

Das Waldlandreich der Elben



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

Ort: Nördlicher Dusterwald

Zeit: Zwischen 1650 und 3000 3. Zeitalter

Vorgeschichte: Vom Waldlandreich der Elben im hohen Norden Mittelherdes hat man schon viel gehört. Gelegentlich, irgendwo, gut verborgen im ehemaligen Grünwald, oder auch Dusterwald genannt. In dem Teil soll es sein, wo der dunkle Schatten aus Dol Goldur noch nicht hinreicht. Dort herrscht Thranduïl, hoher König der Elben. Doch eher ist es sein Sohn, der in späterer Zeit zu Ruhm und Berühmtheit gelangen wird, handelt es sich doch um Legolas, jenen Elben, die sein Volk in der Gemeinschaft des Ringes vertritt und im Ringkrieg Seite an Seite mit Aragorn streitet um Frodo den beschwerlichen Weg ins Feindesland Mordor zu erleichtern. Legolas ist als Elb selbstverständlich mit der Gabe der Eldar, mit der Unsterblichkeit gesegnet und lebt auch schon zu Zeiten, in denen die Heldengruppe auf Mittelherde wandelt.

Anmerkung: Mittelherde und die vielen Daten, wann wer geboren wurde und wo er wann war und was er wann und wie gemacht hat, ist ziemlich schwierig nachzuvollziehen. Ich maße mir nicht an zu behaupten, daß alle Daten und Zeiten so stimmen, wie in diesem Szenario erwähnt und niedergeschrieben. Das Abenteuer sollte man um seiner Geschichte wegen spielen und nicht all zu sehr auf die Zeiten achten, denn es fügt sich sowieso nahtlos in die bestehende Geschichte Mittelherdes ein und verändert diese kein bisschen, sondern lehnt sich lediglich an.

Der Grünwald wird in späteren Tagen irgendwann mal Dusterwald genannt werden. Ein düsterer Schatten bemächtigt sich diesem, immer noch riesigen Überbleibsel, des Dschungels, der einstmal ganz Mittelherde überspannte. In seinem Süden beginnt es und alsbald ist der Wald gar nicht mehr so freundlich und grün, sondern eher stickig und angsteinflößend. Doch nicht der ganze Wald wurde „verseucht“. Der Norden, das Elbenreich, blieb weitestgehend unbeeinflusst und durch diesen Landstrich führt nun die Reise der Heldengruppe aus welchem Grund auch immer. Die Kräutersuche mag ein Grund sein, oder einfach ein Besuch im Elbenreich, oder vielleicht schlichtweg die Reise durch den Wald, auf die andere Seite.

Unter Verdacht

Die Helden durchstreifen langsam reitend, oder wandernd den Wald. Es ist Spätherbst und die Bäume, die noch nicht ihre Blätter abgeworfen haben, stehen in einer goldenen Blätterpracht. Es ist kein größeres Problem Kleinwild zu jagen, oder auch die Kräutersuche könnte einiges abwerfen. Es gibt immer noch viele Früchte und vor allem Nüsse nebenbei zu naschen und die Stimmung ist fröhlich-romantisch.

Bis zum Abend des Tages passiert auch nichts, was zwingend erwähnt werden müsste und jeder SC kann machen, was ihm Spaß macht und ihm möglich ist. Das Wetter ist absolut fantastisch für die Jahreszeit und die Sonne hat sich sogar vorgenommen noch ein paar Stunden Wärme zu spenden.

Zum Abend hin sollte ein Lager aufgeschlagen werden und die merkwürdigen Ereignisse nehmen ihren Lauf. Nachdem das Lager errichtet wurde, daß Feuer brennt und allen der Magen knurrt müssen die Helden feststellen, daß ihre Nahrungsmittelbeutel, ihre gesamte Wegzehrung verschwunden ist. Die Beutel sind noch da, aber ansonsten nichts mehr. Die Situation ist schon ärgerlich genug, aber höchst wahrscheinlich, wird wegen diesem Zustand erst mal wild in der Gruppe diskutiert, wenn nicht sogar handfest gestritten.

