

# Schlacht um Umbar



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

**Ort:** Umbar, der Hafen und das offene Meer

**Zeit:** Irgendwann zwischen 1650 und 3000 3. Zeitalter

**Vorgeschichte:** Die Charaktere befinden sich in der blühenden Stadt Umbar. Umbar, ein politischer Vulkan, kämpfen doch die zahlenmäßig weit überlegenen Haradrim, die verschlagenen Corsaren und die sehr einflussreichen schwarzen Númenorer um die politische Vorherrschaft in und um Umbar. Zur Zeit herrscht Mahír der Rote in Umbar und nur durch seine roten Reiter, bzw. deren Vielzahl kann er das Gleichgewicht und die Ruhe in Umbar halten. Allerdings sind nie viele Monate vergangen, bis Kritik an dem aktuellen Herrscher laut wurde und nicht erst einmal wechselte die politische Machtlage schnell in ein anderes Lager über. Eben einen solchen Wechsel streben jetzt die schwarzen Númenorer an und setzen natürlich alle geheimen Hebel in Bewegung um möglichst schnell das Ruder der Stadt wieder in die Hand zu bekommen. Dieses Mal gehen sie allerdings wirklich extrem weit...

*Anmerkung: In meiner Spielrunde ist der amtierende Fürst, Mahír der Rote, ein Freund der Gruppe und alleine aus diesem Grunde werden die Helden ihm schon helfen. Eine weitere Einstiegsmöglichkeit ist eine recht hohe Belohnung des Fürsten, für jeden, der sich in seinen Dienst stellt um polizeiliche und sogar richterliche Aufgaben zu übernehmen. Abschließend sei noch gesagt, daß es sich bei diesem Abenteuer um ein hervorragendes Anschlussszenario für „Verzweifertes Haradwaith“ handelt. Alle Werte von Gegnern und NSC´s sollten stets an die Möglichkeiten und Stärken der Gruppe angepasst werden und sind in diesem Szenario nicht vorgegeben.*

**„Halt, stehen bleiben, oder... !“**

**Mahír, der Rote, Fürst von Umbar** ist Ende dreißig, trägt einen sehr gepflegten Bart und lange, schwarze Haare. Seine Augen sind stechend und sein Blick ist hochmütig, erhaben und einigermaßen streng. Er ist der derzeitige Machthaber, sehr liberal und sehr sozial eingestellt und kann sich seiner politischen und sonstigen Gegner gut erwehren, denn er ist der Anführer einer Gemeinschaft aus losen Stämmen der südlichen Haradrim, die sich die roten Reiter nennen und sich auch so kleiden.

Die Stimmung in der Stadt ist mancherorts unverändert gut, ja geradezu überschwänglich, aber wenn man nur um die nächste Hausecke biegt kann man schon einen fluchenden Stadtbewohner bemerken. Ein Händler nach dem anderen scheint pleite zu gehen, wobei wiederum andere Händler merklich reicher und wohlhabender werden. Selbst renommierteste Geschäfte verzeichnen entweder auf einmal überhaupt keine Stammkundschaft mehr und in anderen Geschäften stehen die Kunden Schlange. Manche Stände auf dem Markt bleiben komplett auf der Ware sitzen und andere können nach ein paar Stunden schon wieder gehen, weil alles verkauft wurde. Manche Läden sind sogar von heute auf morgen nicht mehr geöffnet. In allen Bereichen der ansässigen Wirtschaft kann man eine solche Entwicklung beobachten. Natürlich sind manche Menschen wütend und geben der Regierung die Schuld für diese Misere und alle anderen sind natürlich ebenso zufrieden. Die Kriminalität steigt immens und überall können die roten Reiter des Fürsten auch nicht hinsehen, also freut sich der Fürst über jede helfende, rechtschaffende Hand für seine Stadt.

Der Hintergrund dieser sehr gespannten Lage, den die Helden natürlich raus bekommen müssen, ist schnell und sogar relativ einfach erklärt. Die Númenorer der Stadt haben ihren Einfluss geltend gemacht und nutzen die Furcht vieler Bürger vor Drohungen gezielt aus. Oben beschriebene Stimmung ist ihr Ziel, denn wenn mindestens 50 Prozent der Menschen unzufrieden sind gibt es schnell einen Aufstand. Übel an dieser Geschichte ist, daß auch noch das eigene Volk, also die Haradrim aufgehetzt werden und nicht etwa Corsaren und Númenorer. Gezielt streifen Banden,

Schlägertrupps und einzelne Fingerbrecher durch die Stadt und sorgen systematisch für Unruhe und vertreiben die Kunden aus bestimmten Geschäften. Entweder werden die Läden durch Schutzgelder in den Ruin getrieben, oder einfach mit roher Gewalt etwas nachgeholfen. Bei den kleineren Läden und Marktständen genügen sogar ein paar Tage keine Kunden und schon verschwinden die Stände und die Menschen verarmen.

