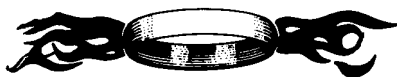


In den Tälern des Anduín 2



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

Ort: Der Lauf des Anduín, zwischen dem Nebelgebirge und Dusterwald

Zeit: Zwischen 1650 und 3000 3. Zeitalter

Vorgeschichte: Nach dem ersten Teil der Abenteuer in den malerischen Tälern des Anduín, birgt dieses Fleckchen Erde noch mehr Potenzial für weitere fantastische Geschichten. Die Helden werden sicherlich frohen Mutes auf das Angebot eingegangen sein und befinden sich nun bereits auf dem Anduín in Richtung Süden. Rechts türmen sich die gewaltigen Nebelberge auf und auf der anderen Seite, liegt der Dusterwald und seine Geheimnisse.

Das Abenteuer beinhaltet, wie fast alle Geschichten wieder drei Kurzabenteuer, die sich hervorragend nacheinander, oder auch versetzt spielen lassen. Die Werte der Gegner sollten natürlich immer der Gruppenstärke angepasst sein, zwar eine Herausforderung bieten, aber nicht überfordern. Wie schon der erste Teil ist auch dieses Folgeszenario auch gut für nicht so erfahrene Charaktere spielbar und bietet eben diesen Gruppen, sowie auch erfahrenen Mittelerdereisenden viel Spielspaß und knifflige Aufgaben, welche es zu lösen gilt.

Wenn der Nebel herauf zieht

Langsam und gemächlich gleitet der große, breite Kahn auf dem Anduín dahin und alle sind bei bester Laune, denn das Wetter macht auch einfach nur Spaß. Nur nachts kriecht die Kälte noch tief in die Glieder und alles ist feucht und klamm. Außer der Heldengruppe, ihrer Ausrüstung und ihren Pferden, sind noch einige Handelswaren an Bord und natürlich die Besatzung, die sowieso nur aus zwei Mann besteht. Einer, der hinten lenkt und einer, der dasselbe vorne tut. Zusätzlich sind noch zwei schwere Arbeitspferde mit an Bord. Die beiden sind typische Flussfahrer. Lang und schlaksig sind sie beide und haben eine weißliche Hautfarbe und graubraunes Haar.

Borwen ist der ältere von den beiden Freunden. Er ist schon Mitte 40 und lenkt den Kahn hinten. Er ist ein lustiger, stets singender, Gesell und vermag auch in den schlimmsten Situationen noch zu scherzen. Es ist meistens erfrischend einfach und direkt.

Signaln ist der zweite Ruderer und Lenker des Kahns. Er ist eher der nachdenkliche Typ und seit er das Lesen, zeichnen und schreiben gelernt hat, fließt fast sein ganzer Verdienst in die dazu nötige Ausrüstung. Federkiele, Papier, Tinte und viele andere Sachen hütet er, wie seinen Augapfel. Er möchte Künstler und Schriftsteller werden und träumt von der großen Stadt, wo er als Bibliothekar arbeiten möchte und seinen Bewunderern aus seinen Werken vorlesen möchte. Wäre er doch nur nicht so schüchtern, trotz seiner fast 37 Lenze.

In der nächsten Nacht allerdings, die Helden schlafen ausnahmsweise im Kahn, der festgemacht wurde, passieren merkwürdige Dinge. Aus dem Nebel, der über den Auen liegt, formen sich Gestalten. Sie sind Humanoide und sie scheinen gleitend dahin zu gehen und kommen auf die Helden zu. Ist eine Wache aufgestellt, so muss der Charakter wie weiter unten beschrieben handeln. Zunächst gleiten sie heran. Sie wirken wie nackte Menschen, wenn man genauer hin sieht und lautlos kommen sie an Bord. Sanft, ohne das ein SC davon erwachen könnte, entkleiden sie die Charaktere und erst dann, können die Helden Wahrnehmungsmanöver würfeln, ob sie erwachen, den die Nebelgeister beginnen sie zärtlich zu streicheln und verführerisch zu berühren und zu küssen. In jeder Runde, in der ein SC wirklich wach ist, darf er einen WW machen. Von möglichen sechs WW's gilt es lediglich einen zu schaffen, aber dazu muss man erst mal wach sein. Dann erst ist ein WW in der Folgerunde erlaubt. In der ersten Runde ist der WW noch gegen die Stufe X (anpassen) auszuführen, aber in jeder weiteren Runde steigt die Stufe um weiter 6 Stufen an und somit wird es immer

