

Verzweifertes Haradwaith



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

Zeit: Irgendwann nach 1640 3. Zeitalter

Ort: Pelagir, Umbar, deren Küste und die Weiten von Haradwaith

Vorgeschichte: Vor langer Zeit lagen *Piraten vor Pelagir*, doch die Charaktere waren damals zur Stelle und warfen sich in den Kampf. Die Piraten wurden zum größten Teil besiegt und zumindest waren die üblen Kaperfahrten zunächst eingestellt. Die restlichen Piraten, die überlebt hatten, flohen mit ihrem Schiff und wurden von der gondorianischen Marine aufgerieben und vernichtet. All das war nur den Charakteren zu verdanken und das sollte sich rächen.

Damals reisten die Charaktere mit dem schnellen Schiff von Kapitän Hallatan und mit an Bord sein Sohn Halmir und die hübsche Schwiegertochter, die „rote Dorien“. Nach den umfassenden Informationen der Charaktere waren die Seehandelswege wieder frei und Hallatan war ein Freund geworden und nicht nur einmal waren die Charaktere ihm willkommene Gäste. Auch seinen jetzigen Reichtum hat er den Charakteren zu verdanken, umso mehr verwundert es die Gruppe, die ein weiteres Mal während ihrer Reisen durch Mittelerde in Pelagir halt macht, dass nicht Freude aus Hallatans Gesicht spricht, als die Gruppe eintrifft. Es ist die Trauer um seine Schwiegertochter, die derzeit sein Gemüt beschwert. Hat sie doch mit seinem Sohn Halmir ein eigenes Schiff gebaut und bediente mehr als erfolgreich die Seehandelsroute Pelagir – Tol Falas. Eines üblen Tages war Dorien von dem geschäftigen Landgang auf Tol Falas nicht zurück gekehrt und noch spät in der Nacht lies ihr Mann sie suchen. Die Marine, welche auf Tol Falas stationiert ist, half bei der Suche, denn auch sie profitierten stets von der guten Arbeit der beiden Binnenschiffer des Anduin. Mitten in der Nacht überbrachten 4 Kadetten der Marine die niederschmetternde Botschaft von dem Tode der jungen Frau und auch ihren Leichnam, der bleich war, wie von einer langen und schweren Krankheit gezeichnet. Voller Trauer überführte Halmir sein Weib nach Pelagir, wo sie alsbald beigesetzt werden soll.

Der Vampir von Tol Falas

Die Ankunft in Pelagir gestaltet sich also so gar nicht nach den Wünschen der Charaktere, aber was geschehen ist, ist geschehen und kann kaum rückgängig gemacht werden. Hallatan lädt sie zwar in sein Haus ein, aber die Stimmung ist mehr als traurig und immer wieder kommen Freunde und Verwandte um ihr Beileid zu bekunden. Halmir wohnt inzwischen auch nicht mehr zu Hause, sondern besitzt selbst ein schmuckes Haus in den südlichen Ausläufern der Stadt, direkt am Anduin. Auch dort dasselbe Bild von Trauer und Verzweiflung.

Dorien ist natürlich nicht krank gewesen und nur wenn die Charaktere sich eilen, können sie den Leichnam noch untersuchen, denn am folgenden Morgen ist bereits die Beerdigung. Nur wenn die Charaktere den Leichnam entkleiden, werden sie zwei kleine Wunden in ihrer linken Brust finden, wo noch ein wenig getrocknetes Blut klebt. Allerdings ist es fraglich ob die Charaktere so dreist sind, den Leichnam zu entkleiden und weiterhin ist fraglich, ob ihr Mann solch einer leicht anstößig erscheinenden Untersuchungsmethode einfach so zustimmen wird. Es ist schon einiges an Überredungskunst notwendig um wirklich jetzt schon den Eindruck zu bekommen, dass es sich wohl um einen Vampir gehandelt hat. Man sollte es den Charakteren auch nicht gleich zu Anfang so leicht machen.

Am nächsten Morgen ist die Beisetzung und die Trauerfeier mit vielen Gästen. Hallatan und seine kleine Familie waren in den Jahren ihres Erfolgs zu einer angesehenen Familie von Pelagir geworden und auch andere Bekannte der Charaktere, aus dem Abenteuer *Piraten vor Pelagir*, sind anwesend. Ragnir Einauge, der inzwischen die Geschicke der Werft und der Bootsbauer von Hallatan überwacht und fast schon eine „üble Landratte“ geworden ist und auch Vandor ist am Grab. Zwar hat er von Dorien nie viel gehalten, aber der Schmerz seines Freundes Halmir macht auch ihm zu schaffen.

Vandor ist inzwischen Kapitän der Gilwen, wenn Hallatan, Halmir, oder gar die Charaktere nicht Anspruch auf das Kommando erheben.

Anmerkung: Alle genannten Personen sind ausführlich in dem M.E.R.S.-Quellenbuch Piraten vor Pelagir nach zu lesen. Die Gilwen war und ist das Schiff auf das die Charaktere stets Anspruch haben. Einst versprach ihnen das Hallatan als Dank für ihren Einsatz und Vandor könnte eine große Unterstützung sein, den er ist ein fähiger Heiler und Animist, der zur Lösung des Rätsels mit verhelfen könnte, sollten die Charaktere von selbst nicht drauf kommen.

Eigentlich sollte außer Frage stehen, dass die Charaktere sich nach Tol Falas begeben, um die Merkwürdigkeiten um den Tod von Dorian aufzuklären. Auf Tol Falas selbst wird das Bild der Stadt von der Marine geprägt. Es ist eine Garnisonsstadt und der zivile Bereich wirkt eng, verwinkelt, unplatziert und vollkommen überfüllt. Dennoch floriert der Handel. Alleine die Information, welche Waren momentan gut gehen, könnte die Charaktere der Lösung schon ein bisschen näher bringen. Fragen sie also an geeigneter Stelle nach, werden sie zu dem Schluss kommen, das Gewürze, Tuche und ähnliche Waren stark umgesetzt werden.