Die Charaktere sind also regelrecht Polizisten und Ermittler und müssen dem Treiben auf die Spur kommen und möglichst schnell die Hintermänner ausmachen. Dabei bekommen sie es mit den Menschen der Stadt zu tun, mit den Schlägertrupps, den roten Reitern und sie geraten in einen Sumpf aus Korruption. Hier zunächst ein paar Hinweise, die, die Charaktere finden können, die sie evtl. hinter das Komplott kommen lassen:

- 1.) Alle betroffenen Existenzen sind Haradrim. Nur ganz selten sind Corsaren und Númenorer betroffen.
- 2.) Betroffene Corsaren und Númenorer sind Inhaber der Geschäfte, die von heute auf morgen dicht gemacht haben.
- 3.) Nicht betroffene Haradrim gibt es auch einige.

zu 1.) Auch Lieferanten der Haradrim, welche auch meistens Angehörige der Haradrim sind in den allermeisten Fällen betroffen.

zu 2.) Solche Menschen wollten sich nicht beugen und wurden entweder vertrieben, oder kaltblütig abgeschlachtet. Meist kommt das sofort, oder spätestens nach ein, zwei Tagen heraus, was passiert.

zu 3.) Bei diesen Personen handelt es sich ohnehin um Gegner der Regierung und um lukrative Handelspartner der Númenorer und Corsaren. Meist sind das sehr einflussreiche Händler, wie Pferdehändler, Wasserhändler, Schiffsbauer, Juweliere und natürlich Bankiers und Verleiher.

Um etwas mehr Verwirrung zu stiften sollten sie, als Spielleiter, mit ordentlich Namen um sich werfen. Im folgenden Text nun eine Liste mit Namen und wer das in Umbar ist:

Al Schadaf	= Verarmter Händler (Markt)
Kir el Harma	= Verarmter Händler (Lederwaren)
Sadek Baschnek	= Verarmter Händler (Stickerei)
Kalef Schaádiff	= Verarmter Händler (Töpfer)

... und noch unzählige weitere verarmter Händler in weniger gut gestellten Berufen.

Mamagda	= toter Corsarenkaufmann (Landkarten; liegt einschl. Familie im Hinterhof)
Altnadena	= toter Corsarenkaufmann (Schiffspassagen; Wasserleiche im Hafenbecken)
Et-na-Tirion	= Númenorer und Schlachter (flüchtig)

Al Burschak	= Haradrim und Bankier mit direkter Verbindung zu den Hinterleuten der Númenorer, welche weiter unten beschrieben werden.
Fandusch al Kalek	= Haradrim und Pferdehändler; koordiniert gezielt Schlägertrupps und bietet üblem Pack Unterkunft, bzw. nimmt auch die direkte Bezahlung vor.

Et-na-Tirion, Al Burschak und Fandusch al Kalek kennen alle der unten beschriebenen Mitglieder der Schagrath al Basseth, haben aber nicht unbedingt umfassende Informationen. Je nach dem, wie die Gruppe die Drei befragt, kommen sie an entsprechende Informationen, aber das ist SL-Entscheid. Et-na-Tirion muss auch erst mal gefunden werden und bei al Kalek sollten sich die SC's auf gewalttätigen Widerstand gefasst machen.

Sollten sie noch weitere Charaktere verwenden, steht dem natürlich nichts im Wege und verwirrt ihre Charaktere immer nur noch mehr. Erst nach und nach sollten die Charaktere sich zu den wirklich wichtigen, oben genannten Personen vordringen und erst mal einige Zeit mit Schlägertrupps, Leichen und sehr unzufriedenen Bürgern zu tun bekommen. Auch kann ein Mord aus Leidenschaft eingestreut werden, oder ein banaler Nachbarschaftsstreit sorgt bestimmt auch für Verwirrung und macht das Ordnen der gesammelten Informationen bestimmt auch nicht gerade leicht.

Hinter diesem ganzen Tumult in der Stadt stecken, wie schon erwähnt die schwarzen Númenorer. Natürlich ist nicht jeder Angehörige dieses Volkes darin verstrickt, aber die Angehörigen der Schagrath al Basseth, einer politisch ausgerichteten Terrororganisation. Es handelt sich allerdings

dabei nur um eine Gruppe sehr liquider und einflussreicher Drahtzieher, die auch vor Magie nicht zurück schrecken. Es sind Illusionisten, Mystiker, Mentalisten und Nekromanten, die sich Menschen gefügig machen um ihre Ziele schnell, unaufmerksam und effizient zu erreichen.

