückt und humpelnd und ist immer mit einem alten grauen Tuch über dem Kopf unterwegs. Die meiste Zeit sitzt sie vor ihrem Haus, wenn das Wetter gut ist und ansonsten werkelt sie in ihrer Küche herum und kocht Marmeladen aus den wenigen, schmackhaften Früchten, die der Sumpf hergibt.

Noch währen die alte Dame erzählt, oder bereits schon während die Helden im Archiv der Stadt nachforschen, zieht ein böiger Wind auf und wer genau hinhört vernimmt ein Ächzen in den Winden. Irgendwann geht es allerdings los. Kleinere Objekte werden durch die Luft geschleudert und treffen

die Helden teilweise sehr hart. Dieser Angriffe kann man sich nicht erwehren, aber sie sind auch nicht lebendgefährlich.

1W10 +30 Stoß-Angriffe auf der ATS1, wobei es sich dabei maximal um kleine, bzw. normale Angriffe handelt, die weniger Schaden verursachen. Kritische Schäden sind entweder Hieb- oder Stoßschäden.

Während die Dinge herum wirbeln, Sachen zu Bruch gehen, Fensterläden und Türen hin und her geworfen werden und die Helden sich ein ums andere mal wegducken müssen, liegt ein garstiges Gekreisch in der Luft. Nach einigen Minuten kehrt dann aber wieder Ruhe ein und die alte Freja berichtet noch abschließend, daß die Hexe damals angeblich auf der „Insel der lebenden Bäume“ , nahe Barad Micandor gehaust haben soll.

Natürlich handelt es sich bei dieser Insel nicht um einen Rückzugspunkt für Huorns und Ents, sondern die lang gezogene Fleetinsel ist voller alter, teilweise abgestorbenen Zypressen, die fast wie lebendige Monster mit Ast und Borke aussehen. Die Luft ist dunstig und es riecht sehr brackig. Es stinkt um genau zu sein und der bleierne Nebel taucht die gesamte Gegend in ein geisterhaftes Ambiente. Wenn die Helden von ihrem Kahn oder Floss (anders ist die Insel nicht erreichbar) herunter wollen, müssen sie an dieser Stelle einen WW gegen Furcht (Stufe 4) ablegen um nicht einfach für W10 Minuten stehen zu bleiben und sich zu weigern an Land zu gehen.

Der Boden ist merkwürdig brackig und man hat das Gefühl das jeden Moment der Untergrund nachgibt und man im Schlamm versinkt. Die Gegend bleibt schwer zu überwachen und in die ohnehin schon furchteinflößende Stimmung mischt sich jetzt auch noch ein Wimmern. Es ist das Wimmern von Kleinkindern. Im Nebel kann man jetzt schon ein kleines verfallenes Haus erkennen, daß an einem Steg liegt. Überall Ranken und hohes Schilf, machen die Gegend nur noch unheimlicher. Jetzt wird ein weiterer WW gegen Furcht notwendig (Stufe 6). Alle die jetzt der Furcht erliegen, bleiben stehen und kauern sich hinter Bäume oder einfach auf die Erde und das für W10 Minuten.

Nur noch wenige Meter bis zum Haus und plötzlich greifen drei Harpyien an. Zerfledderte Greifvögel mit hasserfüllten Frauengesichtern. Diese hinterhältigen Wesen sind sehr schnell und greifen oftmals gezielt ungeschützte Stellen des Körpers an. Der Panzerungswert wird also bei allen auf 2 reduziert und %-Schutz gegen kritische Treffer wirkt sich auch nicht aus.

Werte einer Harpyie:

Nach dem Gefecht ist die düstere Stimmung sofort wieder spürbar. Das Wimmern von zahlreichen Kleinkinderstimmen, das Glucksen des brackigen Wassers und die erdrückende, dumpfe Stille überall. Das Haus jetzt noch zu betreten ist erneut eine Überwindung, selbst für die wackersten Gesellen. Ein WW gegen Furcht (8. Stufe) wird fällig und wer jetzt Angst bekommt dreht auf dem Fuße um und kehrt zum Kahn oder Floß zurück und bleibt dort bis er oder sie sich wieder gefangen hat.