Anmerkung: An dieser Stelle sei gesagt, dass sich auf Tol Falas ein Drogenring breit gemacht hat und den gesamten zivilen Bereich und mindestens den halben militärischen Bereich vollkommen kontrolliert. Es handelt sich um die bewusstseinsverändernde Droge Gort. Für 2W10 Stunden wird man zum Tagträumer und ist nicht in der Lage normale Verhaltensweisen an den Tag zu legen... alles ist schön, alles ist toll!!! Dieser Ring besteht aus circa 20 Dealern und zwei Personen, die alles koordinieren und dem Chef des Ganzen Bericht erstatten müssen. Der „Chef des Ganzen“ ist ein Vampir, der sich von seinen Mitarbeitern über potenzielle Beute unterrichten lässt. Es handelt sich immer um junge, hübsche Frauen, die alleine durch die Gassen gehen. Viele dieser Frauen stehen selbst unter dem Einfluss von Drogen und bekommen ihr grausames Schicksal nur halbwegs mit. Dorian hingegen hatte einen Drogenkauf vehement abgelehnt und wurde deswegen zum Opfer, aus Rache sozusagen.

Informationsquellen bieten sich in Vielzahl an. Im folgenden Text wird erläutert, wo die Charaktere alles fragen können und was sie dort erfahren.

An den Docks können die Charaktere herausfinden, dass derzeit viel Tuche umgesetzt wird. Eigentlich sogar mehr als je zuvor. Die Drogen werden in Tuche eingewickelt und eben das fördert die gewaltige Nachfrage. Letzteres sollte man den Charakteren allerdings nicht einfach so auf die Nase binden.

Beim Zoll werden Waren gelistet. Auch hier erfährt man die extrem hohe Zahl von eingeführter Tuche, aber auch die Einfuhr von Gewürzen ist immens angestiegen. Letzteres wurde an den Docks allerdings nie wirklich ausgeladen. Der Hintergrund dazu ist folgender. Der Zoll und seine Beamten sind komplett gekauft. Sie führen angeblich Gewürze ein, welche aber eigentlich Drogen sind und die hohen Steuern zu kassieren, die eigentlich Schmiergelder sind. Das bringt einen netten Nebenverdienst und hohes Ansehen beim König, der den Teufel tun wird um diesen florierenden Handel zu kontrollieren. Ab und zu verbrennt dann auch mal eine leer stehende Lagerhalle, damit auch tatsächlich die Menge an Gewürzen im Lager wieder stimmt. Die Dockarbeiter laden deswegen auch nur bedingt Gewürze aus und von den Drogen bekommt niemand so richtig etwas mit, da sie in der Tuche versteckt sind.

Beim Militär und der Stadtwache hat man stets eine „fifty-fifty-Chance“ an was für einen man gerät. Entweder man trifft auf einen fleißigen Soldaten, oder Offizier, der mit Drogen nichts am Hut hat, oder man trifft einen Typen, dem eh alles egal ist. Im ersten Fall, wird der Konsum dieser Pflanzen als zu bekämpfendes Ärgernis eingestuft und die Morde als furchtbar. Hier wird ebenfalls ein Virus vermutet, aber er wird zumindest mit den Drogen in Verbindung gebracht. Alle toten Frauen wurden in Gassen, allein, aufgefunden. Trifft man allerdings auf einen Soldaten der selbst drogensüchtig ist, wird alles verharmlost und sinnvolle Informationen gibt es auch nicht.

Die zivile Bevölkerung, Junkies mal außen vor gelassen, empfinden den momentanen Zustand auch als extrem störend, verwerflich und schrecklich, aber echte Informationen, gibt es nicht zu holen.

Die Dealer sind schwer zu finden, aber es ist nicht unmöglich. Sie werden erst reden, wenn sie wirklich Angst haben, oder sehr große Schmerzen. Dann aber fällt mindestens einer der beiden folgenden Namen... Liam, oder Dogo und außerdem noch der entsprechende Ort wo die beiden die

Drogen, jeweils an die Dealer weiter geben. Liam verkauft seine Drogen auf dem Holzplatz weiter, eine Lagerstätte für alle möglichen Holzarten, der in der Nähe des Hafens liegt. Der Holzplatz ist unübersichtlich und sehr weitläufig. Liam gibt immer vor, der Platzwart zu sein, aber tatsächlich ist der Holzplatz öffentlich und jeder kann sich dort gegen geringes Entgelt, zu entrichten beim Zoll, seinen Bedarf an Holz decken. Dogo hingegen verkauft fast öffentlich seine Drogen, denn er tarnt sich als Marktschreier auf dem täglichen Wochenmarkt. Es ist nichts besonderes, wenn sich viele Menschen um den Marktschreier drängeln, denn dieser wird ständig nach allem gefragt, was man so wissen möchte und auch diese Informationen kosten Geld. Ab und an wechselt dann eben mal in aller Öffentlichkeit und doch fast ungesehen, ein Drogenpaket den Besitzer.

Liam ist recht verschlagen. Ein Corsar aus Harondor ist er und hat für die Menschheit fast nichts übrig. Sein eigener Reichtum steht im Vordergrund. Liam etwas zu entlocken, ist schwierig, denn nur wenn man ihm direkt seine üblen Geschäfte nachweisen kann wird er sich verhandlungsbereit zeigen. Drohungen mit Gewalt erschrecken ihn nicht, denn er umgibt sich mit Leibwächtern und auch eine direkte Verhaftung durch die Stadtwache führt lediglich dazu, dass er am nächsten Tag wieder ungeschoren auf freiem Fuß seinen Geschäften nachgehen kann. Die Charaktere müssen also einen Weg finden, ihm seine Schandtaten direkt zu beweisen und ihm dann auch noch klar machen, wie viel Einfluss sie haben. Erst wenn ihm der „Arsch so richtig auf Grundeis“ geht, wird er sich aus dem Staub machen und auf Tol Falas nie wieder gesehen werden. Aber der Name Mücksin und die Geschichte zu seinem Boss wird er noch erzählen, bevor er auf nimmer Wiedersehen verschwindet.

Dogo ist ein Zwerg und der Marktschreier der Stadt. Ihm kann man seine Geschäfte kaum nachweisen, den er verkauft täglich nur einmal ein Drogenpaket. Wenn das weg ist, fehlen alle Beweise. Er ist sehr beliebt und wenn die Charaktere unwirsch gegen ihn vorgehen, bildet sich schnell eine Menschentraube und die Charaktere landen vielleicht sogar im Kerker. Dogo beeindruckt man nur, in dem man ihm viel Macht und Reichtum verspricht. Das Vertrauen muss natürlich erst einmal gewonnen sein, aber wenn er angebissen hat, geht er auf fast jeden Plan ein, auch auf ein geheimes Treffen in einem „Folterkeller“. Dogo ist dann recht schnell zum Reden bereit. Er wird alles ausplaudern und danach das Weite suchen.

