

# Über den Pass der blauen Berge



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

**Zeit:** Irgendwann zwischen 1640 und 1975 3. Zeitalter

**Ort:** Der nördliche Ered Luin (Blaue Berge) im westlichen Eriador

**Vorgeschichte:** Die Gruppe der Spieler kommt auf ihren Reisen durch Eriador durch ein Dorf an den östlichen Ausläufern des nördlichen Teils des Ered Luin, der sogenannten blauen Berge. Das Dorf „Oost-lin-hag“ ist von einigen hundert Menschen bewohnt und merklich wohlhabend. Es verfügt über zwei Tavernen und einen großen, fast schon prunkvollen Gasthof in dem der Komfort zwar ausgesprochen gut ist, aber auch die Preise recht hoch sind. Innerhalb des Dorfes finden sich die Charaktere unter einem bunten Völkergemisch wieder. Große Nordmensch, niedere Menschen des Südens, einige Hobbits und sogar ein paar Zwerge und zwei Elben finden sich unter den Bewohnern dieses schmucken Dorfes. Die Charaktere sollen den Luxus einige Tage in Ruhe genießen können, bis eines Morgens alle Kinder des Dorfes nicht auffindbar sind. Keine Spuren von Gewalt, oder einer Entführung und es handelt sich immerhin um über 70 Kinder.

Was ist also passiert? Eine düstere Vereinigung von Orkschamanen hat das Dorf in einen Tiefschlaf versetzt und die Kinder mit üblen Zaubern dazu bewogen, sich wie in Trance aus dem Dorf zu schleichen und in den nordöstlichen Hochlandwald zu bewegen. Die Orks bauen dort seltene Erze und Kristalle ab und nur Kinder sind klein genug um in den engen Stollen das wertvolle Erdgut zu gewinnen. Die Schamanen haben wirklich auch an alles gedacht und selbst auch magische Art und Weise alles verschleiert. Nur durch gekonnte Traumdeutung und eine magische und zudem noch extrem erfolgreiche Untersuchung der Ereignisse der letzten Nacht führt eine Spur tatsächlich direkt zu den Orks.

Späher und Jäger, die ebenfalls in dem Dorf ansässig sind berichten später von einem schwer bewaffneten Trupp von Hünen, die mit massiv viel Gepäck die Strasse zum Pass der blauen Berge hinauf nahmen um weiter nach Westen zu kommen. Keiner kann genau sagen, ob Kinder dabei waren, aber auszuschließen ist es nicht.

**Personen des Dorfes:** Die Charaktere können natürlich auf einige NSC's innerhalb dieser Geschichte treffen, die im folgenden Abschnitt näher erläutert werden.

**Linriel und Balàtur** die beiden Elben, sind die Gelehrten des Dorfes. Sie unterrichtet die Kinder des Dorfes und ihr Mann fungiert als Bibliothekar, Postbeamter und Schiedsmann in Personalunion. Beide Elben sind stets höflich und zuvorkommend und zeigen fast keinerlei Anzeichen von Arroganz und Überheblichkeit. Linriel geht die Geschichte mit den verschwundenen Kindern offensichtlich sehr nahe und auch ihr Gatte ist recht betrübt über die Vorkommnisse. Beide haben allerdings kaum Informationen die zur Lösung des Rätsels beitragen könnten. Denken sie zumindest. Für Elben besteht die körperliche Ruhe meist aus Meditation und seltener, aus dem für Menschen üblichen Schlaf. Allerdings werden Linriel und Balàtur keinen Verdacht daraus schöpfen, wenn sie gegenüber den SC's fast beiläufig erwähnen, dass sie sich am Vorabend der entsprechenden Nacht „schlafen“ gelegt haben. Findige Charaktere bemerken diesen Umstand vielleicht.

**Galan** der als bester Jäger und Fährtenleser des Dorfes bekannt ist kann die Charaktere mit den oben bereits erwähnten Informationen versorgen und bietet gerne an die Charaktere auf der Suche nach den Kindern mit seiner Ortskenntnis zu unterstützen.