Anmerkung: Stacheln sie als Spielleiter diesen ganzen Streit ruhig noch ein bisschen an, aber achten sie darauf, daß zum einen, die Stimmung nicht komplett kippt und achten sie weiterhin darauf, wer sich in diesem Streit als Verlierer raus kristallisiert, denn das ist für den weiteren Verlauf extrem wichtig, weil sie eben diesem Charakter noch weitere Dinge anhängen können.

Natürlich bleibt diese Merkwürdigkeit erst einmal ungeklärt und trotz knurrendem Magen schlafen die Charaktere die anschließende Nacht unbehelligt. Am nächsten Morgen, relativ früh, wird die gesamte Gruppe, ob mit oder ohne aufgestellte Wache, aus dem Schlaf und aus der Ruhe gerissen. Die Pferde sind extrem unruhig und eines wiehert panisch auf. Um welches Pferd es sich handelt sollte zufällig ermittelt werden. Sobald die Gruppe angehechtet kommt um nachzusehen, was passiert ist, liegt eines der Pferde mit gelblichem Schaum vor dem Mund am Boden und rührt sich nicht. Es ist tot, vergiftet und auch nicht mehr zu retten, weil sich der Magen und auch einige andere, spezielle Organe, bereits aufgelöst haben.

Die Wache hat nichts bemerkt und sofort ist wieder Unruhe in der Gruppe. Was wurde den Tieren zu fressen gegeben und wer hatte die Tiere zu letzt unter Obhut? Warum hat die Wache nichts bemerkt? Allerdings lässt sich wieder keine Lösung finden, zu mal auch das Pferd keine offensichtliche Verletzung aufweist.

Die Reise geht weiter und inzwischen sollte die Stimmung ziemlich am Boden sein. Während des Reitens geht schon wieder etwas Unbeobachtetes vor sich und niemand kann sich später erklären, wie es passiert sein könnte, denn nach einigen Stunden langsamen Rittes, wird den Helden der Weg von einigen Wegelagerern verstellt, die „Geld, oder Leben“ fordern. Natürlich greifen die Helden zu ihren Primärwaffen, aber die sind allesamt nicht mehr an ihrem Platz. Egal ob Speer, Schwert oder Pfeil und Bogen, alle SC's greifen ins Leere und müssen schnell handeln, um nicht gegen diese Banditen ins Hintertreffen zu geraten. Lassen sie ihren Helden ruhig noch ein, oder zwei Aktionen frei, bevor die Räuber handgreiflich werden.

Werte eines Straßenräubers:

Nach dem Kampf, den die Helden doch recht leicht dennoch für sich entscheiden können sollten, ist also schon die dritte Merkwürdigkeit in kurzer Zeit passiert. Nahrung verschwunden, Pferd tot und nun sind auch noch die wertvollsten Waffen verschwunden.

Anmerkung: Alle diese merkwürdigen Ereignisse werden allerdings ziemlich gut geplant und von wirklich prädestinierten Dienern ausgeführt... von Spinnen. Spinnen in den verschiedensten Größen von ganz winzig, bis hin zu den gefürchteten Riesenspinnen, die es in diesem Wald geben soll. Die Nahrung wurde von handtellergroßen Spinnen von der übrigen Ausrüstung getrennt und ins Unterholz geschleppt. Das Pferd wurde von einer Riesenspinne mit einem gezielten Stich des Stachels in den After des Pferdes getötet und die Waffen wurden durch winzige Spinnen mit den extrem reißfesten Fäden eingewickelt und aus ihren Behältnissen gezogen und danach sofort durch andere Spinnen in die Baumwipfel gebracht, so das keine Waffe lärmend zu Boden fällt und das es für jeden Charakter so gut wie absurd (-70) ist, diesen Vorgang zu bemerken.