Das Haus ist auf Pfählen errichtet und liegt einige Zentimeter über dem sumpfigen Boden. Zwei morsche Stufen führen auf eine kleine Veranda. Die Haustür ist nur angelehnt und auch im Haus sieht alles danach aus, als wäre es schon seit vielen Jahren verlassen. Noch während die Helden der Gruppe alles unter die Lupe nehmen, bricht eine Bodendiele entzwei und mit einem Bein rauscht einer SCs in den Sumpf, wobei er augenscheinlich mit seinem Fuß irgendetwas knackendes zertreten hat. Wenn nachgesehen wird, ist der Schreck und die Abscheu bestimmt riesig. Der Kopf einer Kleinkindermumie wurde zertreten. Untersuchungen unter dem Haus können bis zu dreißig solcher Leichen zutage fördern.

Während der Spurensuche fegt auf einmal wieder so eine unnatürlich starke Windböe durch das alte Gebälk des Hauses, reißt einen Tonkrug von einem Dachbalken und unglücklicherweise trifft dieser genau einen der SCs. Der ruhelose Geist der Hexe ist gekommen und wütet nun ziemlich. Dinge wirbeln durch die Gegend und gehen auf die Gruppe nieder. Es handelt sich hierbei auch wieder um

die zuvor beschriebenen +30 Stoßangriffe, wovon jeder mindestens 2 Angriffe abbekommt. Der Geist der Hexe ist nur eine neblige, verschwommene Gestalt, die sich zuckend und sehr schnell hin und her bewegt. Ihr Gesicht ist grausam anzusehen und sie kämpft mit Magie, jede Runde. Ihr Geist ist nur durch entsprechende Magie zu besiegen. Gezielte Sprüche und magische Artefakte treffen nur in 50% aller Fälle. Normale Angriffe richten keinen Schaden an.

Werte der Hexe:

Nach dem Kampf klart es ein bisschen auf und ein paar Sonnenstrahle fallen durch den Nebel auf die Stellen, wo die Leichen der Kinder liegen. Wie durch das Licht besiegt, bricht in dem Moment auch der klägliche Rest des Hauses zusammen. Der Fluch der Hexe ist gebannt.

Der Spielleut' dunkles Verhängnis

Anmerkung: In dieser Teilgeschichte geht es um Barden, Skalden und allerlei Spielmannsleute und wie arg sie in letzter Zeit gebeutelt und vom Schicksal mitgenommen wurden. Ist unter den Helden ein Barde, so kann er ruhig in dieser Geschichte übermäßig viel „Pech“ haben. Alles scheint sich gegen ihn verschworen zu haben, wie ein Fluch. Das kann so gehen, bis entweder der SC tot ist, der Spieler total verzweifelt oder sich schlussendlich die Geschichte aufklärt.

Während die Helden, auf ihrem Weg in südlicher Richtung, nach Imdorad, noch mit der schlimmen Zeit hadern, die sie im Kampf gegen den uralten Hexenfluch verbracht haben ist schon neues Unheil im Anmarsch. In einiger Entfernung hören sie einen jungen Mann heftig aufschreien. Voller Schmerz und Verzweiflung ist der Schrei und animiert sicherlich jeden Helden zum nachsehen und das zwar ziemlich schnell.

Bei dem jungen Mann handelt es sich um einen Barden und offensichtlich ist er in eine schwere Jagdfalle getreten die ihm sein linken Unterschenkel regelrecht durchtrennt hat. Noch bevor die Helden überhaupt dazu kommen, dem jungen Barden zu helfen, fällt ein Rudel Jagdhunde über die Gruppe her. Die Hunde sind fast schon militärisch gut strukturiert in ihrem Kampf und das ohne das jemand sie koordiniert oder ihnen Befehle zuruft. Kein Besitzer der Tiere ist auch nur weit und breit zu sehen. Es sind genug Hunde, um auch eine gut ausgerüstete Gruppe in Schwierigkeiten zu bringen, also kämpfen sie zwar nicht bis zu einem tragischen Ende, aber spannend sollte es dennoch werden.