Irgendwann im Laufe der Ermittlungen der Charaktere sollte der Name dieser Gruppierung fallen und so nach und nach kommen auch die Namen der Mitglieder ans Tageslicht. Auch finden sich immer mehr Zeugen und Menschen, bzw. Bürger Umbar, die ihr Schweigen brechen und so verdichten sich die Hinweise auf die einzelnen Mitglieder, ihr Namen und Absichten werden deutlicher und schlussendlich reicht das alles um einen nach dem anderen zu verhaften. Hier nun die Mitglieder der Schagrath al Basseth:

**Ira – Ecthalion** ist Kunsthändlerin im Nordviertel Umbar und die wohl berühmteste und natürlich reichste Kunsthändlerin und –sammlerin weit und breit. Sie hält alle Haradrim für unwissend und barbarisch (weil freizügige Kunst vor einiger Zeit verboten wurde) und würde nichts lieber sehen, als wenn sich alle Haradrim bewundernd vor der Kunst, vor ihrer Kunst verneigen würden. Sie wird, sobald die Charaktere ihr auf dem Pelz rücken, sofort alles zugeben und sich ohne Widerstand verhaften lassen, allerdings nicht ohne das übliche weibische Tamtam einer überkandidelten Mitvierzigerin an den Tag zu legen. Informationen über sie gibt es in Sammlerkreisen, in Museen, Kulturzentren, oder ähnlichen Einrichtungen, oder bei ähnlichen Personen.

**Bar-en-Innan** ist Mystiker und der oberste Hafenmeister. Das was dieser Mensch an Schmiergeldern und Schutzgeldzahlungen erwirtschaftet schlägt mit Sicherheit alle Rekorde. Er kontrolliert Steuern, Zölle, Ein- und Ausreisepapiere, Frachten und verdient sich an allem eine goldene Nase, denn im Hafen läuft es, wie er möchte. Zudem besitzt er auch noch einige Lagerhäuser, die natürlich gerade jetzt beste Umsätze erzielen, während andere pleite gehen. Ihm ist auch wegen der Menge an Verbrechen und ungnädig gestimmten Händlern und Schiffskapitänen am ehesten auf die Schliche zu kommen. Informationen gibt es natürlich im Hafen zu finden. Er wird sich bei seiner drohenden Verhaftung auf sein Amt berufen und wenn er merkt, das daß nichts nützt, wird er sogar gewalttätig.

Werte von Bar-en-Innan:

**Zar-hir-Nian** ist der angesehenste Arzt der Stadt und hat immens viel Einfluss auf alle anderen Heiler, Kräuterkundige und Apotheker. Viele Menschen Umbar sind krank und werden nicht behandelt, weil angeblich ohnehin viel zu tun ist, aber natürlich ist dem nicht so. Corsaren und Númenorer werden versorgt, können Kräuter erwerben und gesund leben. Alle Heiler, andere Ärzte und Kräuterkundige wurden so extrem verschüchtert, daß kaum etwas raus zu finden ist, was auf Zar-hir-Nian selbst, oder seine Schlägertrupps hindeutet. Erschwerend kommt hinzu, daß die Haradrim meist auch nicht mehr genug Geld haben, für einen Besuch beim Heiler, oder Medikus, was die Geschichten teilweise sogar glaubhaft macht. Die Gruppe muss schon schlaue Tricks anwenden um trotzdem an Informationen zu kommen. Der Arzt und sein Anwesen ist schwer bewacht und leicht ist er nicht zu stellen. Es wird definitiv zu einem Kampf kommen, allerdings ergibt sich der Arzt selber recht schnell, wird aber nur unter Folter reden, sonst eisern schweigen und nichts zugeben.

Werte von Zar-hir-Nians Wachen:

**Kormi-Nanun** ist ein reicher Händler... sagt man, den man hat ihn schon seit langer Zeit nicht mehr öffentlich gesehen. Das letzte Mal liegt wohl gut 4 Wochen zurück. Informationen über ihn kann man bei fast allen Händlern erfahren, allerdings nicht seinen aktuellen Aufenthaltsort. Dazu später mehr. Die Händler der Númenorer und Corsaren erweisen sich als käuflich, wenn nur ein paar Silberstücke

mehr bezahlt werden, als es Kormi-Nanun tut. Bei den Händlern der Haradrim geht die Angst um und nur mit viel Feingefühl kommt man hier weiter, oder man erwischt ein paar Schläger auf frischer Tat und bringt sie zum reden, bzw. den Händler der gerade heimgesucht wurde, bzw. heimgesucht werden sollte. Kormi-Nanun allerdings, bleibt bis auf weiteres zunächst verschwunden.