So langsam sind die Helden ziemlich gestresst und extrem genervt, denn sie haben ja immer noch keine Ahnung was vor sich geht, als sie plötzlich auf eine kleinere Lichtung kommen, wo zwei Elben liegen. Offensichtlich wurden sie überfallen und schwer verwundet. Aber just in dem Moment, wo die Helden absteigen und sich zu den Elben herunter beugen sterben diese, die Helden erkennen ihre Waffen in den jetzt toten Leibern der Elben und nicht mal ein Sekündchen später, sind die Helden von einer Gruppe Elben umstellt, die sehr ernst und zornig drein schauen. „Bleibt stehen, ihr Mörder“ , heißt es noch und schon sind die Helden aller Habe entledigt und finden sich gefesselt und im Gänsemarsch zwischen den Elben in eine bestimmte Richtung laufend, wieder.

Ihnen wird sogar Sprechverbot erteilt und das Elben auch sehr deutlich und hart vorgehen können wird der erfahren, der meint seinen Mund aufmachen zu müssen. Zusätzlich gibt es nach einiger Zeit

noch einen Sack über den Kopf. Es geht etwa 2 Stunden zu Fuß durch den Wald und alsbald ins Reich der Elben. Märchenhafte Häuser und Gebäude, Treppen und Plätze im Einklang mit den Pflanzen angelegt und viele Brücken finden sich zwischen den teilweise extrem hohen Bäumen, die übrigens in vollem, goldenem Blätterkleid stehen. Es sind die Mallornbäume, die ihre Blätter niemals abwerfen und sei der Winter auch noch so kalt und ein jeder Herbst noch so stürmisch.

Die Elben führen die Helden zu einem recht einfachen Gebäude, trennen die Fesseln durch und gehen in ihnen hinein. „Mein Name ist Áeanwé und ich bin ab jetzt für euch zuständig. Wenn ihr etwas wünscht, oder braucht, sprecht ihr mich an und niemanden sonst. Ihr könnt euch frei bei uns bewegen, aber versucht nicht zu fliehen. Es würde euch nicht gelingen, aus vielerlei Gründen. Ihr wartet hier, bis ich zu euch komme und wir darüber sprechen, was ihr getan habt.“

Anmerkung: Befinden sich Elben, oder Halbelben in der Gruppe, werden diese noch etwas ruppiger behandelt und jegliches Anliegen wird ignoriert. Auch Essen und saubere Sachen werden ihnen vorenthalten. Es gibt lediglich Wasser zu trinken, was bei den übrigen Gruppenmitgliedern allerdings auch nicht zutrifft, denn diese erhalten auch Tees und abends sogar etwas Wein.

Tatsächlich werden sie insgesamt drei Tage nicht angesprochen und weitestgehend ignoriert, auch wenn sie sich im Lager bewegen. Bei einer falschen Handlung, surrt ein Pfeil durch die Luft, der tödlicher Weise als gezielte Attacke auf den Kopf ohne Abzug zu behandeln ist. Am Morgen des vierten Tages kommt Áeanwé zur Gruppe und bittet sie mitzukommen. Sie durchschreiten mehrere Räume und Hallen, bis sie in eine relativ gefüllte Halle eintreten. Viele hohe Elben sind anwesend und schauen argwöhnisch, stolz und vernichtend auf die Gruppe herab. Ein Elb, prachtvoll und ehrerbietend erhebt sich und sagt: „Ich bin Thranduíl, König des Waldlandreiches der Elben des Nordens. Ich gebe euch eine Woche, eure Unschuld zu beweisen, ansonsten muss ich euch strafen. Jetzt geht und bringt mir Beweise eurer Unschuld. Tatsächlich ist die Anhörung damit schon vorbei. Die Helden erhalten alles zurück und es wird erwartet, daß sie sich binnen einer Woche wieder mit Beweisen melden. Natürlich gibt es jetzt drei Möglichkeiten. Erstens könnten die Helden einfach verschwinden, aber sich den Zorn der Elben zu ziehen wäre weniger schlau. Außerdem wäre dieses Abenteuer sofort und komplett zu Ende und ein nachfolgendes Abenteuer könnte „Flucht vor der Wut der Elben“ heißen. Bringen sie Beweise, die sie entlasten ist das natürlich die beste Lösung, aber auch, wenn die Beweise nicht erbracht werden können (was durchaus möglich sein kann) sollten sie zurück kehren. In diesem Falle wird Thranduíl sinngemäß folgendes sagen: „Euer Mut, mit nichts zurück zu kehren, ist groß, aber noch mehr beeindruckt mich das Vertrauen in eure Unschuld und unsere Gesetze. Ich besitze die Gabe der Klarsicht und ich spreche euch von jeglicher Schuld frei. Ihr könnt gehen, allerdings nicht bevor ihr entschädigt wurdet, für eure Umstände und unser Verhalten.“ In diesem letzten Fall bekommen die Helden kleinere Aufmerksamkeiten und verweilen noch ein paar Tage bei den Elben.