**Liro Beutelschneider** ist Hobbit und seines Zeichens Händler in Oost-lin-hag. Bei ihm werden die SC's fast alles zu fairen Preisen kaufen können, es sei denn es handelt sich um ausgefallene Dinge, die Liro definitiv nicht hat. Liro vermutet hinter dieser feigen Entführung die „Tauren“, ein grausames Volk der Nordmensch, denen man nachsagt, dass sie Kinder essen würden. Tatsächlich haben die

Jäger des Dorfes Tauren gesehen, aber diese unglaublich kräftigen Krieger des Nordens haben damit nichts, aber auch gar nichts zu tun. Die Tauren waren auf dem Rückweg von einem recht erfolgreichen Beutezug gegen Orks und haben deswegen ihr Dorf auf der anderen, der westlichen Seite des Ered Luin verlassen und waren mit viel Gepäck unterwegs.

**Dalin und Gwalin** sind ein zwergisches Brüderpaar und in dem Dorf als Schmiede und Plättner bekannt. Sämtliche Metallgegenstände sind hier zu sehr wuchtigen Preisen zu bekommen. Beide leben mit ihren Familien zusammen auf einem Gehöft am Rand des Dorfes. Direkt drauf angesprochen können die beiden einiges zum Thema Bergbau im Ered Luin beisteuern und erwähnen auch, dass es nur äußerst geschickten Zwergen gelungen wäre nach Erz und anderen Bodenschätzen zu graben. Die Beiden gehören natürlich dazu. Stollen müssten sehr schmal und verwinkelt angelegt werden, denn die Einsturzgefahr bei normal großen Stollen wäre zu groß. Tatsächlich sind Balin und Gwalin selbst für Zwerge mit 1,15 und 1,23 Metern nicht besonders groß. Für diese Art der Informationen müssen die SC`s die beiden Zwerge schon direkt auf Bergbau ansprechen und dann auch noch diesen Zusammenhang kombinieren, dass die Kinder wegen ihrer Körpergröße in kleinen Minen und Stollen zu Orksklaven wurden. Ziemlich schwierig, zugegeben, aber nicht unmöglich, mal abgesehen von der Tatsache das partout gar nichts auf Orks schließen lässt.

**Cothred** ist der Bürgermeister des Dorfes und ein mehr, als typischer Beoninger. Groß und sehr kräftig. Er will zunächst nicht, dass die völlig unbeteiligten SC`s in die Sache eingreifen und wird vor allem recht aggressiv. Überzeugen ihn allerdings die SC`s von ihren guten Absichten und Kräften wird er sehr dankbar sein und eine hohe Belohnung aussetzen. 10 Goldmünzen für jedes Kind, das zurück kommt. Er selbst vermisst seinen einzigen Sohn und Erben und ist deswegen in einer gefühlsmäßig sehr schlimmen Verfassung.

**Über den Pass:** Es ist davon auszugehen, dass die Gruppe von den Orks und dem hinterhältigen Plan bisher keine Ahnung hat und sich deswegen an die Spuren der Tauren heftet. Dies sind leicht zu finden, aber es ist bald schon nicht mehr so einfach eben diesen Spuren zu folgen. Die Passstraße führt zunächst recht unbeschwerlich bis zur Baumgrenze, aber dann wird es an manchen Stellen heikel. Immerhin liegt der Pass in 2850 Meter Höhe und die gesamte Reise dauert mindestens 5 Tage (3 Tage Aufstieg und 2 Tage Abstieg)  
Zunächst sind den Charakteren Wind und Wetter nicht wohl gesonnen und es müssen, aufgrund der erbärmlichen Kälte WW`s der 10. Stufe gegen Erkältung (Krankheit; -20 auf alle Handlungen) und Erfrierungen (Kälte; kritischer Kältetreffer der Klasse „C“) abgelegt werden.

Etwas später blockiert eine riesige Schneewehe die Strasse und die Charaktere sollten besser einen Umweg machen. Der Umweg erfordert von allen ein sehr schweres Manöver auf Klettern. Misslingt dieses Manöver, stürzt man ab und erleidet einen großen +60 Sturzangriff. Wenn allerdings die Schneewehe direkt passiert werden sollte, wird es noch viel gefährlicher. Ein lautes Geräusch löst eine Lawine aus. Dazu später mehr. Die Charaktere müssen sich mehr als nur vorsichtig über dieses Schneebrett bewegen und dies erfordert von jedem SC ein äußerst schweres Manöver auf Schleichen. Auch ein solcher Fehltritt löst die Lawine aus. Auch unüberlegter Einsatz von Magie (mit Feuer den Schnee wegschmelzen u. ä.) hat die Lawine zur Folge. Die Lawine reißt jeden Charakter in die Tiefe und verursacht drei gewaltige +100 Sturzangriffe mit jeweils dreifachem Trefferschaden. Selbst wer das überlebt, ist verschüttet und muss einen Weg aus meterhohem Schnee über sich selbst finden, um nicht innerhalb einer angemessenen Zeitspanne zu ersticken, oder zu erfrieren. 12 bis 20 Stunden sind hier je nach Erfahrung und Volk wohl durchaus angemessen.

