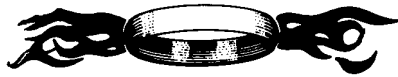


# Schatten auf den Feldern von Fornost



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

## 3. Teil der Therbas – Kampagne

**Zeit:** Irgendwann zwischen 1645 und 1850 drittes Zeitalter

**Ort:** Fornost und Umgebung

**Dieses Abenteuer kann als Fortsetzung von dem Abenteuer „Der Kopflose Reiter“ und „Blutsbande“ gespielt werden und gehört im eigentlichen Sinne zu dieser bisher bestehenden Trilogie. Aber auch als einzelnes Modul ist dieses Szenario bestimmt sehr spannend.**

Die Gruppe wird Therbas mit ziemlicher Sicherheit nicht besiegen können, aber zumindest seine dunklen Pläne werden die Spieler verhindert haben. Nichts desto Trotz wird aber auch Therbas immer mächtiger.

*Anmerkung: Wie schon in den Abenteuern zuvor erwähnt sei es auch an dieser Stelle noch einmal in aller Ausführlichkeit gesagt. Therbas war in meiner Spielerguppe mal ein recht mächtiger Charakter. Seines Zeichens war er Ritter (RM – Beruf: Adelskrieger) des Königs der Rohirrim und ein mehr als nur rechtschaffener Mensch. Das Abenteuer „Mord in Dol Amroth“ und das Nachspiel dazu, sowie die Dummheit seiner damaligen Mitstreiter (von denen auch jetzt noch einige mit ihren damaligen Charakteren dabei sind) besiegelten allerdings sein grausames Schicksal. Die Spieler haben einem dunklen Kult die Macht entzogen indem sie dem Kult einige Amulette stahlen welche direkt aus der Schmiede Saurons stammten. Therbas hatte die Aufgabe diese zu verwahren. Kurz nach dem eigentlichen Abenteuer fiel Therbas in einer Schlacht mit Uruk-hai und die restliche Gruppe, welche den Kampf überlebte, bestatte ihn mitsamt dieser Amulette, welche ja nichts, oder nur wenig ihrer Macht eingebüßt hatten. Diese Amulette hätten nur direkt dem Sonnenlicht ausgesetzt werden müssen und schon wäre der Spuk vorbei. Nun seit dieser Zeit wuchs die dunkle Macht in Therbas und sein Herz verdunkelte sich. Therbas wurde zu einem mächtigen Untoten und grausamen Diener des dunklen Herrschers und dem Hexenkönig von Angmar, in dessen Namen er im ehemaligen Nordreich der Dunedain, Arnor, eine böse Saat aussät.*

### Die Vorgeschichte...

Nachdem die Gruppe Therbas aus seinem Gemächern, in dem alten Marine – Stützpunkt von Tharbad vertrieben haben wird, werden sie wohl nur noch gesehen haben wie Therbas auf dem Rücken eines geflügelten Unholdes davon kommt. Selbst wenn die Charaktere noch Schüsse aus den großen Armbrüsten abgeben können (siehe letztes Abenteuer „Der kopflose Reiter“), treffen sie lediglich den geflügelten Unhold und sollte der tatsächlich abstürzen bedeutet das noch lange nicht den Untergang von Therbas, obwohl dies die Charaktere ruhig glauben können. Spätestens bei einer Untersuchung der Absturzstelle wird deutlich das Therbas weg ist, also noch lebt, oder zumindest auf Mittelerde verweilt. Leben ist an dieser Stelle wohl zuviel gesagt.

Die Gruppe wird sich noch ca. zwei bis drei Tage in Tharbad aufhalten müssen, denn die Behörden wollen eine Ausbreitung der Seuche natürlich tunlichst vermeiden. Die Krankheit lässt aber in den nächsten Tagen merklich nach und die Erkrankten erholen sich recht schnell, so das die Charaktere

bald aufbrechen können. Am Morgen ihres festgelegten Abreisetermins wird die Gruppe von Söldnern angesprochen.