Werte der Straßenschläger:

**Salsaák** ist der bekannteste Architekt Umbar und ebenso seit geraumer Zeit verschwunden. Bei Baustoffhändler, Steinbrüchen, Handwerkern und ähnlichen Orten, oder Personen kann man Informationen bekommen, auch über seine Frau und seine 7 Kinder. Seine Familie wird jeden Tag von aufgebrachten Bürgern beschimpft, aber etwas mit dem Komplott haben sie nicht zu tun. Egal was der Familie an Leid zugefügt wird, Salsaák gibt sich nicht zu erkennen. Zunächst eine totale Sackgasse für die Charaktere und deren Ermittlungen.

**Nashteb** ist auch einer von denen, die derzeit unauffindbar sind. Er ist ein angesehener Geistlicher und wurde auch unter Haradrim geehrt. Jetzt ist er verschwunden und jede Nachfrage nach ihm selbst, oder seinem Verbleib, zieht unweigerlich die Templer des Mandos an. Es sind schwarz gewandete Beduinen mit vergoldeten Säbeln, die alle, die sich als Feinde von Nashteb heraus kristallisieren erbarmungslos verfolgen, einige Zeit heimlich beobachten und dann in fanatischer Art und Weise überfallen und umbringen. Dieses Schicksal droht natürlich auch den SC's.

Werte der Templer:

**Sira-al-Teben** ist die Frau, die jeder Mann aufsucht, wenn er gedenkt seine Frau mit Schmuck, kostbaren Steinen und anderem Geschmeide zu beeindrucken. Sie ist der bekannteste Juwelier der Stadt und unermesslich reich. Sie ist eine Faschistin, wie sie im Buche steht, aber beweisen kann man ihr leider sehr wenig. Lediglich einen Beweis gibt es. Es sind von ihr Zahlungen an das Bankhaus des Haradrim Al Burschak geflossen. Zahlungen in genau derselben Höhe wurden eine Stunde später, immer in bar, an Fandusch al Kalek ausbezahlt, der damit wiederum die Schläger und angeheuerten Söldner bezahlt hat. Entweder prüft man die Bücher der Dame sehr genau, oder man hat zufällig einen Schläger verhaftet, der wiederum auf al Kalek verweist. Im letzteren Falle könnte man das Feld sozusagen auch von hinten aufrollen. Ansonsten gibt es nur sehr wenige Quellen über Sira-al-Teben, die sich übrigens, wenn es soweit kommt, stillschweigend abführen lässt.

**Baast-Nohka** ist einer der angesehensten Männer in ganz Umbar und noch weit darüber hinaus. Er beliefert die anderen Mitglieder mit Wissen jeglicher Art. Jeder kennt ihn und jeder mag ihn, selbst die Haradrim halten ihn für einen achtbaren Mann. Lediglich andere (nicht ganz so beliebte Professoren) könnten ihn verraten und Hinweise auf seine Schriften geben. Eine Hausdurchsuchung liefert soviel Beweise, daß es für viele hundert Anklagen reichen würde und auch verhaften kann man den alten, schwächlichen Mann ohne Widerstand. Sobald allerdings das Vorgehen der SC's bekannt geworden ist, gibt es regelrechte Unruhen in der Stadt. Selbst die zu beschützenden Haradrim könnten sich unwissend gegen die Helden wenden. Demonstrationen und blutige Unruhen sind die Folge und diese dauern so lange an, bis die Schagrath al Basseth ihren Plan in die nächste Phase fortführt, oder der Gelehrte frei gelassen wird, was allerdings den Terroristen nur dienlich ist, denn kommt er frei, wird die nächste Stufe des Plans nur noch umfangreicher, gefährlicher und schlimmer für die Stadt Umbar und seine Bewohner. Also entweder die Helden haben eine Stadt gegen sich, oder sie unterstützen die „bösen Jungs“ bei der Ausführung ihres Plans.

Werte eines normalen Bürgers / Demonstranten / Studenten:

*Anmerkung: Wann und in welchem Umfang Informationen zu Tage gefördert werden hängt ganz alleine vom Vorgehen, Verhalten und Ideenreichtum der Charaktere ab. Immer, wenn sie, als Spielleiter, der Meinung sind, daß eine gelungene Aktion stattgefunden hat, oder eine Frage besonders präzise gestellt wurde, oder wenn es die Situation durch einen glücklichen Zufall erfordert, können sie Informationen, die dazu passen, raus geben. Spieler und Spielleiter müssen in dieser ersten Geschichte häufig improvisieren, sowie agieren und reagieren gleichermaßen.*

Nachdem das Komplott aufgedeckt wurde und einige Verhaftungen, Hausdurchsuchungen, Spurensicherungen und sonstige Ermittlungen vollführt wurden kann man tatsächlich aber noch immer nicht von einem Erfolg reden. Das Volk ist wütend, aufgestachelt und verängstigt. Drei der Drahtzieher fehlen noch immer und bis sich die Lage normalisiert hat, könnte der Fürst gestürzt worden sein. Es kommt sowieso alles schlimmer als angenommen...