Nun aber genug vorgegriffen. Es gilt also binnen sieben Tagen Beweise zu sammeln und das ohne Plan und ohne jegliche Ahnung, was überhaupt vorgegangen ist. Wie also sucht man nach Beweisen für Vorgänge, von denen man keine Ahnung hat? Lassen sie sich verschiedenste Theorien von ihren Spielern erzählen und bewerten sie im Geiste wie nah es dem kommt, was wirklich passiert ist. Lassen sie sich so viele Vorschläge unterbreiten, bis sie auch selbst der Meinung sind, daß es nun genug mit dem Herumrätseln sei. Die Vorschläge stufen sie, je nach Rateergebnis, als ein Wahrnehmungsmanöver ein, daß entweder schwierig wird, wenn der Gedankengang des SC doch weit von der Wahrheit weg liegt, oder sehr allgemein ist. Ist das Rateergebnis dem tatsächlichen Hergang der Ereignisse nicht unähnlich, oder gar sehr detailliert, dann sollte das Manöver sehr einfach sein. Hierbei lassen sie sich am besten durch ihre Gefühle leiten, aber bleiben sie fair gegenüber ihren Spielern.

An dieser Stelle sei dann noch kurz erwähnt, daß die Elben auf der Lichtung von einer dunklen Animistin angegriffen und tatsächlich mit den Waffen der Helden getötet wurden. Natürlich können die Helden auch an dieser Stelle suchen und kommen vielleicht sogar auf die Lösung, oder finden Spuren.

Wenn man erst mal den richtigen Gedanken verfolgt und die Spuren findet und diesen dann auch noch zu folgen vermag, führen alle diese Wege einige Zeit durch Unterholz in ein völlig verwachsenes Tal. Allerlei noch nie zuvor gesehene Pflanzen wachsen dort und ab und zu kann eine Berührung mit einem Blatt, oder das Einatmen von Pollen fiese Folgen haben. Was passiert und wer es abbekommt soll hier nicht weiter thematisiert werden. Besonders arglistige Spielleiter können hier sich frei entfalten. In diesem Tal befindet sich eine Höhle vor der eine Art Vorbau existiert. Eine Markise und