schwieriger, sich dem lasziven und verführerischen Spiel der Nebelgeister zu entziehen. Sollte sich ein Charakter wehren können, werden die Geister sehr rabiat. Sie fixieren mit mehreren zugleich das Opfer, fauchen es an und vergewaltigen es sozusagen. Ähnlich würden sie auch gegen eine aufgestellte Wache vorgehen, da diese sich wahrscheinlich wehren kann, aber bei einem Posten, kämen die Geister auch von hinten und nicht strikt auf ihn zu. Eine Wache sollte keine Möglichkeit haben, seine Kameraden zu wecken, aber dennoch versuchen es die Geister zunächst lieber sehr behutsam und sanft, bevor sie wirklich aggressiv werden.

In der ersten Nacht versuchen sie es wirklich noch ganz sanft und liebevoll zunächst, aber sobald Gegenwehr aufkommt, werden auch sie gefährlicher und in der nächsten Nacht nehmen sie sich schon gar nicht mehr die Zeit zu verführen, sondern sie stürmen heran, reißen die Klamotten vom Leib und wollen Geschlechtsverkehr erzwingen. Wird auch das ganz, oder teilweise geblockt, werden die Geister fast schon panisch und reagieren wild und verstört.

Alle die SC's die, die erste Nacht alles über sich haben ergehen lassen (müssen), wachen entspannt, aber stark geschwächt am nächsten Morgen auf. Ihnen fehlen 50% aller Treffer und Magiepunkte. Diese Auswirkungen würden auch in der nächsten Nacht wieder passieren, wenn man sich nicht wehrt, aber die Geister zu bekämpfen ist nicht leicht, den erstens mal sind sie kaum stofflich vorhanden und entgehen so allen harten Gegenständen und sie verfügen über beeinflussende Magie. Faustschläge, Klingen und Hämmer nützen gar nichts. Selbst magische, oder gar heilige und tödend wirkende Gegenstände richten nichts aus. Lediglich Dinge die Luft und Feuchtigkeit gefährlich werden könnten sind wirksam, z. B. Feuer, oder Wind, oder was den Helden sonst noch einfällt und was stimmig ist. Nur so können die Geister bekämpft werden. Abgesehen davon sind natürlich noch die WW's in jeder Runde zu machen, sollten die Geister einfach nur auf die verführerische Tour ankommen. Wem der WW nicht gelingt ist wie verzaubert und paralysiert und muss über sich ergehen lassen, was eben passiert.

In der ersten Nacht werden die Helden wohl noch mehr, oder weniger allen den Geistern zum Opfer fallen, aber in der zweiten Nacht, mag das anders aussehen, aber ob sie Möglichkeiten gegen die Nebelwesen finden, bleibt noch abzuwarten. Wenn die Helden nicht alleine auf die einzige Möglichkeit kommen, wie man feuchte Luft schwächen und vernichten kann, dann machen sie einige Nächte weiter, abends, Halt an einem kleinen, einsam am Fluss stehenden Häuschen und die alte Dame, die dort wohnt, berichtet in Geschichten von den Nebelgeistern der Auen des Anduin und auch, wie man ihnen zu Leibe rücken kann.

Auch in der kommenden Nacht rücken die Geister natürlich an, aber werden jetzt wohl auf wehrhafte Helden treffen und zu zärtlichen Berührungen wird es dieses Mal wohl nicht kommen. Die Geister greifen lediglich mit ihrer beherrschenden Magie an.