### **Sturmfluten und Geister der See**

Einige, wenige Stunden kehrt etwas Ruhe ein, aber wenn die Charaktere mal in sich horchen haben sie alle das Gefühl, daß etwas furchtbares passieren wird. Es handelt sich buchstäblich um die Ruhe vor dem Sturm. Der nächste Tag bringt, seit dem frühen Morgen, schon starke Sturmböen und merkwürdige Stimmen liegen im Wind. Nur eine gute Wahrnehmungsprobe und ein wenig Kenntnis dessen was vor sich geht (dunkle Beschwörungen) fördert die Information ans Tageslicht, daß es sich a) um Beschwörungsformeln handelt, b) es sich um dunkle Magie handelt und c) es sich um drei Stimmen handelt. Natürlich sind es die drei Stimmen der verschwundenen Nekromanten der Schagrath al Basseth.

*Anmerkung: Die Nekromanten haben sich im höchsten der drei Zwiebeltürme der Kandasch-Moschee verbarriadiert und beschwören die Toten der See, die Geister des Meeres und Dämonen der Ozeane herauf um endgültig das Volk zu verängstigen und die militärische Macht des Fürsten zu brechen, koste es, was es wolle. Zum einem müssen die Helden das Volk teilweise beschützen, teilweise beschützen und zum anderen müssen sie heraus bekommen, wo die Drei ihr Unwesen treiben und dann die Moschee stürmen. Die Kraft der Elemente, Geister, Untote und Dämonen und nicht zuletzt die verbliebenen Templer werden viel Kraft kosten und den Charakteren bei ihrem Wettlauf gegen die Zeit alles abverlangen.*

Zunächst wütet allerdings nur der Sturm und treibt die Wassermassen in die Stadt. Nun wird es sehr schnell, sehr hektisch, denn die Menschen fliehen vor der Flut und viele nehmen schon lange keine Rücksicht mehr auf andere Bewohner. Vor allem Kinder, Frauen und ältere Menschen leiden teilweise furchtbare Qualen und Schmerzen und die Charaktere erwarten jetzt eine Art humanitärer Einsatz um zumindest das größte Leid zu lindern aber auf der anderen Seite müssen auch die Nekromanten gestoppt werden. Die Gruppe wird sich teilen müssen, denn sonst finden sie nie heraus, wo sich die Nekromanten befinden. Sie müssen die Stadt durchstreifen und suchen und nebenbei gegen die Fluten ankämpfen. Auf die eine, oder andere Weise. Verschiedene Ereignisse passieren in dieser Zeit und wer, wann und wie betroffen ist entscheidet der Spielleiter.

Ereignis 1.) Eine Mauer bricht weg und eine Flutwelle ergießt sich in die Gasse mit den Charakteren. Zunächst müssen die Charaktere selber, durch 1W4 Schwimmmanöver, versuchen nicht gegen eine der Hauswände geschleudert zu werden. Außerdem werden einige Bürger mit weg gespült und ihre kläglichen Schreie sollten Grund genug sein, die Suche kurz zu unterbrechen und die Leute zu retten. Um das zu tun sind wieder 1W6 Schwimmmanöver von Nöten. Für jede misslungene Probe wird ein Schaden auf ATS 1 ermittelt. Der OB beträgt +50. Die Schwierigkeit der jeweiligen Probe kann zufällig ermittelt werden, oder von Spielleiter bestimmt werden.

Ereignis 2.) Inzwischen sind die Helden auf ein robustes Ruderboot umgestiegen, denn der Hafen ist anders nicht mehr erreichbar. Das Boot wird hin- und hergeschleudert und nur durch einige

Bewegungsmanöver gelingt es an Bord zu bleiben. Stürzt jemand ins Wasser folgen Schwimmmanöver um nicht unter zu gehen. Die Rettung sollte dann zwar schwierig, aber nicht unmöglich sein. Nach einiger Zeit dringen Hilferufe zweier Männer ans Ohr der Ruderer. Zwei Soldaten sitzen in einem Wachturm fest, gegen den meterhohe Wellen branden. Die Charaktere müssen sich etwas einfallen lassen, um die armen Männer vor dem Tod zu bewahren.

*Anmerkung: Bei der Rettungsaktion müssen Spieler und SL gemeinsam improvisieren. Die Spieler machen Vorschläge und der Spielleiter lässt ausprobieren und legt die erforderlichen Manöver fest.*

Ereignis 3.) Eine große Wasserschutzmauer droht wegzubrechen und es müssen Sandsäcke gestapelt werden. Jeder Spieler der teilnimmt an dieser Aktion muss eine Anzahl Säcke festlegen, die er entweder mit Sand füllt, oder die er vor die Mauer schleppt. Teilen sie diese, vom Spieler selbst genannte Zahl durch 3 und ziehen sie dem entsprechenden Charakter die errechnete Anzahl an Treffern ab. Dennoch bricht die Mauer langsam weg. Der Grund dafür sind wandelnde Wasserleichen, Meeresgeister und Seedämonen, die in die Stadt eindringen wollen. Nun beginnt die Abwehr dieser Wesen. Die Charaktere müssen bis zur Erschöpfung kämpfen um dann doch später zu fliehen.