sogar ein kleiner Gemüsegarten ist dort zu finden. Hier lebt definitiv jemand und alle Spuren führen dort auf die Höhle zu. Es ist jetzt vollkommen egal, wie die Helden vorgehen, denn wenn sie nicht unsichtbar und gleichzeitig fliegend eingedrungen sind, haben die Spinnen sie längst gesehen, halten sich aber weiter versteckt. Beobachten die Helden erst mal, bringen sich die Spinnen in Position und vollführen einen Überraschungsangriff. Greifen die Helden falsch die Höhle an, verstellen ihnen einige Riesenspinnen schnell und behände den Weg. Der Kampf ist unausweichlich. Wie viele Spinnen und in welcher Größe eingesetzt werden, hängt vom Spielleiter ab. Bei jedem Angriff einer Spinne und sei sie auch noch so klein, sollten die Treffer insgesamt zusammen gerechnet werden. Kommt eine gerade Zahl dabei raus, wird für das Opfer ein weiterer WW fällig und zwar gegen das lähmende Gift, der Spinnen. Das Gift ist Stufe (Stufe Gruppe anpassen) und hat folgende Auswirkungen: Geht der WW um 01 bis 21 daneben, erleidet das Opfer einen Malus von -20 auf alle Bewegungen. Bei 22 bis 58 beläuft sich der Malus schon auf -40 und bei 59 bis 111 ist der Malus bei -60 und durch Luftmangel verliert der SC pro Runde 5 Treffer. Bei 112+ schwillt die Lunge komplett zu und dem Opfer bleiben noch 3W6 Runden bis zum Tod.

Werte verschiedener Spinnen:

Kurz nachdem der Kampf begonnen hat stürmt auch schon eine Frau mittleren Alters aus der Höhle und sieht etwas panisch auf die Gruppe und sieht sich dann noch einige Male hektisch um. Ihre, ins Dunkel verzehrten und düsteren Animistenzauber setzt sie jede Runde aufs Neue ein und kämpft Hals über Kopf drauf los. Vorher ruft sie noch: „Sie haben mich doch gefunden, jetzt hilf mir auch!“

Werte der Animistin:

Ist der Kampf beendet und lebt die Animistin noch, dann vermag sie denn Helden durchaus zu verraten, daß ein düsterer Reiter da war und sie und ihre Kinderchen, also ihre Spinnen auf die Abenteurergruppe angesetzt hat. Er versprach ihr Macht und mehr, als nur ihr kleines Tal. Er selbst meinte nur etwas von Tarnung fallen lassen und das er Größeres vor habe. Danach ist sie nicht mehr von Wert, aber auch nicht weiter gefährlich. Eine Rückkehr zu den Elben ist jetzt also nicht nur Pflicht, sondern auch noch notwendig.

Findet meinen Sohn... Legolas

Als die Helden zu den Elben zurück kehren verwundert sie zumindest erst mal, daß sie fast wie automatisch in eine ganz bestimmte Richtung reiten und trotz der Tatsache, daß sie den Weg gar nicht kennen können, erreichen sie die elbischen Domizile einfach und auf sicheren Pfaden.

Nach einigen sehr erholsamen Tagen kommt Betriebsamkeit in das sonst so ruhige Leben der Elben. Viele der Elben reden hektisch miteinander und schenken den Helden nur kurz ihre Aufmerksamkeit. Lediglich Äeanwé und König Thranduïl sind offensichtlich gewillt den Helden Auskunft zu geben, denn sie suchen die Gruppe auf. „Ein schwarzer Reiter wurde gesichtet und äußerst Merkwürdiges geht im Nordosten vor sich.“, berichtet Äeanwé und der König fügt hinzu: „Legolas, mein junger Sohn ist ihm mit ein paar Freunden nach geritten und seit dem plagt mich ein düsteres Gefühl.“ Es folgt eine nachdenkliche Atempause und ein sehr besorgter, tiefer Seufzer. Dann wendet sich Thranduïl fast flehend nochmals an die Gruppe: „Bitte, findet meinen Sohn... Legolas, er ist noch jung und hat sich wahrscheinlich in ein zu gefährliches Abenteuer gestürzt.“ Die Helden können natürlich ablehnen, aber das würde den Tod von Legolas bedeuten und damit würde die Geschichte entscheidend verändert werden und alleine das sollte Argument genug sein für eine Meinungsänderung. In der Schuld eines Elbenprinzen zu stehen, ist ja auch nicht das Übelste. Eine Hilfe können die Elben leisten und so gibt Thranduïl den Helden eine Phiole mit, die von jedem Ort der Welt eine sichere Heimkehr ins Waldlandreich gewährleisten soll. Das Licht leuchtet, wenn der eingeschlagene Pfad der richtige ist.