Die letzte gefährliche Passage ist eine Gradwanderung auf einem 65 Zentimeter breiten und gut 500 Meter langen Felssims, der direkt an einer Gletscherspalte entlang führt. Für jeweils einhundert Meter muss ein Bewegungsmanöver (Gleichgewicht; mittelschwer) abgelegt werden. Wenn dieses misslingt stürzt der Charakter in gut und gerne 90 Meter Tiefe was selbstverständlich den „endgültigen“ Tod zur Folge hat.

Dann ist es geschafft. Der Pass ist erreicht und man beginnt mit dem Abstieg auf der westlichen Seite. Sobald man unter die Wolken gelangt, sieht auf die Überbleibsel der, einst so riesigen Landmasse Beleriand und auf die Küste. Hier, westlich der blauen Berge, ist schon richtig Frühling und die Charaktere erwartet ein Blütenmeer. Die Sonne scheint und es sind fast 20 Grad Celsius. Also, kein Vergleich zu den noch so rauen Bedingungen östlich des Gebirges. Das Wetter und ausgelöst dadurch, die gehobene Stimmung, beschleunigt den Abstieg immens und schon bald weht den Charakteren die frische Meeresluft, die den gesamten Landstrich durchzieht, um die Nase.

**Bei den Tauren:** Die Gruppe geht höchst wahrscheinlich davon aus, dass die Tauren für diesen üblen Plan verantwortlich zu machen sind. Dem ist definitiv nicht so, aber dennoch werden es die Charaktere glauben und dementsprechend vorgehen.

Das Dorf der Tauren liegt etwa 30 Kilometer nordwestlich von der Gruppe an einem Fluss und verfügt über ein Trockendock und drei sehr merkwürdig anmutende Schiffe (diese Schiffe sind im Stile der bekannten Wikinger-Drachenboote gebaut, den SC`s natürlich vollkommen unbekannt). Die Siedlung selbst ist sehr wehrhaft und mit massiven Holzpalisaden von gut 4 Meter Höhe umzogen. Hier und da steht oben hinter Palisade mal eine Wache. Insgesamt sind es aber nicht mehr als fünf solcher Wachen. Rund um das Dorf spielen Kinder und Frauen und junge Männer arbeiten auf Feldern. Es gibt nur ein großes Eingangstor, welches mit Stein und Eisen verstärkt ist. Das Dorf ist beim Eintreffen der Charaktere mit bunten Flaggen und lustig-bunten Fahnen und Flaggen geschmückt. Zum Abend hin hört man aus dem Dorf Gesang und Musik und je später es wird um so lauter wird das Gejohle.

Wie die Charaktere vorgehen bleibt natürlich ihnen selbst vorbehalten, aber ins Dorf müssen sie wohl, denn egal wie lange sie die Siedlung beobachten, sie werden keine Anhaltspunkte finden (wie auch!). Dringen die Charaktere heimlich ein, sollte der SL für jede laute, oder unvorsichtige Handlung einen verdeckten Wahrnehmungswurf (offener W100) durchführen. Ist das Ergebnis 61+ haben die Wachen Lunte gerochen und haben die SC`s 6 Runden später umstellt. Natürlich können auch die Charaktere bemerken, was vorgeht. Alle Wachen sind gefährliche, starke und ausdauernde Krieger die schwer bewaffnet und stark gepanzert sind (siehe entsprechende Kampf Übersichtstabelle). Die Anzahl der Wachen variiert, aber es sollten stets zwei Wachen mehr, als teilnehmende SC`s sein. Töten werden die Wachen die SC`s nur im äußersten Notfall, sondern sie werden eher überwältigt und später dann zu Ral, dem Häuptling gebracht und vernommen. Spätestens dann, wird die Wahrheit beiderseitig ans Licht kommen. Aber auch bei dem Verhör können schnell Köpfe rollen, denn wenn die SC`s sich auch nur ein Stückchen daneben benehmen, setzt es sofort Peitschenhiebe (keine kritischen Treffer, aber doppelter Trefferschaden).