Werte eines Nebelgeists:

Nach dem Kampf wird es lange dauern, bis sich die Nebelgeister neu formiert haben und über einige Jahre werden Reisende in den Tälern des Anduin nicht mehr heimgesucht und für ein paar Augenblicke der Lust fast an den Rand des Todes, oder sogar darüber hinaus gebracht.

Jagd auf die Feuerlachse

Inzwischen ist die Stimmung an Bord des großen Flusskahns schon wieder regelrecht ausgelassen und die Tage vergehen fast wie im Fluge, aber all die gute Laune führt auch zu einem folgenschweren Fehler, der die Helden vielleicht ein großen Teil ihrer Habe und das Leben ihrer treuen Rösser und vielleicht sogar das eigene Leben kosten wird. Weder die beiden Ruderer und Lenker, noch die Helden lassen sich beim Erzählen davon stören, daß sie den letzten Punkt bereits verpasst haben, an dem ein Kahn aus dem Wasser genommen werden sollte um die bevorstehenden Stromschnellen und den Wasserfall auf dem Landwege zu umrunden. Gerade bringt noch ein Held lachend eine witzige Geschichte zu Ende, als sich die Mienen des vorderen Ruders verfinstert und er lauthals los schimpft:

„Verdammt, wir haben tatsächlich den letzten Punkt überschritten, Araw stehe uns nun bei.“ Er erklärt schnell was passiert ist und schon geht die wilde Fahrt los, denn der Kahn wurde von den ersten Stromschnellen erfasst. Der Kahn und alle an Bord werden hin und her geschleudert und der Kahn schlägt auf einigen Felsen auf und schrammt darüber hinweg. Jeder SC würfelt einmal mit dem W10 und das addierte Gesamtergebnis wird von den Treffern des Kahns (100 insgesamt) abgezogen. Zusätzlich muss jeder SC ein sehr schweres (-20) Bewegungsmanöver absolvieren um das Gleichgewicht zu halten und nicht aus dem Kahn zu fallen. Kann ein SC das nicht bewerkstelligen hat er eine 50%ige Chance im Wasser, oder auf einem Stein aufzuschlagen. Landet er im Wasser, wird er vom Strom mitgerissen und insgesamt gegen W10 Felsen geschleudert. Dies entspricht jedes Mal einem (+40) Hiebangriff und der DB hilft in diesem Falle nicht wirklich weiter. Auch ist die getragene Ausrüstung zu berücksichtigen, ob der Charakter sich mit seinem ganzen Gepäck überhaupt über Wasser halten kann, oder Ballast abwerfen muss, um nicht zu ersaufen. Ladet er allerdings auf einem Stein, muss er nur einmal einen solchen, oben beschriebenen, Hiebangriff hinnehmen und entgeht auch den soeben beschriebenen Gefahren, nur ist der Anduín zu beiden Seiten gut 30 Meter breit und mitten drin hockt nun der SC und kann sich versuchen aus der misslichen Lage zu befreien.

Nicht das Stromschnellen schon naturelle Arglist genug wären, rauschen die Helden und ihr Kahn und eben auch alles andere auf einen Wasserfall zu. Dieser Wasserfall ist gut und gern 30 Meter hoch und fällt steil ab. Der Kahn und eventuell im Fluss treibende SC's und Ausrüstung zieht er unweigerlich in die Tiefe und alles stürzt ab. Es können verschiedene Schicksale auf die einzelnen SC's warten und deswegen entscheidet hier, der Würfel.

- 01 – 10 Aufschlag, aber keine weiteren Verletzungen.
- 11 – 44 Aufschlag betäubt Charakter für 4W10 Runden; ertrinken
- 45 – 76 Aufschlag und Ausrüstung trifft von oben auf SC (+50) Hiebangriff ohne DB.
- 77 – 95 Aufschlag und Pferd trifft von den SC (+70) Hiebangriff ohne DB und dop. Schaden.
- 96 – 00 Aufschlag und Kahn trifft von den SC (+90) Hiebangriff ohne DB und vierf. Schaden.