Werte eines Jagdhundes:

Am Ende des Kampfes fliehen die verbleibenden Hunde in verschiedene Richtungen und verschwinden im Unterholz. Der junge Barde ist tot gebissen worden und sieht furchtbar aus. Keiner hätte es verhindern können. Die Falle allerdings ist nicht zur Jagd aufgestellt worden. Die Feder ist so straff gespannt gewesen, das jedes Kleintier zerschmettert worden wäre und auch hat der Mechanismus das ganze Bein des Jungen abgetrennt. Nebenbei stellt kein Jäger seine Fallen auf oder an den Pfaden auf, wo sich Reisende bewegen könnten. Diese Falle war dort angebracht um Schmerzen und Leid zu bringen.

Es davon auszugehen, daß die Helden den armen Jungen nach Imdorad bringen um dort heraus zu finden, ob er bekannt war. Tatsächlich ist in dem nächsten Ort ein kleines Bardentreffen der Umgebung geplant gewesen und die Mienen der anderen Spielleute sind zunächst erschrocken, aber kurze Zeit später wird den Helden einiges an Feindseligkeiten gegenüber gebracht. In Wut und Rage

macht man die Helden als die Mörder aus und nur durch grobe Einschüchterungen und vehemente Drohungen kriegt man die Bande von Barden und Skalden wieder zur Ruhe. Durchaus kann es aber auch zu der einen oder anderen Auseinandersetzung kommen.

Werte eines Barden:

Natürlich sollte an dieser Stelle kein Blutbad entstehen, denn die Barden, von denen viele Einzelkünstler, aber auch ganze Gilden bereits anwesend sind, sind auch die einzigen, die ansatzweise Hinweise geben können. Die Helden können natürlich selbstständig noch mal die Pfade nach Fallen absuchen und sie werden fündig, mehrfach... dutzendfach sogar. Jeder, der allerdings nicht selbst auf seine Füße achtet, oder bei dem Versuch versagt, erlebt selbst, wie gefährlich diese eisernen Fußangeln sein können. Diese Fallen verursachen einen +100 Armbrustangriff gezielt auf den Unterschenkel (entsprechende Tabellen benutzen) und zusätzlich noch doppelten Trefferschaden (auch pro Runde).

Wenn die Helden allerdings sich erst bei den Barden umhören, werden viele nicht mit ihnen reden, aber einige schon und die sprechen von dem „verbittertem Altem vom schwarzen Weiher“. Wohl vor langer Zeit mal ein Fürst gewesen, der seine Ruhe so sehr schätzte das er allen Spielleuten zunächst verbot zu spielen, dann die Instrumente verbrannte und vernichtete und später dann jeden mit dem Tod bestrafte, der es auch nur wagte ein Lied zu pfeifen.

Den schwarzen Weiher gibt es tatsächlich einen halben Tag entfernt, nahe Ardalmar. Dort finden die Helden zunächst einige Galgen. Gespenstisch stehen sie im Nebel und an ihnen baumeln die toten Körper dreier Barden. Hundegeheul und Gebell ist zu vernehmen, aber kein Vierbeiner ist zu sehen. Durch einen breiten Kanal getrennt sehen die Helden einen ziemlich großen Mann durch den Sumpf stiefeln. Er steht rückwärtig zu ihnen. An einem vierten Galgen macht er Halt, nimmt eine Frau aus der Schlinge, trägt sie zum Kanal und legt sie am Ufer ab. Dann tritt er zurück und starrt aufs Wasser. Einige Sekunden später tauchen drei Muhlipps auf, reißen den Leichnam in drei Teile und tauchen mit ihrer Beute wieder ab ins brackige, braune Wasser. Bis zu diesem Zeitpunkt waren die Helden wie paralysiert, können jetzt aber handeln. Tun sie irgendetwas, was ein Geräusch verursacht, folgt der nächste Schreck. Der Mann sieht auf und die Helden starren ins Angesicht des Todes, in das Antlitz eines Untotenfürsten. Leeren Auges blickt er rüber und verschwindet dann langsam und in stoischer Ruhe im Nebel. Eventuelle Fernkampfangriffe haben keine Wirkung. Noch während die Helden zwischen Verzweiflung, Unsicherheit und Wut schwanken sind die Muhlipps wieder da und dieses mal in Vielzahl. Diese halblebendigen Sumpfbewohner sind schon hungrig auf das Fleisch der Helden und greifen unvermindert an.