Gelingt es den SC`s tatsächlich unbemerkt sich im Dorf umzusehen, müssen sie halt zusehen, wie es weiter geht, denn belastendes Material gibt es ja nun mal nicht zu finden. Auch wenn sie einen Tauren überwältigen können, weiß der natürlich von nichts.

Einfacher haben es die Charaktere, wenn sie ganz offiziell um eine Audienz bitten und sich ganz normal und höflich verhalten. Es herrscht eine sehr gute Stimmung im Dorf, so das auch Ral den SC`s recht unvoreingenommen entgegengetreten wird und sich alles geduldig anhört, was zu sagen ist. Die Charaktere sollten aber Beleidigungen, Drohungen, Beschuldigungen und ähnliches tunlichst vermeiden, ansonsten werden aus gern gesehenen Gästen sehr schnell schlecht behandelte Gefangene und spätere Rudersklaven. Auch der Einsatz von Magie

**Wichtige Personen der Tauren:** Hier nun kurze Beschreibungen zu den wichtigen Personen die im Dorf der Tauren mit den Charakteren zusammentreffen können und vielleicht auch werden.

**Ral** ist der Häuptlings des Dorfes in dem, derzeit gut 180 Personen leben. Er ist wirklich ein unglaublicher Hüne. Gut 2,20 Meter groß, rothaarig und breit wie ein Wandschrank. Er ist so lange fair und freundlich wie man es ihm gegenüber auch ist. Er passt sich generell immer sehr schnell dem Niveau an welches man ihm gegenüber an den Tag legt. Den Charakteren kann er natürlich nur mitteilen, dass weder er, noch einer seiner Männer, wobei er für jeden einzelnen seine Hand ins Feuer legen würde, an diesem hinterhältigen Überfall beteiligt waren. Gerne wird er aber den Charakteren mit Proviant und warmer Kleidung eine Unterstützung, natürlich nur, wenn auch vorher alles friedlich geblieben ist. Ansonsten werden die Charaktere im schlimmsten Falle geköpft, oder als Rudersklaven eingesetzt, wenn sie kräftig genug sind. Wenn sie sich nur ein bisschen im Ton vergriffen haben, werden sie lediglich ausgeraubt, ihnen werden die Hände an einen Balken gebunden, den sie über ihrem Nacken tragen müssen und dann aus dem Dorf gejagt. Hierbei fliegen auch gerne mal Steine.

**Riehildid** ist die Gelehrte des Dorfes und eine gute Mentalistin. Zudem ist sie Rals Mutter und wird darauf achten, dass ihr Sohn keiner magischen Teufelei auf den Leim geht. Sie ist generell sehr zurückhaltend, aber kann zur rasenden Furie werden, wenn sie, oder ihr Sohn gereizt werden. Sie ist alt und weiß sehr viel, unter anderem auch über die Orkschamanen auf der östlichen Seite der blauen Berge. Sie ist die Einzige, die, die Charaktere auf die richtige Fährte bringen kann, mal abgesehen von einem späteren glücklichen Zufall, der die SC`s ereilen könnte.

**Marweil** ist der Hauptmann der Wache und fast eben so ein Brocken wie Ral selbst. Er wird u. U. die SC`s gefangen nehmen und foltern, sollte es dazu kommen, oder, im umgekehrten Falle sich als Führer für die Gruppe bis zum Pass anbieten.

**Der Rückweg über den Pass:** Bis zum Pass ist zwar nicht gerade einfach, aber durch das gute, im Westen herrschende Wetter und unter Umständen Marweils Führung schnell abgehandelt. Die Charaktere haben sogar Zeit für ihre speziellen Talente (Kräutersuche, Jagd, etc.). Sollte Marweil sie tatsächlich begleitet haben, hat er noch eine Überraschung parat. Er verteilt Skier an die Gruppe, um den Abstieg schnell und bequem zu machen. Kaum jemand wird in der Gruppe diese Nebenfertigkeit ausgebildet haben und somit gilt als Grundlage für die anschließenden Manöver der Bonus auf GE und KO + einem W100. Es handelt sich um mittelschwere Manöver, da Marweil auch sichere Pisten kennt. Wer dennoch sein Manöver verpatzt muss zu Fuß weiter und kommt gut 6 Stunden später erst wieder bei den anderen Charakteren an. Die SC's die ihr Manöver verpatzen müssen auch die, auf Seite 2, bereits erwähnten WW's erneut durchführen.