Bis zu einem gewissen Grad ist es leicht den Spuren der Pferde zu folgen. Irgendwann wird das Gelände allerdings hügeliger, felsiger und insgesamt schroffer und die Spuren verlieren sich und nur Magie wird weiter helfen. Einige Zeit suchen die Helden im Dickicht des Waldes, bis sie an eine, etwa 30 Meter hohe Wand, kommen. Von oben hört man markerschütternde, flehende und schmerzverzehrte Schreie in der Sprache der Elben des Waldlandreiches. Von einer nahe gelegenen Lichtung, kann man einige Blicke erhaschen. Oben, auf dieser alles überragenden Klippe stehen, bzw. kämpfen einige Gestalten. Es sind Elben, aber ihr Gegner ist ein groß gewachsener Kerl, der in einen schwarzen Mantel gehüllt ist. Immer wieder erschallen diese Schreie und immer wieder scheint es, als würde der schwarze Krieger den Elben schwere, gar tödliche Wunden zufügen und dennoch stehen die Elben immer wieder auf um den Kampf fortzuführen. Es ist zwar blanker Leichtsinn (-50) schon hier eine Wahrnehmungsprobe zu machen, aber wem sie dennoch gelingt, stellt fest, daß sich die Bewegungen immer wiederholen, wie in einer Art Zeitschleife.

Die Klippe direkt zu erklettern erfordert für je 5 Meter Höhe ein gelungenes, allerdings sehr schweres (-20) Klettermanöver. Ebenfalls für je 5 Meter ist es auch ein +25 Sturzangriff, auf den ein DB nicht angerechnet werden sollte, weil es sich um einen unvermeidlichen und unausweichlichen Angriff handelt.

Natürlich kann man die Klippe auch umrunden. Tut man dies steigt einem alsbald ein heftiger Verwesungsgeruch in die Nase. Dort liegen die Pferde der Elben in einem unglaublich schrecklichen Zustand. Wie von einem Raubtier zerfleischt und zerrissen und schon voll mit Maden und anderem üblen Getier. Für diese Tiere kommt jede Hilfe zu spät. Auf der Klippe bietet sich das gleiche Bild, wie von unten bereits gesehen und hier wird dann auch klar, daß sich alles stetig wiederholt. Ein Angriff gegen den Ringgeist (ja, es ist einer!) ist unmöglich, weil es sich um ein Abbild handelt, welches vor einiger Zeit wohl dort war und auch so gehandelt hat, wie es immer noch handelt. Mit einem Antiillusionszauber sollte man das Ganze aufheben können, oder man reißt einen der Elben dort weg, denn die Elben und das ist das Grausame daran, waren in der Zeit dort wirklich körperlich gefangen und mussten die Schmerzen des Todes mehrfach und immer wieder erleiden. Nun können sie endlich sterben, allerdings einer verrät mit schwindender Stimme noch folgendes: „Legolas... er ist dort entlang gegangen.“ Er deutet mit der Hand auf den höchsten Rand der Klippe und darüber hinaus, dann stirbt auch er.

Natürlich ist er nicht davon geflogen, sondern dieses Mal ist für das Verschwinden des Elbenprinzen ein magisches Portal verantwortlich, welches genau dort geöffnet wurde. Diesen Sachverhalt

aufzudecken ist Aufgabe von Magiern und Magiebegabten und auch es zu öffnen ist Sache der Zauberkünstler. Es handelt sich offensichtlich um ein Dimensionstor und es ist permanent existent an diesem Ort, allerdings ist es geschlossen und verlangt nach Energie, damit es sich öffnet. Es werden insgesamt 500 Magiepunkte gebraucht, die auf direktem Wege in das Portal gelangen muss. Also, muss mit gezielten Sprüchen, oder mit direkt projizierter Magie gearbeitet werden um die benötigte Energie aufzubringen. Dies wird natürlich einige Zeit dauern, aber nach gewisser Zeit bildet sich dann eine ovale Öffnung, wie ein Auge, daß auf der Spitze steht und sich wie im Halbschlaf zunächst öffnet und wieder schließt und irgendwann, nach einiger Zeit ganz auf geht. Dahinter ist es schwarz und es wirkt wie eine Flüssigkeit, die zäh umher wabbert und durch die müssen die Helden wohl durch.