*Anmerkung: Stufen sie die Wesen relativ niedrig ein und halten sie die Werte gering. Auch die Auswirkungen der kritischen Treffer sollten sich sehr in Grenzen halten. Kämpfen sie ihre Spieler regelrecht nieder, so das sie vielleicht nur noch 20, 30 Treffer übrig haben, wenn sie dann doch fliehen müssen. Dieser Kampf sollte schon leicht „apokalyptisch“ und aussichtslos wirken.*

Werte einer Wasserleiche:

Werte eines Meeresgeistes:

Werte eines Seedämons:

Ereignis 4.) Die Im Gefängnis eingekerkerten Verbrecher drohen, da der Zellentrakt unterirdisch liegt, jämmerlich zu ersaufen. Es muss den Charakteren zunächst gelingen die Wachen umzustimmen, dann alle Gefangenen raus zu holen, sie danach wieder zusammen zu treiben und geschlossen abzuführen. Zunächst wehren sich allerdings zwei bis drei Wachleute gegen die Räumung und können nur gewaltsam beseitigt werden.

Werte eines Gefängniswärters:

Danach wird pro Gefangenem ein Schwimmmanöver fällig. Es umfasst das Anschwimmen gegen die Fluten, das Tauchen und das Befreien des Gefangenen. Die Manöver können unterschiedlich schwer sein, aber es gilt 10 Gefangene zu retten und nur ein Manöver pro Gefangenem ist erlaubt. Geht dieses Manöver fehl, ist der Gefangene verloren und ertrinkt.

Wenn die Rettungsaktion abgeschlossen ist, werden die Gefangenen unruhig und Zwei versuchen sogar zu fliehen. Die anwesenden Charaktere müssen das unterbinden und dann alle übrigen Gefangenen in den Palast bringen und in einem größeren Raum wegsperren.

In den folgenden Stunden passieren noch mehrere Kleinigkeiten, abgesehen von den oben beschriebenen Ereignissen. Die ganze Stadt wird ein Opfer der Wassermassen und nur bedingt können die Charaktere ihre Suche nach der Quelle allen Unheils fort führen. Sie sind höchstwahrscheinlich verletzt, auf jeden Fall durchnässt und fast schon am Ende mit ihrer körperlichen und seelischen Kraft. Dennoch sollte es ihnen gelingen heraus zu bekommen, daß die düsteren Beschwörungsformeln von der Kandasch-Moschee kommen. Im höchsten der drei Türme hat auch bereits ein Blitz eingeschlagen und er steht leicht in Flammen, qualmt aber extrem. Durch das weggerissene Dach kann man nun drei schwarz gewandete Männer erkennen die stehend, oder hockend mit den Armen beschwörende Gesten vollführen und mit dem schauerhaften Gesang gegen die Lautstärke des Sturmes anhämmern. Am Fuße der nach oben führenden, breiten Prachttreppe der Moschee muss nun jeder der Charaktere einen WW gegen Furcht (Stufe ..... ) ablegen um überhaupt die Kraft aufzubringen weiter zu gehen. Auch diejenigen, die keine Furcht haben stellt sich nach kurzer Zeit ein neues Problem in den Weg. Die Templer, die kriegerischen Diener und Beschützer der Moschee verbarrikadieren den Weg. Sie sind nur zu viert, aber zu allem entschlossen. Die Nekromanten haben die Moschee bereits entweiht, aber die Angst lässt die Templer unentschlossen bleiben. Aber auf keinen Fall werden sie auch noch bewaffnete Ungläubige in das heilige Haus lassen. Die Charaktere haben nur wenig Zeit die Templer zu überzeugen sie passieren zu lassen, vielleicht sogar mitzureißen im Kampf gegen die Nekromanten (max. drei Versuche auf Menschenführung und Einfluss). Gelingt es die Templer umzustimmen kann die Erstürmung des Turmes beginnen. Sind die Templer dabei, rufen sie beim voranstürmen ständig: „Baschalach da Buntra“, was soviel heißt wie: Läutet, oder schlägt die Glocke. Sind die Templer allerdings nicht umzustimmen, müssen die Helden kämpfen.