In 90 Prozent der Fälle werden die Helden verletzt, gehen unter, oder sterben tatsächlich sofort. Im letzteren Fall ist daran wenig zu ändern, denn wenn sich die Umstände so verketteten überlebt das so ohne weiteres niemand. Kurzzeitig wird höchstwahrscheinlich Panik und Ratlosigkeit über die Gruppe hereinbrechen und schnell werden Pläne geschmiedet, wer wen wie schnell retten kann und wie lange man wohl ohne Luft unter Wasser überleben kann, ohne größere, geistige Folgeschäden davon zu tragen. In diesem Falle sollten sie sämtliche Rettungsversuche unterbinden und die Gruppe eine kurze Weile vollkommen hilflos dazusitzen lassen.

Nach dieser Weile allerdings, eröffnen sie dem Spieler, den es besonders hart getroffen hat, das er seine Augen öffnen kann, denn er bekommt Luft. Ähnlich ergeht es zeitgleich auch allen anderen Charakteren. Lediglich die SC's die beim Sturz wirklich gestorben sind, können in diesem Falle nicht gerettet werden und bleiben ein Opfer des großen Anduín.

Die Helden sehen sich einer Gruppe humanoider Wasserwesen gegenüber und registrieren gleichzeitig, daß sie unter Wasser atmen können. „Seit gegrüßt, ihr Luftatmer und willkommen am Grunde des Anduín... in unserem Reich. Folgt uns nach, wir werden uns um euch kümmern.“ Die Wesen sehen im weitesten Sinne aus wie Menschen nur haben sie eine schimmernde Haut und immer mal kristalline Ablagerungen am Körper, außerdem Schwimmhäute zwischen den Fingern und Zehen, die auch schon Krallen sein könnten und etwa dreimal so lang sind, wie normale Finger, oder Zehen. Sie schwimmen tief in einen Algenwald hinein und während sich die Gruppe mühsam fortbewegt umrunden die Wesen immer wieder die SC's und muntern sie auf, weiter zu gehen. Irgendwann kommen die Helden an eine Höhle unter Wasser, folgen den Wesen hinein und sind gleich darauf in einem größeren Höhlenkomplex. Dieser allerdings ist nicht mit Wasser gefüllt und die Helden können an Land gehen und sich alsbald wieder normal bewegen. Zunächst ist keines der Wesen zu sehen, aber dann ertönen Trommeln und ein stolzer und großer Vertreter dieser Gattung, tritt auf die Gruppe zu. „Mein Name ist Hashtok und ich bin der König unter dem Fluss Anduín. Euch schickt eine glückliche Fügung zu uns, denn unser Volk stirbt und nur ihr könnt uns helfen.“ Zunächst beantwortet er aber alle Fragen der wahrscheinlich staunenden Charaktere. Das Atmen unter Wasser verdanken die SC's einer magischen Pflanze, die das 4 Stunden ermöglicht und das sämtliche, schmerzhaften Wunden nicht mehr weh tun liegt an einer Art Salzsicht über den entsprechenden Stellen. Sie nennen sich selbst die Nurnen (Obacht!) und haben große weiß-gelblich durchdringende Augen, ohne Reflexe. Die Wesen selber können in der Höhle auch ohne Wasser auskommen, weil die Luftfeuchtigkeit extrem hoch ist, aber immer wieder springen sie ins Wasser um erfrischt wieder heraus zu kommen.

Später dann berichtet Hashtok weiter: „Seit je her schwimmen die Lachse aus der Bucht von Belfalas im Süden bis hier herauf um hier zu laichen und dies war unsere Nahrungsquelle, aber nun kommen immer weniger Lachse, die noch so sind, wie früher. Heute sind viele der Lachse nur hier um uns regelrecht zu bekämpfen. Sie schützen die anderen Lachse und berühren wir sie, brennt es furchtbar, aber wir müssen doch leben dürfen und vielleicht könnt ihr uns ja helfen. Vielleicht könnt ihr von der Böschung aus erfolgreich sein. Bitte, denkt darüber nach und gebt mir Bescheid, wenn ihr euch entschieden habt.“