Werte eines Muhlipps:

Das Wasser was den Muhlipps aus dem Mund läuft ist ätzend und verursacht einen kritischen Verbrennungsschaden der Klasse „A“, wenn es direkt mit ungeschützter Haut in Kontakt kommt (10 bis 30% Wahrscheinlichkeit; SL-Entscheid).

Nach dem Kampf neigt sich auch der Tag schon zum Ende und die Helden werden am nächsten Tag nochmals ausziehen müssen um weiter zu forschen.

Diese mal erwischen sie den Fürsten nahe den Pfaden und sehen, wie er dort die gefährlichen Fallen auslegt. Sobald sie dort auftauchen, schrickt der untote Fallensteller hoch und rennt behände davon.

Es ist unmöglich (-100) ihm zu folgen, ohne das der Sumpf nicht irgendeine Teufelei für den Verfolger bereit hält.

Langsam wird den Helden klar, daß sie diesen Kerl so nicht erwischen und erneut hilft vielleicht ein Gespräch mit den Barden weiter. Denn viele sind jetzt redseliger und haben sich beruhigt, sind jetzt netter und freundlicher zu den Helden. Entscheidende Informationen kommen von der „Gilde der schwarzen Tröte“. Ihr Anführer, ein gewisser Narlig, weiß genau von der Heimstadt des mächtigen Untoten zu berichten, dessen ein altes Jagdschloss am nördlichen Ende des schwarzen Weihers ist. Dort, so wird den Helden empfohlen, zu suchen und den Helden wird von Narlig sogar eine nicht geringe Summe Silber geboten, wenn sie dem Schrecken ein Ende bereiten.

Narlig ist einer der niederen Dúnedain und hat ein leicht von narben entstelltes Gesicht, aber ein freches Grinsen und lockige, lustig aussehende, schwarze Haare. Er ist gut und edel gekleidet.

Das Jagdschloss liegt direkt am Wasser. Es ist ein kleinerer Bau, verwinkelt, aber schön anzusehen, wäre es nicht in solch einer Gegend gelegen. Das schwarze Wasser des Weihers und der ewige Nebel machen auch diesen Ort gespenstisch und mystisch zu gleich. Das Schloss ist leicht zu erreichen. Eine kurze Brücke überspannt einen schmalen, aber sehr tiefen Graben. Auf dieser Brücke sitzen noch drei der Hunde, welche die Gruppe schon mal überfallen haben. Sie knurren, greifen aber nur an, wenn auch sie angegriffen werden. Ansonsten weichen sie zurück, in den Innenhof. Im Innenhof hat die Natur schon fast wieder das Regiment übernommen. Überall ranken und wuchern Schlingpflanzen, Moos und allerlei anderes Grünzeug. Ein kunstvoller Brunnen steht in der Mitte und auf dessen Rand sitzt der Untote. Er blickt zunächst nur auf den Boden, aber gleich darauf auch die Gruppe an. Sein Anblick ist scheußlich, was einen WW gegen Furcht (Stufe 10) zur Folge hat. Alle die der Angst erliegen, weichen zurück auf die Brücke. Leer starrt der Untote die Gruppe an, aber außer sich erheben tut er sonst nichts.

Plötzlich taucht der Anführer der Bardengilde auf, mit dem die Helden bereits verhandelt und gesprochen hatten. Gleichmaßen angsterfüllt und voller Hass bedeutet er den Helden mit fanatisch klingender Stimme: „Tötet dieses Scheusal... er hat die Musik getötet, nun soll er dafür büßen“! Darauf hin wird der Untote sehr wütend, fixiert den Barden und reißt sein riesiges Breitschwert heraus. Er geht auf den Barden los. Jeder, der sich ihm in den Weg stellt, versucht der Untote zu überwinden, ohne der entsprechenden Person weh zu tun. Kleinere Gegner schiebt er beiseite und größere umgeht er. Erst wenn sich so viele in seinen Weg stellen, daß selbst er nicht mehr vorbei kommt, bleibt er stehen und senkt seine Waffe wieder. Selbst Attacken der Helden auf ihn selbst pariert er nur.

An dieser Stelle werden (hoffentlich) alle Helden merken, daß die Tatsachen nicht so eindeutig zu sein scheinen, wie noch vor einigen Momenten.