Werte eines Templers:

Die Nekromanten werfen den Heranstürmenden eine Leiche der See nach der nächsten entgegen und nur wenn die Helden wirklich gut kämpfen, kommen sie auch vorwärts. Oben angekommen haben sie zwei Möglichkeiten. Entweder sie töten die Nekromanten, oder sie schlagen die große vergoldete Glocke. Töten sie die Nekromanten, flaut der Sturm kurz ab um kurze Zeit später um so heftiger wieder zu erstarken. Zwar verschwinden fast alle Wassergeister und Wasserleichen, aber einige Seedämonen geraten außer Kontrolle. Mit Beginn der nächsten Szenerie haben es also die Charaktere immer noch mit der tobenden See zu tun und zusätzlich noch mit ein paar freien Dämonen. Das alleine ist schon nicht einfach, aber es wird ja sowieso noch schlimmer. Wird die Glocke angeschlagen sieht es anders aus. Die Menschen kommen auf die Straßen und zeigen keine Angst mehr. Die Kreaturen des Meeres werden zurück geworfen, die Wassermassen so gut es geht eingedämmt und weil das Johlen der Bewohner Umbaras und der dröhnende Klang der Glocke die Beschwörungsformeln bei weitem übertönt wird auch die See etwas ruhiger. Die Nekromanten werden vom Volke vertrieben.

### ***Zokhad – Der niedere Ringgeist***

Entweder stehen die Charaktere in einer zerstörten Stadt, umringt von näher kommenden Dämonen der See und müssen jeden weiteren Moment zusehen, wie die tobenden Fluten weitere Teile von

Umbar mit sich reißen, oder eine vor Freude johlende Masse steht unterhalb der Moschee und jubelt ihnen zu, das Meer ist wieder ruhig und die Kreaturen des Meeres haben sich zurück gezogen.

Im ersten Falle wird es jetzt noch schlimmer, denn mit dem Wind dringt ein Dröhnen und Knarren ans Ohr der Charaktere und einige Kommandos hören sie auch. In der Dunkelheit der Nacht und des Sturms sehen sie aber dennoch eine riesige Galeere in den Hafen einlaufen. Riesengroß, von Wind und Wellen nicht beeinträchtigt und komplett schwarz. Am Bug steht eine Gestalt in einem schwarzen Mantel bei der man, außer zwei blau schimmernden Augen, keine weiteren Gesichtzüge erkennen kann. Es ist Zokhad, ein niederer Ringgeist und ärgster Feind der Helden. Seine Mannschaft besteht aus Südländern und Orks. Sie alle sind Piraten, schnell, flink und sehr beweglich und machen sich bereit die Stadt zu stürmen.

*Anmerkung: Zokhad ist ein Freibeuter und aus dem Abenteuerbuch „Piraten vor Pelagir“ entnommen. Hintergrundinformationen sind also dort zu finden.*

Wurde die Glocke nicht geschlagen sollten die Charaktere fliehen. Zwar wird ihre Flucht, wenn sie unten aus der Moschee kommen durch einen Wächter im Wasser gebremst, aber wenn sie diesen überdimensionalen Krakenmolch besiegt haben, sollten sie zum Palast fliehen, dort sich und verbliebene Kräfte sammeln und dann gegen Zokhad und seine Mannen vorgehen. Dieser größere Kampf findet dann auf den Stufen zum Palast statt. Umbars Fürst, Mahír, der Rote ist auch dort und wird mitkämpfen. Allerdings vergehen einige Minuten bis die Feinde, die durch die Gassen ziehen, eintreffen und aus der ganzen Stadt hört man Schreie und Feuer werden entzündet. Bevor der Kampf beginnt steht Umbar auf der einen Seite in Flammen und das Meer holt sich seinen Teil auf der anderen Seite. Ein letzter Kampf, auf Leben und Tod in einer zerstörten Stadt.

Oder es kommt alles ganz anders und die Charaktere hören noch den letzten verklingenden Ton der großen Glocke und die jubelnde Masse. Die Nekromanten werden gesteinigt und der Fürst für seine Umsicht gepriesen. Anhänger des Komplotts bleiben entweder unerkant und stumm, oder werden gefangen und eingekerkert. Fast unbemerkt, während dieses ganzen Freudentaumels, gleitet eine riesige, schwarze, schwer bewaffnete Galeere in den Hafen. Zokhad steht am Bug und nachdem die Massen das Schiff erblickt haben kommt die Furcht und die Panik zurück und alle verziehen sich in die Häuser. Die Helden stehen alleine an den größtenteils zerstörten Hafenanlagen gegen eine Übermacht aus südländischen und orkischen Piraten, drei üblen Wächtern im Wasser, welche ebenfalls die Galeere begleitet haben und natürlich dem Ringgeist Zokhad. Eine Flucht scheint aussichtslos. In dem Moment erhebt Zokhad die Stimme: „Ihr Helden... (spöttischer Unterton) nun hilft euch nichts mehr. Ihr seit verloren und ich rate euch, ergebt euch und euer Ende wird weniger schmerzhaft“. Jetzt können die Helden erst mal reagieren und etwas erwidern. In der Zwischenzeit gehen sämtliche feindlichen Kräfte in Stellung. Dann tönt es wieder aus Richtung Zokhad: „Ihr habt eure Lebenszeit verwirkt... ihr steht nun ganz alleine“ „Nicht ganz“, erklingt die Antwort, durch eine bekannte Stimme. Es ist Mahír und er hat sogar noch sieben seiner roten Reiter mitgebracht. Sie kommen zu den Helden hinauf und ziehen ihre Waffen. Wieder ertönt Zokhads Stimme: „Hahaha... ihr Narren. Ihr seit nur (nennt die Zahl der SC's + 8) gegen mich und meine Mannen. Wenn dies euer Untergang sein soll, so habt ihr ihn selbst gewählt. ERGREIFT SIE“!!!