Anmerkung: Nurnen(!), bei diesem Namen sollten die Helden, die sich etwas auf Mittelerde auskennen schon hellhörig werden, denn dieses dämonische Wasserurvolk stammt tatsächlich aus Mordor und ist ganz und gar nicht gefährdet. Die Nurnen sondern ein bestimmtes Salz ab, was zwar heilend wirkt, aber in konzentrierter Form das genaue Gegenteil bewirkt. Sie wollen die Lachse des Anduin ausrotten und den Menschen des Nordens lediglich schaden. Sie infizieren die Lachse mit diesem Salz. Das lässt die Tiere aggressiv und unfruchtbar werden. Außerdem werden ihre Körper feuerrot und eine einzige Berührung ist extrem schmerzhaft. Also, nicht wirklich ein Fisch, denn sich Angler gerne wünschen. Inzwischen sind schon so viele Lachse verseucht, daß die letzten verbleibenden, gesunden Lachse, bei der Vielzahl der anderen Viecher, schwer zu fangen sind. Die Helden sollen und werden höchstwahrscheinlich unfreiwillig zu Helfern der Wasserdämonen.

Die Helden können also nun wählen, ob sie helfen wollen, oder nicht, aber immerhin haben die Nurnen auch sie gerettet und vor dem Tod bewahrt, da wird es wohl in keiner Gruppe lange Gespräche über das für und wieder geben.

Die Helden können sich überlegen, wie sie an die Fische kommen wollen und können sich Zeit nehmen Strategien zu entwickeln. Lassen sie ihren Helden einen größeren, kreativen Spielraum und hören sie sich die Vorschläge an. Entscheiden sie dann, ob das so durchführbar ist und lassen sie entsprechende Manöver mit einem, ebenso entsprechenden Schwierigkeitsgrad auswürfeln. Ob sie nun Erfolg haben, oder nicht, ist eh für den weiteren Verlauf nicht wirklich wichtig. Während des Fischens allerdings, sollten alle Charaktere die in der Nähe des Wassers sind aufpassen, denn die Lachse sind, wie bereits erwähnt, extrem aggressiv und springen jeden in einem Meter Entfernung an und verteilen schmerzhaft Säureattacken. Danach verschwinden sie sofort wieder im Wasser.

Werte eines Feuerlachsens:

Die Lachse sind zwar winzige Tiere, aber verursachen keine schweren kritischen Treffer, aber der eigentliche Trefferschaden liegt 10 mal so hoch, wie normal, da die Schmerzen wirklich extrem sind. Kommt tatsächlich mal ein kritischer Treffer zu Stande, dann wird dieser als Säureschaden behandelt.

Egal ob die Charaktere sich mit den Feuerlachsen ablagen und geschunden und unverrichteter Dinge zu den Nurnen zurück kehren, oder erfolgreich die gesunden Lachse ausgefiltert haben und zurück bringen, werden sie nach 2, oder 3 Tagen spätestens etwas merken. Die von den Nurnen behandelten Wunden sind von einer salzähnlichen Schicht überzogen. Zwar tun die Wunden nicht mehr weh, aber die Stellen und diese Schicht breiten sich aus. Besonders die SC's, die mit den Lachsen konfrontiert wurden und erneut von den Nurnen behandelt wurden, haben jetzt schon mehrere dieser Stellen und irgendwann sollte es den SC's ja mal auffallen, daß sie sich langsam, aber sicher immer mehr zu Nurnen entwickeln. Spätestens, wenn sie die Farbe der Augen sich merklich für die anderen verändert, wissen die Helden ja wohl Bescheid. Egal, ob sie ein heimliches Gespräch der Nurnen belauschen, oder Hashtok direkt ansprechen und er ihnen dann höhnisch die Wahrheit verkündet, es wird sicherlich danach zum Kampf kommen.