**Im Hochwald:** Die Gruppe hat die Baumgrenze erreicht und wird sich wohl auf die Suche nach dem Orklager machen. Es dauert nicht lange bis sie in einen Hinterhalt geraten und mit vergifteten Blasrohrpfeilen beschossen werden. Es handelt sich allerdings nicht um Orks, sondern um einen alt-eingesessenen Wasastamm. Die Charaktere sollten schnell heraus bekommen mit wem sie es zu tun haben und auch bemerken, dass nur ein Jagdrevier verteidigt wird. Kann die Gruppe mit den Wasa-Kriegern sprechen (nur Puckael) und ihnen begreiflich machen, dass sie eigentlich keine Bedrohung, sondern eher die Rettung für diesen kleinen Landstrich sind, werden die Wasa sie in ihr Dorf einladen und einen Geheimgang preisgeben, der direkt im Orklager endet und eigentlich nur aus Beobachtungsgründen von den Wasa gegraben wurde, aber ja auch gut für einen schnellen Überraschungsangriff genutzt werden könnte.

**Wichtige Personen bei den Wasa:** Es gibt eigentlich nur zwei wichtige Personen auf die, die Charaktere stoßen können und die geringfügige Unterstützung liefern können.

**Buri-Kun-Buri** ist der oberste Krieger und der einzige Ansprechpartner für die Gruppe außerhalb des Dorfes. Für einen Wasa ist er mit 1,55 Metern Größe recht stämmig gebaut und auch schwer bewaffnet mit Blasrohr, Bumerang und Speer. Er wird mit der Gruppe verhandeln und sprechen. Außerdem weiß Buri-Kun-Buri, dass es das beste wäre, die Orks in der Dämmerung anzugreifen, denn tagsüber ist man zu leicht sichtbar, obwohl die Orks Tageslicht hassen und weniger aufmerksam sind und mitten in der Nacht sind die Orks erst recht in ihrem Element.

**Lari-Cha-Khan** ist die Priesterin des Dorfes und wird die Gruppe mit etwas Nahrung versorgen können. Sie ist schon alt und etwas senil, weiß aber um die Verzauberung von Erde, Holz und anderen natürlichen Materialien. Sie wird der Gruppe ein Stück Rinde mitgeben, der möglichst den magieunfähigsten Charakter der Gruppe einmal am Tag bei seinem WW mit einem Bonus von +50 (egal welcher Magiebereich) unterstützt.

**Im Tunnel:** Der Tunnel ist lediglich breit genug für einen SC zur Zeit, so das die Gruppe besser eine Reihenfolge festlegen sollte, wie sie am anderen Ende wieder ans Tageslicht gelangen. Außerdem ist der Tunnel auch nur 1,7 Meter hoch und das erschwert für manch einen Charakter wohl auch den Weg durch den insgesamt 1,2 Kilometer, bergabwärts führenden, Tunnel.

**Im Orklager:** Je nachdem wie die Charaktere sich dem befestigten Lager der Orks des Hochwaldes nähern, müssen sie mit unterschiedlichen Schwierigkeiten rechnen.

Haben die Charaktere nicht den Tunnel benutzt und nähern sich nun durch den Wald der Palisade, die das Orklager durchgehend umschließt, stellen sich ihnen verschiedene Herausforderungen. Zunächst hat das Lager zwei höher gelegene Wachtürme, die natürlich auch von Spähern besetzt sind. Die gesamte Palisade ist knappe 3 Meter hoch, also auch nicht mal eben so, auf konventionelle Art und Weise zu überwinden. Durch einen Wahrnehmungswurf aus erhöhter Position, um das Dorf einzusehen, wird man, bei Erfolg, noch weit mehr Dinge in Erfahrung bringen können. Weitere Wachen und wo sie positioniert sind, Lage der Gebäude, kurz um eben alles was auf dem Lageplan auf der nächsten Seite eingezeichnet ist. Bei einem vollkommenen Erfolg erfahren die Charaktere auch noch, dass die nordwestliche Seite des Lagers, nahe beim Eingang zur Mine eine gute Möglichkeit bietet, zunächst unbemerkt ins Lager zu kommen um sich dann später in eine gute Angriffsposition zu bringen, um alle Wachen zur gleichen Zeit, schnell und effizient auszuschalten. Bei den Wachen handelt es sich nicht um richtige Soldaten, sondern lediglich um Späher. Diese Orks sind leichter gepanzert und auch nicht schwer bewaffnet. Um einen Alarm zu verhindern, müssen zunächst die Turmwachposten innerhalb von drei Runden ausgeschaltet werden und weitere 3 Runden darf lediglich die restliche Beseitigung aller verbleibenden Wachen dauern. Laute Geräusche und