Sobald Narlig bemerkt, daß die Helden etwas bemerkt haben, entfernt er sich von der Gruppe, flucht laut und ruft seine Bardenfreunde und Gildenbrüder herbei. Der Kampf gegen die Barden beginnt sofort und ist geprägt von Melodien, Gesang und Reimen, eben der Magie der Barden und ihrer Möglichkeiten.

Werte eines der Mitglieder der Gilde der schwarzen Tröte:

Die Barden sind gut aufeinander eingestellt und spielen jede Runde andere Lieder und Melodien, aber immer einheitlich um die Gruppe zu verwirren und abzulenken. Sie verwenden bardische Magie bis zur 20. Stufe und der WW ist einheitlich gegen die 10. Stufe (durchschnittliche Stufe der Barden) zu würfeln. Jeder, dessen WW misslingt, unterliegt den vollen Auswirkungen des Spruches, bis sich das Lied ändert.

Der Untote kämpft mit der Gruppe. Hierzu können die NSC-Daten an die Gruppe ausgegeben werden.

Werte des Untoten:

Der Untote wird weder benommen, noch bewusstlos oder komatös. Er blutet nicht und er nimmt auch keine Einschränkungen durch Muskel- und Sehnenverletzungen hin.

Die Barden gehen nicht bis zum Tode. Eine schwere Verletzung reicht schon, damit sie aufgeben. Lediglich Narlig kämpft bis zum Tode.

Nach dem Kampf haben entweder die Gildenbrüder die Gruppe bezwungen, rauben diese komplett aus und werfen sie den Alligatoren zum Fraß vor, oder die Helden können mit den Gildenbrüdern machen was sie wollen. Den allgemeinen Tumult durchbricht plötzlich eine markige und dröhnend-donnernde Stimme: „Danke... für euer Vertrauen“! Offensichtlich kann der Untote doch sprechen. „Ich werde euch nun zeigen, welche Lüge mich hier seit Jahren hält und nur durch euch kann ich endlich Frieden finden. Alles was ihr hier seht, soll nun euch gehören. Auch das, was in den Mauern versteckt ist und wonach die Gilde schon seit ewiger Zeit trachtet. Nur eines noch, bevor ich für immer schweige... ich liebe die Musik!“

Mit diesen Worten öffnet der Untote eine schwer verschlossene Tür, drückt sie auf und vergeht in einem leichten Windstoß für immer. In der Kammer befinden sich allerlei Musikinstrumente, Putzutensilien für Instrumente, schmuckvolle Taschen zur Aufbewahrung, Notenständer, aber vor allem eine riesige Menge an Noten, Notenblättern und Musikbüchern mit längst vergessenen Melodien vergangener Jahrhunderte.

Ein Studium dieser vergessenen Kunst würde jeden Musiker in seiner eigenen Kunst viel weiter bringen (100 zusätzliche Erfahrungspunkte pro Lied/Reim/Melodie; Anzahl der Lieder ist SL-Entscheid; Erlernen ist mit einem erfolgreichen, mittelschweren Manöver in Musizieren und/oder Singen möglich.)

Alle Instrumente (Anzahl und Art sind SL-Entscheidung) sind von hoher Güte und liefern einen Bonus (+15) aus Musizieren.

Drei Instrumente (SL-Entscheidung) verschiedener Art liefern zudem noch einen Bonus (+20) auf bardische Spruchangriffe und vermindern den Abzug durch Risikomodifikationen bei Bardenmagie um 20. Zudem ist eines dieser Instrumente (SL-Entscheidung) magisch, also unzerstörbar und klingt niemals falsch (kein Patzer).

Zusätzlich zu dieser wundervollen Sammlung finden die Helden noch Gold, Silber und Geschmeide im Wert von XXX GS und die Besitzurkunde für das Schloßchen und dazugehöriges Land- und Wassergebiet mit allen Forst und Fischrechten.