Die Nurnen werden immer wieder das Wasser aufsuchen und kurz darauf wieder in den Kampf eingreifen, so daß die Gegner der Helden ständig wechseln. Sie kämpfen mit ihren Klauen und in jeder Runde wird einer der Helden (zufällig ermittelt) auch mit einem Säurestrahl bedacht. Die Nurnen sind mindestens drei zu eins überlegen, aber fliehen sobald Hashtok getötet wurde, oder wenn

übermäßig viel Feuer innerhalb des Kampfes für Opfer unter den Nurnen sorgt. Feuer und ähnliche Sachen verdoppeln den angerichteten Schaden.

Werte eines Nurnen:

Hashtok hält sich lange aus dem Kampf zurück und greift erst ein, wenn ein Held eine besonders gefährliche Aktion gelandet hat, die Hashtok entweder rasend vor Wut macht, oder ihn erschreckt und er aus der Panik heraus anfängt zu kämpfen.

Werte von Hashtok:

Unter keinen Umständen werden aber die Nurnen verraten, wie die Verwandlung aufgehoben werden kann, lieber sterben sie und sicherlich werden die Charaktere auch dafür sorgen, aber wirklich weiterhelfen tut ihnen das auch nicht. Die Verwandlung schreitet langsam voran und erste neue Anzeichen dafür sind, daß die normale Luft schwerer zu atmen ist und alle mit einem allgemeinen Malus von -10 handeln müssen. Die Charaktere müssen die Verwandlung stoppen, nur wie???

Die große Bishta

Besorgt sind auch Borwen und Sigaln, die zwar den Sturz überlebt haben, aber auch von eigenartigen Salzverkrustungen, die immer größer wachsen, befallen sind. Keine bekannte Pflanze hilft und ein Doktor ist auch nicht in kurzer Zeit erreichbar. Lediglich Lorién liegt in der Nähe, aber ob die Elben wirklich helfen werden? Zunächst geht es aber wieder mit dem Kahn in Richtung Süden. Borwen und Sigaln haben den Kahn repariert und die Pferde eingefangen. Bei Bedarf haben sie sogar verloren geglaubte Ausrüstung wieder aus dem Fluss gefischt, aber das ist Sache des Spielleiters.

Mitten auf dem, jetzt wieder ruhig dahin fließenden, Anduín ist dieser Teil der Reise für alle unproduktiv und die merkwürdige Verwandlung schreitet weiter voran. In einem Fischerdorf kommt es zu einer handfesten Auseinandersetzung mit Einheimischen, die diese „Aussätzigen“ nicht haben wollen. Es kommt zu einer wüsten Prügelei mit einigen Fischern, nur weil man den Helden ein wenig Nahrung verweigert. Auch wenn ein horrender Preis bezahlt werden würde, bleiben die Fischer stur und feindselig. Waffen sollten aus dem Spiel gehalten werden und auch offensichtliche Magie, könnte zu späteren Problemen führen, aber das ist eine andere Geschichte. Hier geht es schlichtweg um eine Prügelei.

Werte der Fischer:

An den folgenden Tagen scheint sich gegen die Helden wirklich alles verschworen zu haben. Die Nahrung geht zu Ende, Fische scheinen nicht mehr zu beißen, es regnet wie aus Kübeln geschüttet und selbst das Wasser des Anduín ist mit Schlamm und Algen durchsetzt und bietet kein gutes Trinkwasser mehr. Zudem häufen sich die Angriffe von den Feuerlachsen. Immer wieder schießen