*Höret Fremde... Fornost, eine Stadt weit im Norden braucht Unterstützung. Sie liegt im ehemaligen Reich Arthedain, einem Teilstück des ehemaligen Nordreichs Arnor. Sie ist auch die Hauptstadt dieser Provinz und wird von einem Fürsten regiert. Da ihr offensichtlich nicht von hier seid, habt ihr ja bestimmt auch nichts mit dem Bürgerkrieg hier zu tun und dient keinem ortsansässigen Fürsten oder Lehnsherr.*

Jetzt sollten zunächst die Charaktere reagieren und auch zu verstehen geben, daß die Söldner mit ihren Einschätzungen doch einigermaßen Recht haben. Die Charaktere werden feststellen das es sich um Rohirrim handelt die sich alle recht ähnlich sehen. Warum das so ist wird auch sofort beantwortet.

*Wir sind Brüder, wir fünf! Wir heißen Eskos, Eskaran, Erkos, Erandil und Etirion. Wir sind auf dem Weg nach Norden um dort... na, lasst es mich mal so kundtun, etwas aufzuräumen. Fornost wird ausspioniert und viele kleine Trupps und Patrouillen der Orks treiben in der Umgebung ihr Unwesen. Sie überfallen die Händler und so reißt nach und nach die Versorgung der Stadt ab und die Händler die tatsächlich in die Stadt gelangen, reisen schnell wieder ab und schwören nie wieder so hoch in den Norden zu fahren. Wenn das so weiter geht fällt Fornost bald dem Hexenkönig in die Hände.*

So langsam wollen die Charaktere mit Sicherheit wissen was dort so für sie raus springt. Ganz einfach... für jeden getöteten Ork (Nachweis notwendig), werden vom Fürsten den Abenteurern je 5 Goldstücke ausgehändigt. Zusätzliche Belohnungen für besondere Dienste sind auch möglich und werden im weiteren Verlauf des Szenarios erklärt.

Nun nach kurzer Bedenkzeit sollten die Charaktere sich entschließen sich den Söldnern anzuschließen(\*), was sich später als großer Fehler erweisen wird.

*Anmerkung(\*): Diese Fünf sind Gesandte von Therbas und sollen unter einem edlen Vorwand an das Rechtsgefühl der Gruppe appellieren. Tatsächlich sind dies Fürsten der Untoten die nur durch einen starken Illusionszauber, welcher in den Umhängen der Fünf eingebettet ist, verborgen werden. Denn Zauber zu bemerken erfordert ein Manöver des blanken Leichtsinns (-50) auf Wahrnehmung und das durchleuchtet auch nicht die wahre Identität der fünf dunklen Gesandten. Dies würde eine intensive, magisch gestützte, Untersuchung verlangen. Ganz Fornost ist zwar noch in der Hand der nordischen Dúnedain, aber Therbas hat es geschafft den Fürsten, seine Wachen, Bediensteten und Untertanen so in Angst und Schrecken versetzt, daß sie jetzt alles tun was er verlangt, in der Hoffnung sie blieben am Leben.*

Während der Reise nach Fornost, die auch einige Zeit in Anspruch nehmen sollte, sollten die Charaktere vielleicht einmal die Möglichkeit geboten bekommen die wahre Identität ihrer fünf Begleiter herauszufinden. Sobald aber die Felder von Fornost erreicht sind, verschwinden die Fünf in einer Nacht spurlos und das Spiel beginnt...

## **Das Spiel...**

*Anmerkung: Es sollte ein strategisches Wabenspielfeld gewählt werden (... ist unter anderem im M.E.R.S.-Regelwerk zu finden. Dort ist das eine DIN A4 Seite. Es ist durchaus möglich, um das Abenteuer zu verlängern, mehrere Spielfelder zu kopieren und aneinander zu legen. Es ist einige Trupps von Orks unterschiedlicher Stärke unterwegs. Die entsprechenden Angaben findet man auf den Plättchen im Anhang. Die Werte der einzelnen Gegner folgen später. Einmal erhalten die Spieler ein Spielfeld auf dem sie sich bewegen und entsprechend die Gegend erkundschaften. Die Beschaffenheit der Gelände wird zufällig ermittelt (Tabelle nachstehend) und auch spezielle Ereignisse können geschehen (Zufallstabelle ebenfalls im Anschluss). Auch der Spielleiter hat ein eigenes Spielfeld, wo er seine Truppen zieht die vorher am Rand des Spielfeldes platziert werden. Es werden 15 Truppenteile verschiedener Art (SL-Entscheidung) eingesetzt und unter Umständen kommen durch Ereignisse noch mal welche dazu. Nachdem die Gruppe ihren Zug gemacht hat (gemeinsam oder getrennt) werden nach einem Würfelprinzip stets nur so viele Truppenteile bewegt, wie auch Charaktere am Abenteuer teilnehmen. Auch dies ist im Anhang zu finden. Allerdings welche wann bewegt werden bleibt die Entscheidung des Spielleiters. Auch*