Mücksin ist ein, fast 250 Jahre alter Vampir von hoher Machtfülle und charmanter Durchtriebenheit. Von den Dealern kommen die Informationen über junge Mädchen an sein Ohr und dann lässt er diese Mädchen beobachten und wenn sie dann irgendwann durch die nächtlichen Straßen irren, schlägt er, stets ungesehen, zu. Um an ich heran zu kommen, muss ein Köder ausgelegt werden. Ein holdes Weib, entweder ein SC, oder ein befreundeter, bezahlter NSC soll sich einige Tage, des Nachts, richtig gehen lassen, in den Tavernen der Stadt und so dafür sorgen, dass der Vampir auf sie aufmerksam wird.

Es sollte den Charakteren gelingen Mücksin aus der Reserve zu locken und abgesehen von dem weiblichen Köder sollte es auch allen anderen gelingen, möglichst lange unerkannt zu bleiben. Mücksin hat eigentlich nur Augen für seine Beute, aber unvorsichtige, oder gar tollpatschige Aktionen, werden ihn natürlich warnen. Wird er tatsächlich durch irgendetwas gewarnt, wird er den „Köder“ als Geisel nehmen und sich verdünnisieren. Für den Köder bedeutet das natürlich den Tod. Also steht, im Sinne der Spieler zu hoffen, daß er möglichst lange ahnungslos bleibt und der Hinterhalt gut funktioniert. Mücksin wird mit allen Tricks und Kniffen kämpfen, die er kennt und scheut vor keiner, noch so üblen Masche zurück. Er ist sehr schnell und sehr erfahren und sollte eine ernste Gefahr für alle darstellen, auch wenn die Gruppe ihm zahlenmäßig sicher überlegen ist. Er beherrscht sämtliche Vampir-Berufslisten, hat mindestens zwei Angriffe pro Runde und natürlich noch Vampirspezifische Kräfte, die ebenfalls sehr wichtig sein könnten.

Werte von Mücksin:

Besitztümer von Mücksin:

- Mantel des Wandels; dieser Mantel erlaubt seinem Träger einmal am Tag die Gestalt einer anderen Person anzunehmen, wie sie zu sprechen und sogar so zu riechen. Allerdings muss der Mantel schon einmal von dieser Person getragen worden sein.

- Kugel des Gleichgewichts; diese Kugel verstärkt den WW eines Zaubernden gegen den eigenen Magiebereich mit einem Bonus (+20). Nur für Magiekundige.

Wenn Mücksin besiegt wird, bricht der Drogenring zusammen und wird von der Stadtwache ausgehoben. Kurz darauf werden allerdings die Charaktere von Mitarbeitern des Zolls aufgesucht und sie werden gebeten zu kooperieren. Es besteht Verdacht, daß auch die Charaktere in den Drogenverkauf involviert waren und so die Macht an sich reißen wollten. Sie werden durchsucht und tatsächlich findet man bei ihnen Drogen und ein Papier von einem gewissen Liam. Dieser Brief besagt, das die SC`s als „neue Investoren“ auftreten und den Platz von Mücksin gedenken, mit Liams Hilfe einzunehmen.

Anmerkung: Liam hat, nachdem die Charaktere ihn bedroht haben, auf Rache gesonnen und diesen Plan entwickelt. Er hat alle, außer Dogo und Mücksin eingeweiht und einen der Dealer beauftragt, einem, oder mehreren der Gruppe Drogen und diesen fingierten Brief unterzuschieben. Dann hat er gewartet bis Mücksin tot ist und hat dann den Zoll informiert, der ja bekanntermaßen, vollständig gekauft ist. Diesen Plan zu verhindern ist äußerst schwer, denn die Drogen und den Brief erhalten die SC`s unfreiwillig an dem Abend, an dem sie Mücksin in die Falle locken wollen. Sie konzentrieren sich also auf ihren Köder und auf Mücksin. Irgendwann an diesem Abend wird einer angerempelt und ihm wird etwas untergeschoben. Nur durch einen gelungenen Wahrnehmungswurf fällt das dem Angerempelten überhaupt auf und zu dem muss dieser danach noch die Ausrüstung explizit seine Ausrüstung kontrollieren um den Brief und die Drogen zu finden. Der Spieler muss selbst, im Verlaufe des Abends, ankündigen einen Wahrnehmungswurf zu machen, der nicht mit dem Köder, oder Mücksin zu tun hat und sich ansatzweise auch um die Entdeckung eines solchen Vorfalls dreht.

Die nachfolgende Handlung ist kurz und knapp erläutert. Die Helden werden offiziell verhaftet, enteignet und entwaffnet, dann gefesselt und an Bord einer Galeere gebracht. Liam wird wegen seiner Taten auch verurteilt, aber nur des Landes verwiesen, weil er ja die Helden als Hauptschuldige enttarnt und belastet hat. Die anderen Dealer kommen ebenfalls mit milden Strafen davon und Liam eröffnet alsbald sein neues Geschäftsfeld. Er wird Sklavenhändler und hat bereits jetzt lukrative Ware an Bord seines Schiffes.

... und die Sonne brennt heiß.

Das zweite Abenteuer innerhalb dieses Szenarios wird für die Helden zu einem verzweifelten Kampf um Gerechtigkeit, ihre eigene Habe und nicht zuletzt um ihr eigenes Leben.

Liam besitzt eine kleine Galeere mit insgesamt zehn Ruderplätzen, wovon die meisten durch die Helden besetzt werden. Die Reise geht gen Süden und das Wetter wird zunehmend heißer und nicht mal ein laues Lüftchen weht den geschundenen SC`s um die Nase. Sie sind nun Sklaven, die verkauft werden sollen. Zwar ist ihre Habe noch an Bord und die Hoffnung, diese irgendwann wieder zu bekommen noch nicht verloren, aber auch dieser Umstand wird sich alsbald ändern.

Nach gut drei Monaten auf See kommt in der Morgendämmerung aus dem Nichts ein schwarzes Kriegsschiff auf die kleine Galeere zu. „PIRATEN“, halt es über das Deck. Tatsächlich kommen die verwegenen Gestalten an Bord und kapern die kleine Galeere. Sie rauben alles, was sie bekommen können, vergewaltigen die Frauen und verprügeln und demütigen die Männer. Liam überlebt zwar mit drei Gefolgsleuten, aber die Galeere wird versenkt und die Charaktere, sowie ihre „Besitzer“ treiben nun im Meer und müssen sich an Wrackteilen festhalten um nicht zu ertrinken. Der SL kann hier einige Manöver auf Schwimmen würfeln lassen, wobei aber zu berücksichtigen ist, das den SC`s immer noch Hände und Füße gebunden sind.