funkelnde, gezielte Sprüche sollten besser vermieden werden, denn auch dadurch wird das Lager in den kompletten Alarmzustand versetzt. Turmwachen und normale Wachen zusammen, sollten nach ihrer Anzahl der Gruppe angepasst sein und stets ein Ork mehr sein, als teilnehmende Charaktere.

#### **Lageplan:**

**Durchsuchung des Dorfes:** Verschiedene Gebäude gilt es zu durchsuchen, wenn die Wachen innerhalb der 6 Runden (1 Minute) ausgeschaltet wurden. Ist das nicht gelungen, tritt der Punkt **Alarmzustand** weiter unten im Text ein. Jedes Manöver, welches normalerweise Geräusche verursacht, kann von den Charakteren durch ein weiteres „Schleichen-Manöver“ sozusagen überdeckt werden und stellt sicher das die Charaktere auch wirklich alles leise tun. Misslingt generell mal irgendwann eines solcher „Schleichen-Manöver“ besteht eine, zu Anfang, geringe Wahrscheinlichkeit, dass die Orks auf die Gruppe aufmerksam werden. Zu Beginn beträgt sie 5% und kann, je nach Schwere, des misslungenen „Schleichen-Manövers“ vom Spielleiter erhöht werden. Stetig um 1bis 10% pro verpatzten Schleichversuch jedes einzelnen Charakters.

- 1.) **Der Mineneingang** liegt im nordwestlichen Teil des Lagers relativ unbewacht. Zur Mine selbst später noch ausführlichere Informationen.
- 2.) **Die kleine Baracke** liegt im östlichen Teil des Lagers und dient den entführten Kindern ab und zu als Schlafstätte. Es sind immer nur ein paar Kinder (15) hier anzutreffen, da die Orks die meisten bis zu 16 Stunden in der Mine schufteten lassen. Auf die schlafenden Kinder passt immer ein kleiner Snaga-Ork auf, der innerhalb von einer Runde ausgeschaltet werden muss, denn sonst schlägt er sich zur Tür durch und versetzt das Lager in Alarmzustand.
- 3.) **Die große Baracke** liegt im südlichen Bereich und beherbergt 10 verdammt gut ausgerüstete Uruk-hai. Sie sind nur da, um das Lager zu kontrollieren und evtl. zu verteidigen und aus diesem Grund sind immer 9 von ihnen wach, während der zehnte seinen 2-Stunden-Schlaf hält. Wenn dieser Kampf entbrennt, ist die Anwesenheit der Charaktere nicht mehr zu verbergen und das Lager ist im Alarmzustand.
- 4.) **Der Brunnen** ist direkt in der Mitte des Lagers und dient schon lange nicht mehr der Wasserversorgung des Lagers den die Wasa, haben den Orks das Wasser, als sie den Tunnel erstellt haben, abgegraben. Hier wäre dann auch der Ausstieg aus dem Tunnel, sollten die Charaktere diesen benutzt haben. Haben sich die Charaktere dieses Ausstiegs bedient haben sie, um die Wachen auszuschalten, 2 Runden mehr Zeit, je eine für die Turm- und normale Wachen.
- 5.) **Das Herrenhaus** liegt im westlichen Teil und beherbergt die drei, dunklen Orkschamanen und eine Leibgarde von 6 Elite-Uruk-hai. Ein direktes Eindringen in das Herrenhaus ist durch die, stets wachsame Leibgarde, fast unmöglich. Nur wenn die Charaktere die gesamte Leibgarde innerhalb einer Runde und ohne übermäßigen Lärm niedermachen kann, können sie die Schamanen im Schlaf überraschen. Gelingt das nicht, was wahrscheinlich ist, werden sie zurück gedrängt, runter von der Veranda und in den Kampf vollständig verwickelt, der unter **Alarmzustand** beschrieben ist. Eine spätere Durchsuchung fördert interessante Dinge zu

Tage die im letzten Abschnitt „**Das Ende des Abenteuers und Belohnungen**“ beschrieben werden.