*sollte ein Sichtschirm für den Spielleiter vorhanden sein um den Spielern eine gewisse Spannung zu vermitteln, was wohl auf sie wartet.*

Werte eines Orks:

Werte eines Uruk:

Werte eines Trolls:

*Anmerkung: Alle Werte sollten der Stärke der Gruppe angepasst werden. Die normalen Krieger der Orks etwas schwächer, die Uruk-hai etwa gleich stark und die Trolle definitiv stärker als der mächtigste Charakter.*

In einer Ecke wird das Plättchen der Spielgruppe platziert, welches auch gerne aufgesplittet werden kann, in einzelne Charakterplättchen. Da es sehr regnerisch, oder auch nebelig ist, hat die Gruppe vor ihrem Zug einen Wahrnehmungswurf frei. Welcher Charakter diesen ausführt ist grundsätzlich der Gruppe selbst vorbehalten. Wenn dieser Wahrnehmungswurf gelingt dürfen die Charaktere selbst bestimmen in welche Wabe sie weiter ziehen wollen. Die Charaktere werden auch schnell versuchen mit Magie ihre nächsten Züge zu koordinieren, welches allerdings schier unmöglich werden wird. Das schlechte Wetter, der Nebel und die unnatürliche dichte und dunkle Wolkendecke ist natürlich ebenfalls magischer Natur und wesentlich höher stufig als die Magie der Charaktere. Geht also der Wahrnehmungswurf (hier eigentlich mehr ein „Instinktwurf“) daneben, wird auch bei der Gruppe, oder bei einzelnen Charakteren mit dem Würfelzufallsprinzip gearbeitet. So wie bei sämtlichen Ork- und Trolleinheiten auf dem Spielfeld auch. Alle der Gruppe feindlich gesonnenen Truppen verfügen über sehr wenig magische Begabung, so das sie tatsächlich nur auf den Feldern von Fornost umher irren und eigentlich nur eine Art Patrouille bilden die alles andere aufspüren und vernichten soll. Beim Eintreffen der Gruppe auf einem neuen Wabenfeld muss zunächst auf der Geländetabelle gewürfelt werden um die Beschaffenheit des Geländes zu ermitteln. Ein zweiter Wurf auf der Ereignistabelle klärt darüber auf was passiert in dieser Wabe, in diesem Teil der Felder von Fornost.

In Fornost...

Die Charaktere werden früher, oder später, aber mit Sicherheit stark abgekämpft, verfroren, hungrig und durstig die Stadtmauern von Fornost erreichen. Das Südtor und auch alle anderen Tore sind verschlossen. Alle Versuche der Charaktere zu rufen oder auf normale Weise in die Stadt in die Stadt zu gelangen werden fehlschlagen. Eigentlich gibt es auch nur drei Wege in die Stadt zu gelangen. 1.) Das Westtor ca. zwei Tage beobachten. Dort wird sich die Möglichkeit ergeben einem kleinen Trupp Halborks nachzustellen. Sobald sich das Tor öffnet müssen die Charaktere die drei Halborks niedermachen um in die Stadt zu gelangen. Nach den ersten drei warten noch mal vier Torwachen auf verstecktem Posten. Sind diese sieben erledigt und die Charaktere drehen sich um, um die Stadt zu erkunden, kommen aus den umliegenden Straßen viele weitere Halborks (10 pro Charakter). Viele sind entstellt und furchtbar hässlich.

*Anmerkung: Die Halborks sollen lediglich durch ihre Masse bestechen. Tatsächlich sind sie sehr schwächlich. Grundsätzlich erste Stufe, wenig Treffer und ein schwacher OB. Selbst eine definitiv zahlenmäßig unterlegene Gruppe sollte keine Schwierigkeiten bekommen. Klartext soll heißen... es sind ausschließlich EP-Lieferanten und gut als Einstiegsgegner für neue Gruppenmitglieder die ebenfalls noch in niedrigen Stufen sich befinden.*

Werte eines Halborks:

Sollten die Charaktere dennoch drohen zu verlieren werden ihre fünf „Wegbegleiter“ erneut auftauchen und die Charaktere unterstützen(\*). Sollte der Kampf sich zu lange hinziehen, oder die Hälfte der Orks bereits gefallen sein, fliehen die restlichen der anwesenden Halborks. Einige Zeit später tritt aus den Leichnamen ein merkwürdig grüner und schweflig riechender Dunst aus. Eine weitere Möglichkeit in die Stadt zu gelangen, ist unter 2. beschrieben.