Für die furchtbare und entbehrungsreiche Zeit, welche die Charaktere durchmachen mussten, ziehen sie pauschal 50 Treffer ab, wobei allerdings dieser Wert durch den Gesamtbonus bei der Eigenschaft Konstitution relativiert werden sollte. In besonderen Fällen können auch mehr, oder weniger Treffer abgezogen werden, aber das liegt im Ermessensspielraum des Spielleiters. Sollte durch diese Regelung ein SC`s sterben, so stirbt der Charakter an Erschöpfung, Hunger und Durst, oder Hitzschlag, vielleicht sogar an Ertrinken, wenn die Situation so sein sollte.

Anmerkung: Den Spielern sollte spätestens jetzt klar werden in was für einer beschissenen Situation sie sind und das muss ihnen klar werden. Dulden sie als Spielleiter in dieser Situation keine Albernheiten und machen sie, wenn nötig mehrmals, deutlich, daß die Spieler alles verloren haben. Erwähnen sie die gefesselten Füße und Hände und das hilflose Treiben auf dem Meer. Machen sie

deutlich, wie grausam die Sonne brennt und wie aussichtslos das Alles ist. Sollte dennoch einer der Spieler meinen herum albern zu müssen und das Ganze nicht für voll zu nehmen, lassen sie einen Sturm aufkommen, drohen sie mit verhungern, ziehen sie weitere Treffer ab, oder spielen sie einen Hai-Angriff durch.

Auch sollte den Spielern klar sein, daß übertriebener Gebrauch von Magie für sie den Tod bedeuten kann, denn in den nächsten Wochen haben sie es mit vielen Magieunkundigen und sehr abergläubischen Menschen zu tun. Auch das muss den Spielern mehr als deutlich gemacht werden und sollte trotzdem jemand alle Warnungen überhören, wird eben ein Exempel statuiert.

Lassen sie nun alle Spieler einmal, oder zweimal mit dem W10 würfeln. Addieren sie alle Zahlen und sie haben die Anzahl an Stunden, welche die Spieler hilflos im Wasser treiben. Für jede Stunde ziehen sie einen weiteren Treffer ab. Sinkt in dieser Situation einer der Charaktere auf null Treffer, oder weniger ab, so ist er zu erschöpft um länger bei Bewusstsein zu bleiben und wird vermutlich ertrinken, wenn er nicht gerettet werden kann. Lassen sie bei einer solchen Rettungsaktion ihren Spielern etwas mehr Raum und lassen sie sich fantasievoll beschreiben, was getan wird, um den Kameraden vor dem Tod zu bewahren.

Nach Ablauf der erwürfelten Stundenzahl taucht ein weiteres Schiff auf, daß gen Süden fährt. Wieder ist es ein Händler aus Umbar. Er nimmt die SC`s und Liam mit seinen Freunden an Bord. Liam und der Kapitän sind befreundet und so übereignet Liam dem Kapitän die SC`s als Dank für seine Rettung und die Rettung seiner Gefährten. Die SC`s werden unter Deck in einen, ein Meter hohen, stickig-feuchten Verschlag gesperrt und die Reise geht weiter. Ob ihnen die Fesseln abgenommen werden ist Verhandlungssache und obliegt den Spielern selbst. Es gibt zumindest wieder ein bisschen Essen und Wasser, was zumindest den bisher sicher geglaubten Tod verhindern wird.

Nach schier unendlich erscheinender Zeit, geht das Schiff vor Anker, die Charaktere werden aus dem Verschlag geholt und in Beiboote umgeladen. Die Besatzung setzt zu einem Gebäude an einer Steilküste über. Es ist die Mondsteinfestung.

Anmerkung: Alles zu diesem Ort und seiner geschichtlichen Bedeutung findet man in dem M.E.R.S.-Abenteuerbuch „Piraten vor Pelagir“. Dieses Wissen ist zwar nicht Bedingung für dieses Abenteuer, aber macht das gesamte Umfeld einfach facettenreicher und interessanter, also lohnt es sich.

Einige der Charaktere, die vielleicht „Piraten vor Pelagir“ gespielt haben, dürften sich noch an das alte Gemäuer erinnern und was es damals gewesen ist. Schon sind neue Schauermärchen im Umlauf, aber tatsächlich erfüllt die Festung jetzt wieder seinen ursprünglichen Zweck und ist heute wieder eine Karawanserei. Im Inneren herrscht fast hektische Betriebsamkeit und viele reisende Händler gehen ihren Geschäften nach. Wieder werden die Charaktere eingesperrt um sogleich am Abend wieder heraus gelassen zu werden. Sie werden auf ein Podest geführt und an Pfähle gekettet. Ein reicher Beduine tritt vor und verhandelt auf Haradaic mit dem Kapitän des Schiffes. Geld wechselt den Besitzer. Danach werden die Charaktere los gemacht, erneut mit Seilen an Füßen und Händen gefesselt und noch während der Nacht zieht die Karawane in die Wüste hinein, gen Südwesten. Der Marsch ist mörderisch und vielleicht schaffen es einige Charaktere nicht bis zum Ziel, aber das ist SL-Entscheid. Sollte jemand zusammenbrechen, wird er auf einer Trage von einem Kamel gezogen.

Die Reise endet in einem malerischen Wüstenort namens Bel-ar-zizac. Die Charaktere werden in ein Gebäude geleitet. Im Innenhof sitzen viele andere Gefangene und es gibt gutes und reichhaltiges Essen, Ärzte, Frauen und Gesellschafter und vielerlei Getränke. Sogar frische (Einheits-)Kleidung gibt es und recht bequeme Pritschen. Trotz der ganzen Annehmlichkeiten bleibt ein fader Beigeschmack, den die Mauern sind fast 7 Meter hoch und sehr stabil. Abschließend schließt sich noch das große, schmiedeiserne Haupttor krachend und wird mehrfach durch Riegel, Ketten und Schlösser gesichert. Kurz darauf erscheinen auf den Mauersimsen Wachen mit Bögen und Speeren.

Die Charaktere werden sich sicher mit anderen Gefangenen austauschen wollen und dazu haben sie reichlich Gelegenheit. Sie sollen als Kämpfer, als Gladiatoren die Menge belustigen und sie werden nie wieder frei kommen. Das ist der Tenor der anderen Gefangenen, natürlich gibt es noch andere Dinge zu bereden, aber das kann sich entwickeln und sollte improvisiert werden. Die Tage in Bel-ar-zizac sind unglaublich heiß und die Nächte bitter kalt. Die Tage bestehen aus hartem Training und einer Verletzung nach der nächsten. Sieben Tage geht das so, bis das erste mal der Beduine wieder auftaucht und eine kleine Ansprache hält:

Seit begrüßt ihr Kämpfer für das Volk...