vereinzelte Fische aus dem Wasser hervor, direkt gegen die Charaktere und verbreiten Schmerzen und die Laune sinkt immer weiter. Der Anduin scheint so furchtbar lang zu sein und niemand kann diese Verwandlung scheinbar aufhalten. Im Morgengrauen des folgenden Tages allerdings passiert etwas, womit niemand gerechnet hätte. Sind die Helden aufmerksam, so sehen sie bis zu dreimal einen riesenhaften Lachs an ihrem Flusskahn vorbei ziehen. Beim vierten Male ist der Lachs dann garantiert für alle sichtbar, denn er schießt aus dem Wasser heraus, vorne auf den Kahn und drückt ihn hinunter. Alle SC's rutschen langsam nach vorne, in das weit geöffnete Maul, des finster drein blickenden Lachses, der gut und gerne 25 Meter lang und gut 3,5 Meter hoch ist. Die Helden können sich mit absurden (-70) Bewegungsmanövern versuchen zu retten, oder auch ihr Heil im Angriff suchen, nur machen ein paar Schwerthiebe diesem riesigen Tier nichts aus. Springen die Helden von Bord, sammelt sie der Lachs einfach später ein. Doch es scheint nicht so, als würde er sie fressen wollen, sondern behält er sie lediglich im Mund und schwimmt eine ganze Weile lang. Irgendwann wird es holperig und gleich darauf geht der Schlund des Fisches auf. Die Helden steigen aus und finden sich an einem versteckten Ufer wieder. Vor ihnen liegt der riesige Lachs, halb im Wasser und halb auf dem Strand und, oh Schreck, der Lachs spricht: „Ich bin die große Bishta, die Mutter aller Lachse und eine Tochter Ulmos. Auch wenn ihr unwissend ward, habt ihr doch noch richtig gehandelt und so für den Erhalt meiner Kinder gekämpft. Nur lasse ich euch nun leiden, kehrt ihr als Unheilsbringer zurück und belohnen für eure Taten, daß gebührt euch. Hilfe und Lob verdient ihr und zuteil soll es euch werden. Wartet nun hier auf mich. Ich werde euren Kahn holen und eure Ausrüstung einsammeln, egal wo ihr sie verloren habt. Gebt mir drei Tage und ruht euch hier aus, aber geht nicht weg von hier und untersteht euch zu angeln, oder zu fischen.“ Dann taucht sie ab und verschwindet für die bereits angekündigte Zeit. Das Ufer ist eine Oase der Ruhe, es ist tatsächlich angenehm warm dort und es gibt ausreichend Früchte und Nüsse um sich einige Tage zu ernähren.

Nach dieser Zeit taucht Bishta wieder auf und hat den Kahn mit der Ausrüstung und den Pferden im Schlepptau. „Steigt ein, ich bringe euch zu Jemanden, der euch helfen kann. Wir müssen aber aufpassen, denn Andrach ist auf dem Weg hierher. Andrach ist ein Vetter von mir und die Gottheit der Nurnen, weil auch er nur frisches Fleisch frisst und nach Zerstörung trachtet. Offensichtlich kommt er, um mich zu vernichten und euch ebenso.“ In diesem Moment erinnern sich auch die Helden an die Wandmalereien und an die verschiedenen anderen Dinge, die mit der Schlange verziert waren.

Andrach ist eine unglaublich große Wasserschlange und lässt jede ausgewachsene Anakonda wie einen Regenwurm erscheinen. Bishta zieht den Kahn schnell stromabwärts und plötzlich wendet sie sich nach rechts um in den Limklar zu schwimmen. Der Limklar entspringt in den südlichen Nebelbergen und verläuft dann durch den Fangornwald bis hin zu den Tälern des Anduin, in den auch mündet. Auf einmal fällt das eben noch straff gespannte Seil einfach ins Wasser und Bishta ist verschwunden und das Wasser aufgewühlt. Der Kahn treibt im Bann der beiden Flüsse im Kreis und plötzlich taucht Bishta wieder auf und sie ist von einer schwarz-braunen Schlange umwickelt. Nun müssen die Helden kämpfen, sie müssen Bishta verteidigen und Andrach die Riesenseeschlange vernichten, denn sonst erfahren sie nie, wer ihnen helfen sollte.