- 6.) **Tor**
- 7.) **Wachtürme**
- 8.) **Palisade**

**Alarmzustand:** Wird, wie auch immer, der Alarmzustand ausgelöst, begeben sich alle orkischen Kräfte, die noch verfügbar sind, in Richtung der Charaktere und werden nach und nach in den Kampf eingreifen. Die Leibgarde greift erst nach längerer Zeit an und auch nur, wenn der Kampf schlecht aussieht, für die restlichen Orks.

Die Schamanen bleiben auf der, etwas höher gelegenen, Veranda ihres Herrenhauses stehen und greifen in den Kampf mit ihrer Magie ein (siehe Übersichtstabellen Kampf).

**Die Rettung der Kinder** ist definitiv das letzte Problem, welches die Charaktere zu lösen haben. Abgesehen von den 15 Kindern in der kleinen Baracke, sind alle anderen in den finsternen und engen Schächten der Mine, wo sich keiner durchzwängen kann der über 1,70 Meter groß ist. Es erfordert verschiedene Manöver unterschiedlicher Schwere um an die Kinder heran zu kommen, denn nur mit rufen, werden sie nichts erreichen. Der Reihe nach müssen die Charaktere klettern, winden (alternativ normales B&M), wieder klettern und wieder winden um an die Kinder zu gelangen und sie an die Oberfläche zurück zu bringen. Für Charaktere bis 1,4 Meter Körpergröße sind alle Manöver mittelschwer, bis 1,5 Meter schwer, bis 1,6 Meter sehr schwer und bis 1,7 Meter äußerst schwer. Ein misslungenes Manöver zieht einen +50 Sturzangriff nach sich. Fällt bei dem Angriffswurf eine 01, oder eine 02 ist der Charakter unwiederbringlich verschüttet und kann auf keinem Wege wieder zurück gebracht werden. Je zehn Kinder pro Charakter können mit dieser Manöverabfolge gerettet werden und es befinden sich ca. 55 Kinder dort unten.

Die Charaktere sollten es auch tunlichst vermeiden mit Magie die Stollen zu vergrößern, oder anderweitig zu bearbeiten, denn alle Schächte sind extrem instabil und fallen bei der kleinsten Änderung zusammen (+120 Sturzangriff mit dreifachem Trefferschaden). Auf diese Art verschüttete Personen zu retten ist sehr gefährvoll und verlangt den Charakteren definitiv alles ab, was sie an Kreativität besitzen.

**Das Ende des Abenteuers und Belohnungen:** Über siebzig Kinder können gerettet werden und das bedeutet, das die Charaktere vom Bürgermeister gut 700 Goldstücke erhalten können, wenn sie unter dem Jubel der Bevölkerung ins Dorf zurück kommen. Überschwängliche Dankbarkeit die ewig anhalten wird, ist den SC`s ebenso gewiss, wie die Tatsache, dass sie alles an Ausrüstung, Panzerungen und Waffen geschenkt bekommen werden, was dieses Dorf zu bieten hat (SL-Entscheid).

Aus dem Orklager können folgende Dinge geraubt werden: 6 Scimitare (orkische Schwerter) und Kynac`s (orkische Kampfklaunen; wie Dolche zu behandeln) +15. Außerdem kann man noch das orkische Artefakt „Gark“ (aus der Liste „Magische Artefakte“ unter Punkt 1.9) bergen, allerdings ist dieses in einer eisernen Kiste verborgen, deren Schloss ein Manöver auf Schlösser öffnen –50 erfordert und mit einer üblen Falle versehen ist. Die Falle ist äußerst schwer (-30) zu entdecken und auch hier erfordert es ein Manöver des blanken Leichtsinns (-50) diese Falle zu entschärfen. Die Falle ist eine sehr kleine Nadel an einer Sprungfeder, die ein sofort tödliches Nervengift (Stufe 12) injiziert. Der Charakter, der dieses Gift abbekommt ist auf der Stelle tot und nur durch Kräuter, oder Magie wiederzubeleben und erleidet einen Abzug von 2 Punkten auf alle Eigenschaftswerte (zusätzlich zu dem normalen Eigenschaftsverfall).



# Ende

**August 2003 bis September 2003**