Eure Zeit naht und die Spiele beginnen schon heute...
Seit gewarnt und gewappnet...
Seit vorsichtig und gnadenlos...

Nach der Ansprache geht er durch das Lager und spricht mit einigen Personen. Auch die Charaktere können zu ihm und allerlei Fragen stellen. Das Gespräch hat keine vorgeschriebene Form, aber der Beduine, der übrigens Mahok al Ashaban heißt, ist ein gutmütiger, alter Mann und stets nett, wenn man freundlich zu ihm ist. Er ist immer fair, aber auch ein knallharter Geschäftsmann und immer sind einige schwer bewaffnete und gut ausgebildete Wachen in der Nähe. Er wird den Charakteren alle Wünsche erfüllen, so weit sie nicht irgendwie wider der Situation stehen, in der sich die Charaktere befinden.

Am Abend werden die Spiele eröffnet und die Charaktere werden in der Arena vorgestellt. Alle Spieler müssen sich noch einen Kampfnamen überlegen, ohne den in diesen Breitengraden gar nichts geht. Es sind etwa 800 Zuschauer vor Ort und viele sehen gut betucht aus und schließen jetzt schon Wetten ab. Alles ist sehr laut und es herrscht ein unglaublicher Trubel.

Am folgenden Tag hat die Gruppe zunächst einen gemeinsamen Kampf. Man hat viel gegen sie gewettet und rechnet ihnen nicht viele Chancen aus, nur den ersten Tag zu überstehen. Sie werden gegen geübte Kämpfer gestellt. Geübte Kämpfer sollten den Charakteren dennoch weit unterlegen sein. Alle SC`s erhalten eine normale Waffe nach Wahl, sollten sich jedoch hüten offensichtliche Magie einzusetzen und dies aus bereits weiter oben erwähnten Gründen. Sollte doch einer über die Stränge schlagen, schaufelt er sein eigenes Grab und wird im Anschluss an den Kampf öffentlich verbrannt.

Werte eines geübten Gladiatoren:

Am folgenden Tag macht jeder seinen ersten Einzelkampf, wobei die Gegner etwas schwieriger werden, aber immer noch nicht wirklich an das Können der Charaktere heran reichen. Es handelt sich wieder um Gladiatoren, aber schon aus der erfahrenen Riege. Dieses Mal können die Charaktere 2 Waffen wählen und mit in die Arena nehmen.

Werte eines erfahrenen Gladiatoren:

Anmerkung: Die Charaktere haben nicht wirklich Möglichkeiten, aus dieser misslichen Lage zu entfliehen. Deswegen nun zwei Varianten, wie sich Möglichkeiten für die SC`s ergeben. Variante eins ist eine spezielle Variante, die in meiner eigenen Gruppe für viel Spannung sorgen wird und nur mit etwas Mühe in eine andere Gruppe integriert werden kann. Variante zwei ist leicht und sofort spielbar.

Variante 1: Mahok wird seine guten Kämpfer belohnen und hat eine Vereinbarung mit dem Kapitän der Piraten getroffen, denn er kennt ihn und hat auch mit ihm schon Geschäfte gemacht. Für einen Sieg, darf sich jeder Charakter aus seiner Habe einen Gegenstand aussuchen und wieder in Besitz nehmen. Sie dürfen jeden Gegenstand wählen, allerdings weder Waffen noch Panzerungen. In diesem Falle sollten alle gut überlegen, welchen Gegenstand sie wählen. Lady Celissa (einer meiner SC`s) besaß einen Falken, ein Geschenk von einem Fürsten aus Umbar, der unter widrigen Umständen zu seinem früheren Besitzer zurück fliegt, um Hilfe zu holen. Bei Variante eins ist das der einzige Ausweg, den freiwillig wird Mahok solch gute Kämpfer nicht ziehen lassen. Höchstens vielleicht in ein paar Jahren. Wird allerdings der Kampf gewonnen und der Falke gewählt und dann auch noch auf die Reise geschickt, wird der aktuelle und amtierende Fürst von Umbar, Mahir, mit seinen roten Reitern die Freigabe der Charaktere erzwingen. Allerdings wird auch er erst nach einer

Woche eintreffen, dann aber mit einem gewaltigen und sehr beeindruckend geschildertem Auftritt, bitte schön!!!

Variante 2: Die Spieler müssen an die Wettleidenschaft von Mahok appellieren um frei zu kommen. Ihr Einsatz lautet in diesem Fall: „Derjenige von uns, der nicht mehr aus eigener Kraft die Arena verlassen kann, bleibt in deinen Diensten und gibt selbst seine Sklavenrechte auf. Er wird zum Leibeigenen und hat auf Lebenszeit keine Rechte mehr, nur noch Pflichten und erlangt die Freiheit nie wieder, nicht mal gegen Geld, es sei denn er soll nach dem Willen seines Besitzers verkauft werden.“

Im Gegenzug verspricht Mahok den Charakteren, die alle Kämpfe erfolgreich bestreiten und auf den eigenen Füßen die Arena verlassen können, die Freiheit, ohne Bedingungen zu stellen. Natürlich lässt sich Mahok einige üble Spielchen einfallen, die weiter unten beschrieben werden.

Egal ob nun Variante eins, oder Variante zwei gespielt wird, oder sogar eine Kombination aus beiden, sollte man es den Charakteren nicht all zu leicht machen. Warum nicht in einem Folgeabenteuer, einem Kameraden aus der Patsche helfen. Nun zu den einzelnen Kämpfen, die da noch anstehen. Bei Variante eins müssen die Charaktere zumindest noch einen dieser Kämpfe erfolgreich überstehen, bevor Mahir mit seinen Mannen auftaucht. Wie viele Kämpfe statt finden ist SL-Entscheid und sollte der Gruppenstärke und Verfassung angepasst sein, ebenso wie die Stärke der jeweiligen Gegner. Nun also einige Anregungen für Kämpfe in der Arena, wobei natürlich alles nur Ideen sind und jeder Spielleiter sich auch selbst Fiesitäten ausdenken kann.

Szenario1:

Die Gegner sind zu viert und sitzen auf einem Mumakil, einem Kampf-Olifanten der Haradrim. Der wütende Riesenelefant versucht alles platt zu treten, was ihm in den Weg kommt und auf ihm sitzen vier Bogenschützen. Zusätzlich zu den zwei, bis drei Angriffen des Elefanten, kommen in jeder Runde auch noch zwei Pfeilangriffe dazu.