Fernkampf ist natürlich eine gute Methode um kontinuierlich für Schäden zu sorgen. Im Nahkampf besteht nur jede Runde für einen Angreifer eine 50%ige Chance tatsächlich zu treffen. Sollten die Helden auf andere Ideen kommen, steht es ihnen natürlich frei gemäß ihrer Möglichkeiten zu handeln. In jeder Runde wird ermittelt, ob die Riesenschlange die Gruppe attackiert, oder ob sie bei Bishta, die sich nicht wehren kann, 1W100 Trefferpunkte verursacht. Bishta kann genau 1111 Treffer hinnehmen, bevor sie leblos auf den Grund des Anduin absinkt. Also müssen es die Helden vorher schaffen und Bishta vor dem Tode bewahren. Auch Sigaln und Borwen werden mitkämpfen und auch sie werden unter Umständen angegriffen. Sie sind gute Kurzbogenschützen und auch mit ihren Speeren können sie gut umgehen. Geben sie die NSC-Daten an die Gruppe aus, aber beachten sie, daß bei der zufälligen Ermittlung dessen, wer aus der Gruppe angegriffen wird, auch die beiden NSCs durchaus ebenso gleichwertige Ziele darstellen.

Werte von Andrach (Gruppe weit überlegen; übermächtige Werte):

Nur wenn es den Helden gelingt Bishta zu schützen, kann die Reise fortgesetzt werden. Ansonsten müssen die Helden selbst auf die Lösung kommen das, daß Ziel der Reise Fangorn war und das dort mit Tolwen eine fähige und sehr mächtige Heilerin wohnt, die auch diese Art von dämonischer Verunreinigung heilen und genau dorthin hätte Bishta die Helden gebracht. Im Falle des verlorenen Kampfes, müssen sich die Helden dies alles alleine zusammen reimen, wenn sie nicht alle Andrach, der Seeschlange erlegen waren. Gewinnen sie den Kampf allerdings, können sie die Reise fortsetzen und alsbald schon durchqueren sie den düsteren Fangornwald auf dem Flusswege, bis zu einer Lichtung, dort wo Tolwen lebt und häufig, wie auch zu diesem Zeitpunkt, von Scharfblatt dem Ent, besucht wird.

Anmerkung: Einige meiner Gruppe kennen Tolwen und Scharfblatt den Ent bereits und umso herzlicher ist das Wiedersehen und umso fürsorglicher ist auch die Heilung, die Tolwen den Helden angedeihen lässt. Natürlich kümmert sie sich auch um Borwen und Sigaln und auch um Bishta. Sollten irgendwelche Spieler ihre Charaktere verloren haben, können sie gerne ab diesem Zeitpunkt, oder auch schon früher Borwen und/oder Sigaln als eigenen Charakter übernehmen und ansonsten bleiben es gute Freunde.

Scharfblatt besorgt noch eine wasserreinigende Tinktur, die Borwen und Sigaln (oder jemand anderes, wenn sie nicht mehr leben; Bishta zur Not) auf Höhe des letzten Fährhauses in den Anduin kippen sollen. Es soll auch die Lachse von ihrer schlimmen Krankheit erlösen und das natürliche Gleichgewicht und die natürliche Ordnung der Dinge wieder herstellen. Sollte Bishta bis zum Ende überlebt haben, hat sie noch als Dank für ihre Rettung einiges dabei. Zunächst Schmuck, Ringe und Ketten im Wert von etwa 1.000 Goldmünzen und eine Rüstung aus den Schmieden Círdans, des Schiffbauers. Es ist eine volle Plattenrüstung (Arm- und Beinschienen und Harnisch) und ein dazu passender Helm in der Optik eines Schwertfisches. Die Rüstung ermöglicht immer das Ausnutzen des besten Manöverbonus und schränkt kein bisschen ein. Der Helm liefert einen Bonus (+10) auf den DB und unter Wasser ist mit diesem Helm das Atmen möglich. Tolwen hat bestimmt auch noch das eine, oder andere Heilkraut für die Helden übrig.

Dann ist es bald schon wieder Zeit Abschied zu nehmen, den Scharfblatt und Tolwen gehen wieder ihren Geschäften nach und Borwen und Sigaln bestreiten nun ihren Lebensunterhalt weiter als Flussfahrer, oder begleiten als neue Gefährten die Helden, die Fangorn erneut hinter sich lassen und sich gen Süden aufmachen, um neue Abenteuer zu erleben.



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
September 2004