Tatsächlich ist es ziemlich anstrengend sich durch die Masse zu drücken, aber es sollte schon jedem gelingen. Auf der anderen Seite bietet sich den Helden ein trostloses Bild. Es handelt sich um eine unfruchtbare, glatte, dunkelgraue Oberfläche und etwas, was man vielleicht als Himmel bezeichnen würde, wenn man unbedingt eine Bezeichnung dafür braucht. Auch diese Fläche ist gräulich und nachdem sich das Portal wieder geschlossen hat geht es in alle Richtungen weg und in jeder Richtung sieht es gleich aus und es scheint auch überhaupt keine Veränderung zu geben. Einem der Helden, vorzugsweise jemanden, der mit Chaosmagie umgeht, hat aber ein Gefühl in welche Richtung es gehen sollte, ersatzweise kann auch jemand anders eine Eingebung haben, allerdings haben die Helden nicht die geringste Ahnung, daß sie sich in der Chaosdimension befinden und dort gewissen Phänomenen ausgesetzt sind, die sich rational nicht erklären lassen. Hier nun einige Ereignisse aufsteigend nach ihrer Intensität gestaffelt und nacheinander spielbar.

- 1.) Einem Helden fährt schmerzhaft ein Pfeil durch die Wade und verursacht 24 Treffer und einen gezielten kritischen Treffer „E“ auf das entsprechende Bein. Merkwürdig nur, daß nur manche seiner Mitstreiter weder die Wunde, noch den Pfeil sehen, sondern nur die merkwürdigen Bewegungen ihres Kameraden. Manche sehen auch nur den Pfeil, oder nur die Wunde.
- 2.) Ein SC dreht sich auf einmal in eine andere Richtung und marschiert einfach weiter, völlig unbeirrt. Er ist sich sicher richtig zu gehen, demnach sollte es nicht unbedingt der Charakter sein, der zuvor die Eingebung hatte in welche Richtung es gehen soll. Er wird sich mit allen Kräften und Möglichkeiten wehren, in die andere Richtung zu gehen. Aber genauso plötzlich, wie er die Richtung geändert hat schlägt er die alte Richtung wieder ein und ignoriert vollkommen, was evtl. vorher mit ihm passiert ist.
- 3.) Aus dem Nichts tauchen zwei Chaosdämonen auf. Mit den nach hinten länglich gezogenen Köpfen, ihren riesigen Mäulern, ihren affenartigen langen Armen mit ihren extrem scharfen und überdimensional langen Krallen, kantigen, schwarzen und drahtigen Leibern und ihren ruckartigen und unberechenbaren Bewegungen sind sie gefährliche Gegner, die in dieser Ebene lediglich durch Bannung, oder Chaosmagie Schaden nehmen. Alle anderen Angriffe bringen zwar die Punkte, aber Verletzungen und Trefferschaden bewirken sie nicht. Für die Werte der Chaosdämonen, siehe unten. Wenn die Dämonen zu viel Schaden innerhalb der Gruppe anrichten, lassen sie die Beiden einfach
- 4.) Wiederum aus dem Nichts taucht in der Ferne ein kleiner Punkt auf, dem sich die Gruppe stetig nähern kann. Es handelt sich um Legolas. Er ist an Händen und Füßen gefesselt, geknebelt und in einem furchtbaren Zustand. Plötzlich ertönt eine Stimme und lässt die Helden herum wirbeln. Dort steht eine Gestalt, die einen schwarzen Mantel ablegt und sich in einer kompletten Rüstung präsentiert. Die Gestalt steht mit dem Rücken zur Gruppe und sagt: „Jetzt fällt die Maskerade!“ Er hat lange schwarze Haare ist nicht besonders groß, aber extrem schlank und ebenso extrem bewaffnet. Dann breitet er die Arme aus und sagt: „Sie gehören euch!“ Vier Chaosdämonen stürmen los, bereit die Helden und Legolas zu vernichten.