Die Südländer und Orks stürmen von Schiff und erklimmen den aufgetürmten Schuttberg und die Ruinen vor der Moschee. Die Wächter im Wasser attackieren die Helden und ihre Freunde direkt aus dem Wasser heraus und Zokhad ist plötzlich verschwunden.

*Anmerkung: Lassen sie ihre Spieler ruhig verzweifeln. Lassen sie, sie denken, daß sie einen Fehler gemacht haben. Lassen sie die Spieler ruhig für einen Moment in dem Glauben, daß ihre Stunde jetzt gekommen ist.*

In diesem verzweifelten Moment ertönt auf einmal die Glocke der Moschee und ein Mann (am besten irgendein NSC der nahen Vergangenheit aus Umbar, der den Helden noch etwas schuldet, oder sehr dankbar ist) steht dort oben und winkt. Im selben Moment fällt die Bevölkerung über die Piraten her und macht sie nieder. Die Charaktere können sich ganz auf ihre Kämpfe gegen die Wächter im Wasser konzentrieren und wenn sie trotzdem es nicht schaffen sollten, ist Mahír mit seinen Männern durchaus in der Lage auch einen, oder zur Not auch zwei, dieser Bestien zu töten. Dennoch sterben zwei der roten Reiter.



Die Schlacht scheint schnell gewonnen und das Volk umringt die aufgetürmten Schuttruinen der Hafenanlage und jubelt ihrem Fürst und den Charakteren zu. Nicht lange hält die Freude, denn auf einmal ertönt ein Knall und der oberste und höchste der Zwiebeltürme der Moschee steht lichterloh in Flammen und die Glocke rast zu Boden, auf die SC's und die anderen Personen zu. Wem jetzt kein Bewegungsmanöver gelingt, wird von der Glocke erschlagen. Dies passiert auch weiteren zwei der roten Reiter.

Dann tritt Zokhad aus der Moschee hervor und diese geht komplett in Flammen auf. Unbeirrt schreitet er auf die Gruppe der Abgekämpften zu und nur durch seine Anwesenheit, flieht die eben noch so heitere Bevölkerung Umbar's in alle Richtungen. Die drei letzten roten Reiter stürmen mutig auf ihn zu, aber mit nur drei gezielten Hieben, sind auch die letzten, anwesenden, roten Reiter tot. Die Helden stehen alleine gegen diesen Fürsten der Dunkelheit, gegen einen der mächtigsten Diener des dunklen Herrschers. Mahír wird natürlich nicht zurück ziehen und die Kampfesdaten des Fürsten von Umbar können, sollten an die Spieler raus gegeben werden.

Es handelt sich um einen äußerst gefährlichen und erfahrenen Gegner, den immer nur zwei Kämpfer gleichzeitig innerhalb einer Runde attackieren können und auch nicht immer dieselben zwei Personen, es sei denn, die anderen Personen entfernen sich vom Ort des Kampfes. Zokhad wird versuchen durch gefährliche gezielte Attacken, einen nach dem anderen kampfunfähig zu machen um schlussendlich alle gefangen zu nehmen. Die Charaktere haben drei Möglichkeiten. Erstens... sie gewinnen den Kampf und nehmen den zweiten niederen Menschenring an sich, oder sie versuchen zu fliehen, wenn ihnen das gelingt, oder sie werden nieder gekämpft und gefangen genommen. Letzteres würde das Ende der Gruppe bedeuten, oder kann in einem Folgeabenteuer geregelt werden.

Gewinnen die Helden, bleibt auch Mahír Fürst von Umbar, fliehen sie, wird er abgesetzt und werden sie gefangen genommen, gilt dasselbe natürlich auch für den Fürsten.

Ungewissheit steht am Ende dieses Abenteuers und die Hoffnung auf wirklich tapfere und erfahrene Kämpfer, die ein weiteres Mal für die Freiheit eintreten.



## Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten  
Mai 2004 bis Juni 2004