Der Sumpfdrache

Noch als die Gruppe von dem neu gewonnenen Flecken Land sich auf den Weg nach Iant Anor macht, auch um vielleicht Gefangene der überlebenden Gildenmitglieder der dortigen Justiz zu übergeben, stoßen die Helden ganz zufällig und ohne wirklich danach gesucht zu haben auf die Spur eines wahren Untiers. Etwas geistesabwesend kommt einer Helden von Wege ab. Natürlich wähnt sich der entsprechende SC noch immer auf dem Pfad, behindern ihn doch keine Äste und ist der Boden doch niedergetreten. Erst wenn er gerufen wird, fällt plötzlich allen Anwesenden auf, daß es sich um eine gut 3 bis 4 Meter breite Schneise handelt, die durch die Botanik getrieben wurde.

Sollten die Helden der Spur sofort folgen, kommen sie irgendwann an einen größeren See. Das Ufer besteht aus frisch verschmierten Matsch und zeigt ganz eindeutig, das etwas recht Großes im Wasser verschwunden sein muss. Bei genauerer Untersuchung der näheren Umgebung findet man die Überreste von einem kleinen Flussfischerlager. Einige Decken, Angelruten, Netze und sonstige Ausrüstung und... ein abgerissener Arm mit einem Dolch noch in der Hand.

Eine genauere Untersuchung könnte ergeben, daß der Arm abgerissen oder sogar abgebissen wurde. An dieser Stelle kommen die Helden aber nicht weiter. Lediglich zufällig könnte ein SC der das Wasser beobachtet mit einem sehr hohen Wahrnehmungswurf noch etwas recht großes in den Tiefen verschwinden sehen. Was allerdings kann und sollte an dieser Stelle auch durch Magie raus gefunden werden.

In Iant Anor sind die Behörden und die Bevölkerung schon informiert und gelinde gesagt hellauf in Panik. Einige packen und verlassen die Gegend, andere schwingen Reden wie man der Gefahr Herr werden könnte, aber keiner weiß eigentlich worum es geht und was es zu bekämpfen gilt. Monster, Untier und Sumpfdrache sind Begriffe, die immer wieder verwendet werden. Dennoch, niemand kann irgendetwas beschreiben. Niemand weiß, außer den Helden zumindest, wo man suchen sollte, wenn man denn überhaupt gedenkt zu kämpfen.

Nach einiger Zeit macht die Runde, daß die Helden der Gruppe in den letzten Tagen viel Gutes für den Landstrich und die Region getan haben und eines Morgens ist das Frühstück sehr üppig, der Wirt grüßt aufmunternd und bietet an, unter Umständen gerne die Gruppe umsonst wohnen zu lassen und weiterhin und noch verstärkt für ihr leibliches Wohl zu sorgen.

Treten die Helden dann später heraus, passieren noch einige weitere Dinge. Eine Mutter schickt ihre zwei Kinder mit selbst gepflückten Sumpflumenkränzen zu den Helden. Soldaten nehmen Haltung an und alle Menschen blicken hoffnungsvoll lächelnd zu ihnen auf, überreichen Essen und allerlei handwerkliche Kunst, aber keiner will ansprechen oder zugeben, daß sie hoffen, daß es eben diese Gruppe, diese Fremden sein sollen, die das Untier jagen und möglichst auch vertreiben oder gar töten.

Irgendwann tritt ein hoher Beamte des Ortes auf die Gruppe zu und fragt unverhohlen aber auch mit Hoffnung in den Augen ob die Gruppe Hilfe beisteuert. Just in diesem Moment blickt den eisernsten der Helden ein kleines Mädchen sanft lächelnd in die Augen und für den, der eben noch dagegen argumentiert hätte, entscheidet sich die Sache ins Gegenteil. Es geht auf Untier- und Drachenjagd.

Noch während die Helden ihre Ausrüstung vervollständigen und sich darauf vorbereiten einer gefährlichen Gefahr zu begegnen, erreicht sie ein Hilferuf aus Len Parmuil, ganz im Osten des Emnet. Ein junger Bursche auf einem alten Klepper berichtet von einer großen Echse, die im Dorf gewesen sei und des Nachts den Stall mit den gesamten Vieh regelrecht verschluckt hätte.