Werte eines Bogenschützen:

Werte des Mumakil:

Szenario 2:

Mehrere ausgehungerte Raubkatzen werden in die Arena gelassen und fallen über die Charaktere her. Zusätzlich werden von der Bande noch pro Runde zwei Speere ins Kampfgetümmel geworfen. Vor jedem Speerwurf ist ein W100 notwendig um das Ziel zu ermitteln. 01 – 10 = Niemand wird getroffen; 11 – 70 = Spieler wird getroffen*; 71 – 100 = Raubkatze wird getroffen**.

Innerhalb der Gruppe wird mit dem W100 gewürfelt. Das niedrigste Ergebnis entscheidet den getroffenen Spieler.

** Innerhalb der Gruppe wird mit dem W100 gewürfelt. Das höchste Ergebnis entscheidet wessen Raubkatze von dem Speer verletzt wird.

Werte einer Raubkatze:

Werte eines Speerwerfers:

Szenario 3:

Auf die Spieler werden drei riesige Auerochsen los gelassen. Die wild zwischen der Gruppe herum wüten. Da die Tiere und die Laufwege leicht auszurechnen und zu erahnen sind, ist der DB der Tiere recht gering, aber ihre körperliche Ausdauer (Treffer) und ihr Angriff immens. Bei jedem Angriff der Tiere wird der kritische Trefferschaden verdoppelt und verursacht entweder Hieb- und Stoßschaden, bei einer Rammattacke, oder, wenn der SC auf die Hörner genommen wird, Stich- und Stoßschaden. In diesem Kampf ist jeder einzelne SC allerdings nur mit einem Dolch ausgerüstet.

Werte eines Auerochsen:

Egal, ob sie sich durchgekämpft haben, oder von Mahir gerettet wurden, in Vorbereitung auf die nächste Szene, werden den Charakteren die Waffen und sonstige Ausrüstung abgenommen und sie müssen die Arena verlassen, um sich zunächst scheinbar zu ihrem Gefängnis zurück zu begeben. Dort soll eigentlich Wasser und Proviant ausgegeben werden, damit die Charaktere die weitere Reise wohlbehalten überstehen.

Auf die eine, oder andere Weise sind die Charaktere nun frei, aber der Frieden und die Freude währt nicht wirklich lange. Zunächst einmal sollte ihnen klar sein, daß sie immer noch in der Wüste sind. In irgendeinem gottverlassenen Ort, weit weg von dem, was sich Zivilisation nennt und das ihre Ausrüstung von Piraten gestohlen wurde. Lassen sie, als Spielleiter, auch keine Gelegenheit aus, die Charaktere daran zu erinnern. Zu allem Überfluss wird nun auch noch das Dorf angegriffen und die Charaktere sollten besser fliehen, denn es werden nicht nur Gold und Waren geraubt. Auch Sklaven sind ein wertvolles Gut und die Charaktere sind als solche wunderbar zu erkennen.

Anmerkung: Sollte Variante 1 gespielt worden sein, ist Mahir zwar noch vor Ort, wirft sich aber direkt in die Schlacht um mit seinen Mannen, die Stadt, die in seinem Herrschaftsbereich liegt, zu schützen. Bevor er mit seinem Pferd davon sprengt, ruft er der Gruppe noch zu: „Geht direkt nach Süden... ich werde euch alsbald einholen... und jetzt flieht... ihr könnt mir nicht helfen!“

Angegriffen wird das Dorf von einer Übermacht von nördlichen Stämmen der Haradrim und diese haben sogar einen Mumakil dabei. Es muss nicht zu einem Kampf kommen, aber man weiß ja, wie SC`s manchmal so sein können. Deswegen folgenden unter diesem Abschnitt die Werte für die einzelnen Truppenteile, die das Dorf angreifen.

Werte eines Fußsoldaten:

Werte eines berittenen Soldaten:

Werte eines Bogenschützen:

Werte des Mumakils:

Da die Charaktere blindlings aus der Stadt fliehen müssen, haben sie nur wenig Zeit das Nötigste einzusammeln, bevor sie in die Wüste hinaus laufen. Auch haben die Charaktere keine Zeit sich abzusprechen, wer was holt, um danach fluchtartig die Stadt zu verlassen. Teilen sie, als SL, an ihre Spieler kleine Notizzettel aus und jeder Spieler darf ein Schlagwort auf diesem Zettel notieren, z. B. „Waffen“, oder „Wasser“, oder vielleicht auch „Proviant“. Das ganze muss so passieren, daß sich die Spieler nicht untereinander abstimmen können. Wird doch gesprochen, oder wie in der Schule abguckt, kann der SL das als zeitraubende Absprache innerhalb des Spiels gelten lassen. Die Charaktere, die einen solchen Fehler machen, werden unverhohlen in den Kampf verwickelt und sind weder bewaffnet, noch anderweitig ausgerüstet. Es dürfte sehr interessant werden, was die einzelnen Personen innerhalb der Gruppe so organisieren und sollte mal ein Wort unschlüssig sein, so lassen sie es den Spieler erklären und entscheiden dann, ob der Charakter alles organisieren konnte.

Die Flucht aus der Stadt selbst ist kein größeres Hindernis mehr, egal ob die Gruppe heimlich vorgeht, oder aus der Stadt stürmt. Wenn sie keinen Tipp erhalten haben, müssen sie sich für eine Himmelsrichtung entscheiden, wobei einzig Nordost eine falsche Entscheidung wäre, denn dann gingen sie direkt wieder zurück. Tatsächlich ist die südwestliche Marschrichtung auch goldrichtig, denn nach 7 Tagen erreicht man die Weltstadt Umbar.

Entscheiden sich die Charaktere allerdings für eine andere Route, könnte das schon bald zu Problemen führen. Die Vorräte und das Wasser werden knapp und die Erschöpfung nimmt zu. Wenn der falsche Weg gewählt wird, ist es am SL zu entscheiden, welche Schicksalswendung der Gruppe entgegen kommt. Es muss improvisiert werden, aber ein Überlebenskampf sollte es in jedem Fall werden. Für jeden Tag Reise ziehen sie den Charakteren pauschal 10 Treffer ab. Berücksichtigen sie dabei, das Wasser und Proviant vorhanden sein muss und das manche Völker mit extremen Witterungsverhältnissen besser bzw. schlechter zurecht kommen und variieren sie die abzuziehenden Treffer. Wenn nach sieben Tagen auch noch Wasser und Nahrung knapp werden, können sie die Treffer für die nächsten zwei Tage verdoppeln, dann für weitere 2 Tage verdreifachen und so weiter. Da so ein Marsch durch die Wüste auch die Psyche angreift, ziehen sie jedem Charakter der einen Mana-Wert (alternativ Intelligenz-Wert) bis 80 hat, 20 Magiepunkte pro Tag ab, bis zu einem Wert von 90, ziehen sie 15 Punkte ab, bis zu einem Wert von 100, ziehen sie 10 ab und sollte der Wert über 100 liegen, ziehen sie lediglich 5 Magiepunkte pro Reisetag ab. Die so verlorenen Treffer und Magiepunkte regenerieren sich erst wieder, wenn der Marsch durch die Wüste beendet ist und die Charaktere sich wieder in einer normalen Umgebung befinden.

