

Kurzabenteuer

Die Dienerin der Thargunitoth

Autor
Alexander Danner

Einstieg

Die Gruppe wird von Gräfin Thesia von Ilmenstein um Hilfe gebeten. Man soll sich in Drauhag treffen. Dort angekommen erfährt ihr von der Gräfin, dass durch die letzten Ereignisse, die durch euch aufgedeckt und gelöst wurden, nun in der Stadt der Toten immer 3-4 Stadtwachen aus Norburg und zwei Ihrer geflügelten vor Ort sind. Die Örtlichkeit wurde militärisch überarbeitet und ausgebaut (kleinere Anbauten wie Wachlokal, Stallerweiterung und Ausbesserungsarbeiten am Wehrgang).

Seit einigen Wochen wird aber die Anlage nachts durch kleiner Gruppen von Untoten aus dem Totenmoor angegriffen. Bisher konnte man zwar die Angriffe abwehren, aber hat leider nicht die Möglichkeit Vorort um dem ganzen auf den Grund zu gehen. Da ihr bereits Bekanntschaft mit dem Totenmoor habt und auch Ibren euch vertraut, dank ihrer Rettung durch euch, seit ihr meine erste Wahl um dem ganzen auf den Grund zu gehen.

Solltet ihr erfolgreich sein, so kann ich Euch nicht viel Zahlen (pro Nase 5 Dukaten), aber ich kann jeden von euch in den Stand eines Ehrenleutnants der Geflügelten erheben (Säbel der Geflügelten mit bronzefarbenem Adlerflügeln als Griffschutz, als Erkennungszeichen).

(Aus dem Bornhaupttempel in Punin ist Hilfe zugesagt worden, man versucht aus Beilunk eine oder zwei Rotten der Sonnenlegion zur Unterstützung zu erhalten, deswegen braucht man etwas länger)

Es geht los!

Abreise zur Stadt der Toten am nächsten morgen kurz vor Sonnenaufgang, Ankunft bei Dämmerung.

Ibren bereitet euch einen freudigen Empfang, drängt jedoch darauf, dass man nun schnell das Tor schließt.

Mitten in der Nacht werdet ihr durch die Wache auf dem Wehrgang zu den Waffen gerufen. Ihr erlebt das sagenumwobene Mysterium der eigentlichen Wächter der Stadt der Toten, als ihr den nördlichen Rand des Wehrgangs erreicht.

Die begrabenen Helden schieben die schweren Steinplatten von ihren Gräbern und erheben sich unter voller Rüstung. Sie sammeln sich vor dem Tor und als der letzte der Helden am Tor angekommen ist, öffnen sie es und marschieren raus, immer im wechsel links/rechts um die Stadt herum und formieren sich dann jeweils seitlich am Mooresrand um die herannahenden Schattenwandler zu empfangen.

Ibren hält euch und die anderen davor ab einzugreifen: „Sie haben den zwölfgöttlichen Segen, sonst wären sie nicht auferstanden zum Schutze der Stätte. Wenn ihr eingreift könnten die 12 es als Frevel ansehen und wir sind verloren!“ Ihr erlebt einen Kampf der seinesgleichen sucht, doch die Schattenwandler unterliegen in kurzen harten Einzelkämpfen.

Einer der beiden Geflügelten stellt fest: „Die können nur aus den Steinen von Ser'rak kommen, das wäre der einzige Ort im Moor, der verlassen genug ist, um einem Schwarzmagier/Paktierer/Namenlosem Diener oder was auch immer als Areal für seine dunklen Machenschaften dienen.“ Dies kann Ibren nur bestätigen „Ihr wisst nun wo ihr morgen früh hin müsst, und seit gewiss, es wird nicht einfach werden. Wenn ihr morgen nach Sonnenaufgang los marschiert dürftet ihr gegen Nachmittag dort angekommen sein, und müsstet dann noch etwa 3-4 Stunden Licht haben bevor es dunkel wird. Tagsüber solltet ihr sicher sein, denn die Angriffe und Sichtungen waren bis jetzt nur nachts.“

„Legt euch wieder schlafen, ihr werdet eure Kräfte morgen brauchen!“ sagt Ibren und im gehen zu den Wachen „Wenn die Helden wieder in Ihren Gräbern liegen schließt das Tor.“ Der Rest der Nacht ist ruhig.

Ihr werdet früh geweckt und bekommt ein reichliches Frühstück, 1 Rucksack mit Proviant und eine kurze Moor-Einweisung.