In Len Parmuil sind die Spuren sichtbar und ihnen ist auch leicht zu folgen. Wieder geht es zu dem See, an dessen Ufer vor einige Tagen wohl schon die Fischer geholt wurden. Dort angekommen sehen aufmerksame Helden noch den Rest eines schuppigen Schwanzes von einer Sandbank ins Wasser gleiten. Dann bleibt das Wasser still für viele Stunden. Die Helden können warten... warten bis es schwarz wird und zwar tiefste Nacht. Dann allerdings erfolgt wirklich ein Angriff dieses Monsters. Aus dem nichts ist die Bestie da und der Kampf beginnt.

Die Helden können auch ködern, aber sobald nur ein Tropfen Blut im Wasser ist, dauert es lediglich noch wenige Sekunden, bis das Wasser brodelt, Wellen entstehen und ebenso die Bestie aus dem Wasser schießt und attackiert.

Das Dummste, was die Helden machen können, ist, sich in irgendeiner Form über das Wasser zu bewegen. Dann nämlich werden sie überraschend und präzise schnell von unten attackiert. Solch einem Angriff kann man sich nur bedingt erwehren (evtl. kein DB gültig), befördert alle hilflos ins Wasser und entscheidet so schon fast zu Gunsten der Bestie, die unbemerkt aus jeder Richtung, in jeder Runde schier unsichtbar attackieren kann und zwar wen sie will.

Bei der Bestie handelt es sich um einen Alligator in vollkommen überdimensionierter Form. Er ist ungefähr 4 Meter breit (an der breitesten Stelle), gut und gerne 3 Meter hoch und etwa 20 Meter lang. Seine Attacken führt er entweder präzise mit dem Maul aus (trifft ein bis zwei Gegner schwer) oder wuchtig und unplatziert mit seinem Schwanz (trifft bis zu vier Gegner normal).

Werte des Sumpfdrachen:

Sein Schwanz verursacht stets die doppelte Trefferzahl und kritische Stoßschäden. Ermittelt werden die Angriffe auf ATS 1. Sein Gebiss ist als gewaltig anzusehen, macht immer den dreifachen Trefferschaden. Erwürfelt werden die Angriffe auf der Angriffstabelle für Bisse. Ist ein Opfer nach dem ersten Treffer mit dem Maul nicht mehr in der Lage schnellstens dort weg zu kommen, folgt in der Folgerunde ein weiterer Angriff und sollte bei diesem ein kritischer Treffer der Klasse E erwirkt werden, verschlingt der Alligator sein Opfer im Ganzen und es gibt keine Möglichkeit mehr das arme Opfer vor dem Tode zu retten. Die Magensäure der Bestie zersetzt selbst Metall in Rekordgeschwindigkeit und wirkt so, wie eine hochzerstörerische Substanz für alles lebende Gewebe. Lediglich eine letzte Aktion bleibt dem Opfer auf dem Weg in den Magen noch zu tun. Wie und was zu dem Zeitpunkt noch möglich ist, entscheidet aber der Spielleiter in Abstimmung mit dem betroffenen Spieler. Vielleicht gereicht es dann doch zu einem heldenhaften Entsteigen aus des Untiers Schlund.

Wie auch immer dieser Kampf ausgeht, finden entweder mutige Helden hier ein wahrlich grausiges Ende, oder eine Bestie wird vom Antlitz dieser Welt getilgt.

Im letzten Falle bleibt für die Helden eine Menge übrig, denn im Mageninneren finden sich zwei magische Artefakte. Eine genaue Beschreibung der beiden Gegenstände findet sich in der zweiten Fibel der 3x7 Artefakte unter Punkte 2.7 und 2.10.

Zusätzlich ist die zähe und robuste Haut gut zu Schienen und Rüstungsteilen zu verarbeiten. Solch eine Panzerung trägt sich wie Leder, schützt wie Platte und behindert beim Schwimmen nicht.

Der erfolgreichste Kämpfer darf von diesem tage an auch den Beinamen und Titel Drachentöter tragen.

So viel Gutes wurde getan und es scheint als könnten die Helden in recht kurzer Zeit den „Schrecken der Entwasser“ ein wenig den Schrecken nehmen. Sein sie vielleicht auch nicht immer und überall erfolgreich gewesen, ihre Namen werden noch lange genannt werden und zwar nicht im Hohn und Spott, sondern lediglich mit viel Hochachtung.



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
September 2005 bis November 2005