Wenn die Charaktere einen anderen Weg gewählt haben und nicht nach Umbar gegangen sind, ist das Abenteuer hier bereits beendet. Die Charaktere haben vielleicht nicht überlebt und wenn sie tatsächlich überlebt haben, sind sie immer noch am Ende ihrer Kräfte und absolut mittellos. Wenn sie es allerdings nach Umbar geschafft haben, werden sie dort vom Fürsten Mahir empfangen.

Anmerkung: Kennt die Gruppe den Fürsten, wie weiter oben beschrieben, wird er sich entschuldigen, aber offensichtlich hat man sich in den Weiten der Wüste verpasst. In diesem Falle dürfen die Charaktere auch in seinem Palast bleiben und sich mal richtig ausruhen. Ist das nicht der Fall, können

die geschundenen SC's bei einem freundlichen Pferdehändler, genauer gesagt, in dessen Scheune übernachteten.

Auf der Spur der Piraten

Die Charaktere sind nun also in Umbar und haben ihre Freiheit wieder. Allerdings wissen sie weder, wie sie nach Hause kommen sollen, noch wissen sie, ob sie ihre wertvollen Besitztümer jemals wieder bekommen.

Anmerkung: Wenn der Fürst von Umbar den Charakteren bekannt ist, haben sie eine Unterkunft, bequeme Betten und auch leckere Speisen, aber der fade Beigeschmack ob der Situation bleibt natürlich... und wenn nicht, erinnern sie ihre Spieler ruhig daran. Der Fürst gibt ihnen gerne ein Schiff und stellt auch die Mannschaft, so wie eine umfangreiche Ausrüstung um alsbald die Jagd auf die Freibeuter starten zu können. Da die SC's aber keinerlei magische Waffen erhalten und die sich die eigenen Waffen in den Händen der Piraten befinden, werden sie keinen Erfolg bei der Bekämpfung der Piraten haben können, da es sich um Untote handelt, die nur durch solche Waffen verletzbar sind. Sie sollen also definitiv mit ihrem ersten Feldzug scheitern und wieder einmal froh sein, mit dem Leben davon gekommen zu sein. Der zweite Anlauf gestaltet sich schwierig, denn ein weiteres Schiff und eine neue Mannschaft, kann selbst der Fürst nicht aufbringen. Nun sind die SC's größtenteils auf sich gestellt und es sollte so weiter gespielt werden, als würden die SC's den Fürst nicht kennen (siehe unten), da er ja eh keine Unterstützung mehr geben kann.

Ist den SC's der Fürst allerdings unbekannt, so müssen sie sich etwas Geld verdienen und selbst einen Plan schmieden, um an ein Schiff und eine Mannschaft zu kommen.

Wie die Charaktere es anstellen, an Beschäftigungen, an Geld und an Ausrüstung zu kommen obliegt der Fantasie der Spieler selbst. Später allerdings auch ein Schiff und eine Mannschaft zu erlangen, wird noch ein Stück schwerer. Machen sie es den SC's nicht zu leicht, vor allem nicht, wenn es um das Schiff geht. Sie sollten sich schon selbst wie Piraten verhalten um ein Schiff zu bekommen, auch wenn sie dabei über Leichen gehen müssen. Andere Wege sind fast alle von Misserfolg gekrönt, es sei denn, die Spieler entwickeln einen Plan, der selbst sie als SL richtig stark beeindruckt. Innerhalb dieser Spielphase müssen sie extrem viel Freiraum lassen und gut improvisieren, um die Spieler bei Laune zu halten.

Die Charaktere haben also auf die eine, oder andere Art nun ein Schiff und eine Mannschaft zur Verfügung und segeln hinaus aufs Meer um die Piraten ausfindig zu machen und natürlich auch um ihre Besitztümer wieder zu erlangen. Die Charaktere sollen in diesem Falle ruhig selbst bestimmen zu welcher Tageszeit sie das Schiff der Piraten attackieren wollen.

Versuchen sie es, während die Sonne scheint finden sie nicht mehr vor, als ein verwahtes Schiff, auf dem überall Leichen herum liegen. Leichen, die allerdings gute, nicht verfaulte Kleidung tragen und Schmuck angelegt haben, der auch nicht so aussieht als wäre er einige Jahre alt. Das Schiff kann nicht betreten werden, weil es sich nicht wirklich in der realen Welt befindet. Die Charaktere müssen aus einiger Entfernung nach Anhaltspunkten suchen und bei einem erfolgreichen, äußerst schwerem (-30) Wahrnehmungsmanöver finden sie auch einen Anschlag am Hauptmast, auf dem zu lesen steht: „Dies sei eine Warnung an alle Piraten und Freibeuter, nicht in diesen Gewässern zu segeln, zu rauben und zu plündern.“ Mehr finden die SC's nicht heraus, aber wenn sie in Umbar nachfragen, wird man ihnen Geschichten erzählen, über die brachiale Vorgehensweise gegen die Piraten in vergangener Zeit, bis heute und das sich stets schlimme Strafen ausgedacht wurden.

Anmerkung: Nur wenn die Charaktere vorher auch ein absurdes (-70) Wahrnehmungsmanöver geschafft hätten, oder explizit nach fragen, um was für üble Strafen es sich gehandelt hat, kommen sie vorher auf den Trichter, was sie tun müssen, um ohne magische Waffen, die Geister besiegen zu können. Der Kapitän wurde damals an den Mast genagelt und zwar durch den Mundraum. Tut man das mit seinem untoten Abbild ebenso, ist der Bann gebrochen und die Untoten verschwinden für immer von dem Schiff und es beginnt zu sinken. Nur der riesige Hass der Untoten hat das Schiff und die Untoten selbst auch, noch an Mittelerde gebunden und sie Nacht für Nacht auf Raubzug gehen lassen.