„Nicht aus dem Moor trinken, bleibt auf dem Weg, sonst geht ihr zu den Toten und zündet Kerzen an! Achja, bevor ichs vergesse, solltet ihr innerhalb des Moores Zaubern müssen, dann überlegt euch gut welchen Zauber ihr anwendet. Hier ist es ähnlich wie in der Dämonenbrache, Zauber können ihre Wirkung verfehlen oder sich umdrehen oder sich sogar gegen euch stellen! Ihr befindet euch auf einem UNHEILIGTUM von Thargunitoth. Mögen die 12 eine Schützende Hand über euch halten.“ Verabschiedet euch Ibren etwas wehmütig „Wie ihr letzte Nacht erlebt habt bin ich hier sicher, sofern ihr nicht versagt sollte dies auch so bleiben, denn ich befürchte die Gegner werden Stärker werden, die des Nachts die Mauern angreifen.“

Der Weg ist breit genug für einen, so dass man nur hintereinander sicher gehen kann, an manchen Abschnitten (so 200-300 Schritt) ist es möglich dass man nebeneinander gehen kann. Pfad ist teilweise leicht matschig.

Je tiefer man ins Moor geht, desto stärker wird die modrig-faule Duftnote des Moores. Schattengestalten und Leichen von einem lang vergangen Krieg findet man immer wieder bei genauerer Betrachtung der Mooroberfläche. Immer wieder sieht man kleine blaue Flämmchen an der Mooroberfläche.

Etwa alle halbe Stunde sind kleine Plateaus, die die Möglichkeit zur Rast bieten. Mache sind nur mit Gras bewachsen, andere haben Büsche und/oder Bäume als bewuchs mit mehr oder wenig starker dichtem Bewuchs.

Wer nicht aufpasst bzw. zu ungestüm ist, kann abrutschen und verheddert sich bzw. bleibt stecken:

- Skeletten
- Rüstungsresten, können scharfkantig sein und kleinere bis mittlere Schnitte zufügen
- Verletzungen durch rostige Waffen sind auch möglich
- Moorleichen

Gegen Mittag erreicht ihr ein Plateau, das dicht mit Bäumen bewachsen. Als ihr in die kleine Lichtung tretet ist steht ihr vor einer Riesenkrabbe, die euch direkt angreift.

Ihr verlasst das kleine Wäldchen und seht in einiger Entfernung (Schätzenprobe; etwa 2Stunden entfernt) einen leichten Hügel, mit 3 Erhebungen den Überresten einer Befestigungsanlage am Rand und den Überresten einer kleinen Festungsanlage mit sechseckigem Bergfried.

Innerhalb des Bergfriedes seht ihr den Schuttberg der ehemaligen Obergeschosse und ihr würdet es als die alte Küche deuten, einen größeren Raum mit einer zerfallenen Kochstelle am anderen Ende der Ruine.

Bei näherer Betrachtung findet man die verwitterte Treppe ins Kellergeschoß.

Von der Treppe dringt eine unnatürliche Kälte zu euch herüber. Vor dem Treppenabsatz findet ihr (Sinneschärfe) das Symbol Thargunitoth.

Beim Betreten des Raumes nach dem Abgang tritt euch eine Person in einem schwarzen Kapuzenumhang mit violetten Einschlüssen mit Stab entgegen.

„Wer seid ihr, dass ihr es wagt in das Heiligtum vorzudringen und versucht die Hallen der Deuterin zu betreten?“

Ihr seht im spärlich beleuchteten Raum nichtmal die euch gegenüberliegende Wand, ihr könnt aber schemenhaft eine Pfeilspitze erkenne die in den Boden eingelassen ist und in eure Richtung zeigt.

„Ihr werdet Perainelieb Radbrecher nie bekommen, das werde ich verhindern!“

Name: Dimitri Yorgi Romanow

Schwarzmagier und Anhänger des Namenlosen (linker Daumen fehlt)

Er geht langsam ein paar Schritte zurück dass er an der Spitze des Pfeils steht, setzt den Stab 3mal kräftig auf und ihr hört wie sich im Dunkel etwas bewegt. Aus dem Schatten treten zwei (untote) Wächter. Der Raum wird stärker erhellt da sich die Fackeln an den Wänden entzünden.