2.) Die Charaktere können an einer beliebigen Stelle versuchen den Wall zu erklimmen. Der Wall besteht aus einer niedrigen Steinmauer (ca. 1,5 Meter hoch) und einer starken hölzernen Palisade auf der Mauer selbst. Insgesamt ist der Wall ca. 3,5 Meter hoch und wegen des nassen und kalten Wetters ist es sehr schwer (-20) in zu überklettern.

In der Stadt selbst bietet sich der Gruppe ein trostloses Bild. Leere Straßen und Plätze und eine unnatürliche Stille. Beginnen die Charaktere damit die Stadt abzusuchen, passieren die unterschiedlichsten Dinge. Wann welches Ereignis eintritt, ist ein wenig ortsabhängig, aber zeitlich gesehen völlig egal.

- 1.) Ein wild fuchtelnder Halbork stürmt gerade zu lebensmüde auf die Gruppe, aus einer Seitengasse, zu. (Werte siehe oben.)
- 2.) Auf einem kleinen Platz finden sich merkwürdig deformierte und entstellte Leichen von Menschen und Orks.
- 3.) In einem Wohnhaus trifft die Gruppe auf eine alte Frau, die verstört wirkt. Sie stammelt immer nur: ... und sie wurden zu Orks! Und: ... grüner Atem! Und: ... sie beißen!

*Anmerkung: Therbas hat Fornost inzwischen vollkommen infiltriert, seine Besucher getötet oder verjagt, die Bewohner mit kleinen Snaga-Orks gekreuzt um so eine kleine Armee für Beutezüge aufzustellen. Insgesamt befinden sich in Fornost über dreihundert solcher Halborks, allerdings schlecht ausgerüstet und absolut unausgebildet. Alle Halborks beißen, wenn sie ihrem Gegner sehr nahe sind, zu und sondern so den Krankheitserreger ab. Er bewirkt das sich das Opfer in einen Halbork umwandelt (gilt nur bei Menschen; andere Rassen leiden zwar genauso an den Folgen, aber verwandeln sich nicht, sondern leiden ewig weiter an den Schmerzen der Umwandlung). Um dem Virus zu widerstehen, wird ein WW gegen die ..... Stufe gegen Krankheit fällig. Geht der Wurf daneben, treten bald schwere Muskelkrämpfe auf. Zunächst erhält ein erkrankter Charakter nur einen Malus von -5 auf alle Handlungen, der sich aber nachhaltig bis auf -100 steigert. Ist ein Malus von -100 erreicht, wird der Charakter bewusstlos und wacht bei Einbruch der nächsten Nacht als Halbork wieder auf. Es gibt nur eine Möglichkeit der Heilung und diese lautet Weihwasser (was dort zu dieser Zeit mehr als schwer zu bekommen sein dürfte). Flößt man einem Halbork später wieder Weihwasser ein, kehrt sich der Prozess zwar um, dauert aber drei Mal so lange und es besteht eine nicht geringe Chance dabei umzukommen. Die Prozentchance mit dem Tod zu kollidieren errechnet sich aus folgender Formel:  $100 - \text{Wert für KO} = \text{Prozentchance}$ .*

Kommen die Charaktere nun irgendwann am Rathaus vorbei, spüren alle eine starke, böse Präsenz. Betreten die Charaktere nun also den Ratssaal treffen sie dort auf ihre fünf Bekannten, einige Halborks und Therbas. Die fünf angeblichen Rohirrim lassen nun ihre Mäntel fallen und geben ihre wahre Identität preis. Im anschließenden Kampf wird Therbas nur so lange mit kämpfen bis ihn ein kritischer Treffer trifft. Dann flieht er. Er greift pro Runde stets einen anderen Charakter an. Wieder einmal ist Therbas in letzter Minute entkommen, aber die dunklen Schatten über Fornost verschwinden. Es dauert auch nicht lange bis Fornost und seine Bevölkerung wieder aufblühen und

auch der unsagbare Schrecken wird schnell vergessen. Die ruhmreichen Taten der Charaktere jedoch nie.



***Ende***

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten  
Mai 2001 bis März 2002