Während der Nacht, oder der Dämmerung anzugreifen ist blanker Selbstmord, denn nur durch magische Waffen und Magie an sich sind die Untoten endgültig zu besiegen. Versuchen die SC's dennoch das Piratenschiff anzugreifen, sollte sich ein aussichtsloser Kampf entwickeln und die SC's alsbald zum Rückzug zwingen (Sie können sich alle kritischen Treffer normal notieren, aber besiegen

werden sie niemanden; auch Paraden sind durchgehend natürlich erlaubt.) . Sollte einer der Spieler auch nach mehreren deutlichen Warnungen und eindeutigen Situationen immer noch nicht zurück weichen, muss er eben sterben.

Egal ob die Charaktere schon wissen, was zu tun ist, oder vielleicht auch nicht, erhalten sie in Umbar die Informationen über einen Canyon, der etwas außerhalb von Umbar in südwestlicher Richtung liegt. Dort, im so genannten Echo-Canyon, lebt angeblich eine Klerikervereinigung, die schon häufiger mit Rat und Tat der Stadt zur Seite gestanden hat. Hier bekommen die Charaktere weitere Informationen.

Im Echo-Canyon angekommen, wird den SC`s schon schnell bewusst, daß hier massiv viel Magie am Werk ist. Die Kleriker sind düstere Gesellen und treten zunächst mehr als unfreundlich und abweisend auf. Für die gewünschten Informationen verlangen sie sogar ein Menschenopfer aus der Gruppe. Nur wenn die Charaktere trotz aller Bedrohungen und Provokationen bis zum Ende ruhig und sachlich bleiben, erhalten sie, was sie brauchen, um die Piraten zu besiegen. Die Kleriker wollen damit nur unterbinden, daß falsche Schatzsucher, oder böse gesinnte Personen an Mittel und Wege gelangen, die Piraten zu erledigen. Verhalten sich die Charaktere allerdings feindselig, bekommen sie es mit Stein- und Echogeistern zu tun. Diese beherrschen entsprechende Magie und können der Gruppe arg zusetzen.

Wenn die SC`s klug und beherrscht reagieren können sie diesem Kampf ausweichen. Aber auch wenn sie den Kampf gewinnen und so die Kleriker einschüchtern erlangen sie das was sie benötigen. Einen Hammer und einen langen, recht dicken Nagel. Wie bereits erwähnt kann es sein, daß die Charaktere nicht Bescheid wissen, was sie zu tun haben. In diesem Falle wird es wieder eine recht spaßige Angelegenheit, wie die SC`s wohl heraus bekommen wollen, was genau zu tun ist und das bedeutet erneut Improvisationstalent. Nur bei Tag, beim Piratenschiff selbst, bekommt man die notwendigen Informationen, oder bei den Klerikern im Canyon, allerdings dort auch nur, wenn man sich ruhig und besonnen verhalten hat. Selbst dann könnten es die Kleriker für sich behalten, oder immense Bezahlung für diese Information verlangen.

Ausgestattet mit dem Wissen was zu tun ist und dem magischen Werkzeug, welches diesen Fluch endlich beenden soll, können sich die Charaktere erneut auf den Weg machen um den Piraten die Stirn zu bieten. Zu beachten ist natürlich, ob die SC`s immer noch ein Schiff zur Verfügung haben, oder ob sie erst wieder eines „organisieren“ müssen, was natürlich auch für eine Mannschaft gilt.

Die Regeln für ein erneutes Aufeinandertreffen der beiden Schiffe sind recht einfach erklärt. Da auch die Piraten dem Kampf nicht aus dem Weg gehen werden, gehen die beiden Schiffe längsseits und es wird die Initiative ermittelt, die dieses Mal einen entscheidenden Vorteil mit sich bringt. Die Partei die, die Initiative für sich beanspruchen kann entert das andere Schiff zuerst. Variante 1 ist zu spielen, wenn die Piraten zuerst dran sind und Variante 2 gilt, wenn die Gruppe zuerst handeln darf.

Variante1:

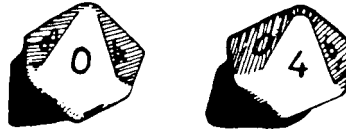
Die Piraten stürmen das Deck und beginnen wild um sich zu schlagen um alles Lebendige zu vernichten. Der Kapitän verbleibt auf dem eigenen Schiff und um an Diesen heran zu kommen, müssen die Charaktere zunächst eine Bresche schlagen. S. h. das alle SC`s, die in der Lage sind mit Magie zu kämpfen, für die Charaktere, die das nicht können eine Gasse frei kämpfen müssen, damit diese an Bord des Piratenschiffes gelangen können, um den Kapitän an den Mast zu nageln. Alle Angriffe für diese Kampfhandlung sind um -40 modifiziert, bis die anderen SC`s durchgebrochen sind.

Variante2:

Die Charaktere erobern das Deck des Schiffes und müssen sich zum Kapitän, der hinter seinen Mannen steht, durchkämpfen. Hierzu müssen mindestens vier Untote kampfunfähig geschlagen werden. Ist das geschehen, können die Charaktere sofort zuschlagen und sich des Kapitäns bemächtigen.

Wenn also die Charaktere den Kapitän schnappen sind mindestens vier Leute notwendig, die einen zusammen einen addierten Stärkewert von mindestens 300 haben. Benötigt werden nämlich zwei SC`s, die den Kapitän festhalten, zum Mast schleppen und ihn aufrecht hinstellen. Ein weiterer SC wird benötigt, um die Kinnlade herunter zu drücken und den Mund zu öffnen, damit der Vierte den Nagel einschlagen kann. Die restlichen SC`s müssen so lange ihren Kameraden den Rücken freihalten und wenn nötig sogar die Angriffe mit dem eigenen Leib abfangen.

Der Bann wurde gebrochen, der Kapitän wurde angenagelt und ins Schattenreich zurück gesandt. Alle anderen Untoten zerfallen zu Staub und verschwinden ebenfalls auf nimmer Wiedersehen. Das Gebälk des alten Schiffes knarrt bedenklich und langsam beginnt das Schiff zu sinken. Dennoch haben die Charaktere genug Zeit ihre Waffen und anderen Habseligkeiten zu bergen. Die Rückreise nach Umbar gestaltet sich einfach und ist schnell erledigt. Nun endlich nach Wochen der Entbehrung und der Verunsicherung sind die Charaktere wieder die, die sie sind. Die Zeit der Verzweiflung ist nun endgültig vorbei.



Ende

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