„Sie waren meine besten Freunde, doch nun sind sie ein Werkzeug der Herrin!“

“ Tötet Sie!!!“

„Möge Thargunitoth eurer Seele gnädig sein.“

Bemerkt er, dass er unterlegen ist: Wand aus Dornen, als Flucht nach hinten

Angriff der beiden Wächter nach dem

Nach dem Kampf spürt ihr eine Kälte aufziehen, die gefühlt direkt aus den Niederhöllen kommen muss, die Wand vor euch färbt sich durch kälte weis (frost) und die dort angebrachten fackeln erstarren durch die starke Kälte. Ihr vernehmt eine dunkle Stimme durch die Wand:

„Perainelieb, wofür habe ich euch die Geschenke gemacht wenn ihr es nochnichteinmal schafft das Banner oder das Buch zu besorgen. Ich brauche den Endlosen Heerwurm dass ich mir die Krone zu eigen machen kann! Die Totensümpfe sollten das neue Heerlager werden, doch ihr habt versagt“ Ihr hört zwischendurch eine Frauenstimme, könnt aber nur vereinzelt Brocken wie „Stadt der Toten, zu stark, Wächter, Golarit“ verstehen. „Ihr solltet der nächste Träger meines Halsbandes werden, ich hätte euch die Möglichkeit gegeben das gesamte Gewand zu bekommen!“ „Aber“ „Schweigt ihr unfähiges Schulmädchen, doch nun zu euch Romanow. Ihr, der ihr nur die Aufgabe hattet, diesen Ort zu schützen um dieser Pfuscherin den Freiraum für ihr Handeln zu verschaffen, und habt jämmerlich versagt. Dafür werdet ihr in den Niederhöllen büßen wenn ihr die Eindringlinge nicht unter Kontrolle bringt!“

Das nächste was ihr hört ist ein Schmerzensschrei, man könnte es auch als schmerzvollen Todesschrei deuten.

Dann wird es ruhig.

Romanow tritt euch abermals entgegen und greift sofort an.

Aus dem Auferstehungszeichen bildet sich Thargunitoths Symbol, eine dunkle Wolke bildet sich, ein Gestank von Fäulnis und Tod breitet sich aus.

„Ihr, die es gewagt habt, euch gegen meine Diener zu stellen, und solltet deren Schicksal teilen, aber ihr versagen hat mit eurem Eingreifen nichts zu tun, deswegen werde ich euch verschonen, oder wollt ihr an ihre Stelle treten und es besser machen?“

Bei einer ablehnenden Antwort: „Dachte ich mir.“ Spricht Thargunitoth und verschwindet. Die Temperatur normalisiert sich und es ist als wäre nie etwas hier verändert worden.

Es ist vollbracht

Übernachten in der Ruine, Nachtwache Irrlichter.

Ankunft in der Stadt der Toten am späten Nachmittag, Ibren empfängt euch mit einem Hochgeweihten der Boronkirche und einer Rotte der Sonnenlegion. Der Geweihte stellt sich als Alondro Gulgarius „Boron zum Gruße, ihr habt es also geschafft, da hat Ibren nicht zuviel erhofft. Doch erzählt mehr.“

Rückreise nach Drauhag

Ankunft in Drauhag

Bergüßung durch Thesia von Ilmenstein die Ihr Wort hält und alle zum Ehrenleutnant Ihrer Geflügelten macht.

Man veranstaltet euch zu Ehren ein 2 tages Festbanket auf Burg Ilmenstein.

1. Bankettsaal
 - a. Zeichen der Auferstehung der Toten durch Thagunitoth
2. Küche
3. Schlafräum von Perainelieb Radbrecher und Dimitri Yorgi Romanow, mit Beistelltischchen und Schränke (Tischchen leer, in den Schränke Kleidung)
4. Vorraum, gesichert durch versteckte Tür
5. Arbeitsraum Alchemielabor und kleine Bibliothek (nur allgemeine Grundwerke der schwarzen Magie und der Alchemie, keine Indexbücher)
6. Vorraum und Lager zum Beschwörungsraum (Helden finden den „RUFER“)
7. Beschwörungsraum, leere Nachbildung des Frevlergewands

Werte der Gegner:

Riesenkrabbe:

LE: 50

SP: 2W6+1

AT: 10

RS: 6

Untote Wächter:

LE: 30

KK: 14

AT: 12

PA: 12

RS: 3

Schreiende Axt (in Form eines „Reißzahn aus den Selem-Gründen“ als Einhandwaffe, Schmerzensschrei nach Block oder Luftloch): 1W+5

Schild

Dimitri Yorgi Romanow:

Kein Akademiesiegel

LE: 35

AE: 90

KL: 15

AT Stab: 13

CH: 15

PA Stab: 12

KK: 12

AT Rapier: 13

GE: 13

PA Rapier: 13

FF: 14

MU: 13

Stab 1W+2

Rapier 1W+5

Zauber:

- Ignifaxius (KL/GE/FF [12])
- Fulminictus (KL/GE/KK [12])
- Blitz Dich Find (KL/IN/GE+MR [12])
- Horiphobus (MU/IN/CH+MR [12])
- Höllenpein zerreisse dich (KL/CH/KK+MR [10])
- Wand aus Dornen (MU/KL/CH+1 [12])