Kurz bevor die erste Angriffe auf die Helden nieder gehen, sollten sie die Phiole von Thranduïl verwenden. Sie werden sie aus der Dimension gerissen, aber das Elixier schafft es nicht die gesamte Gruppe bis ins Waldlandreich zurück zu versetzen, aber sie werden ruckartig nach hinten gerissen, durch die schwarze, zähe Masse und finden sich alsbald auf dem Felsen wieder. Einen kurzen Moment der Ruhe und ein paar Worte sollten erlaubt sein, bis es passiert. Die, sich schließende, Dimensionsöffnung ist fast zu, aber auf einmal greifen Krallenhände hindurch und ziehen das Tor wieder auf. Chaosdämonen haben sie verfolgt und gefunden und dieses Mal ist der Kampf endgültig unausweichlich. Legolas, der Elbenprinz ist selbst aller Waffen beraubt und nicht wirklich eine große Hilfe in diesem Kampf, da er immer noch körperlich, wie geistig ziemlich schwach ist, obwohl man dies einem Elben seines Standes kaum ansieht.

Werte eines Chaosdämonen (Anzahl Gruppenstärke anpassen; Werte anpassen):

Gegen einen solchen Dämonen zu kämpfen ist nicht einfach und ganz und gar nicht alltäglich, denn die Chaosdämonen setzen sämtliche physikalischen Gesetze außer Kraft. Es ist also nicht klar, ob sie sich zu Fuß, gleitend, krabbelnd, fliegend, oder schwebend fortbewegen. Außerdem ist auch nicht klar, ob sie tatsächlich von allen Gruppenmitgliedern gesehen werden, wenn es zu einer Begegnung kommt. Jeder Spieler muss einen W100 durchführen und vorher festlegen, ob eine gerade, oder eine ungerade Zahl liegen bleibt. Stimmt das vorhergesagte Ergebnis, kann er ihn wahrnehmen. Bei einem Angriff ist es ähnlich, nur das vor jedem Angriff solch ein Wurf durchgeführt werden muss. Stimmt das Ergebnis nicht, verschwindet der Dämon kurzzeitig aus den Augen des angreifenden SC, oder die Waffe gleitet durch den Körper des Dämons einfach hindurch. Auf der Ebene des Chaos selbst, wäre es den Dämonen mit den Helden so ergangen, aber dieser Kampf findet in der Welt der Helden statt und deswegen sind diese Gegner wirklich brandgefährlich.

Nach dem Kampf können die Helden die Rückreise antreten und Legolas hoffentlich wohlbehalten wieder bei seinem Vater abliefern. Natürlich wird dieser überglücklich sein und die Helden reichlich belohnen, mal ganz abgesehen davon, daß sie als Gäste im Waldlandreich immer willkommen sein werden. Bezüglich der Belohnung sei noch gesagt, daß sie angemessen sein sollte und die Elben über viele Artefakte und hilfreiche Gegenstände, andere Reichtümer und Schmuck, sowie über eine Menge Kräuter verfügen. Dieses Mal sollte die Belohnung tatsächlich üppig ausfallen, aber natürlich ist das immer die Entscheidung des Spielleiters.

Wenn das Chaos los bricht...

Dieses Abenteuer enthält eigentlich nur zerstörerische Elemente und wird die Helden dort treffen, wo es wirklich weh tut. Sie werden mit einer unverständlichen Macht gebrandmarkt und nur unter größten Gefahren ist es möglich den Lauf der Geschichte auch abschließend etwas Positives anzufügen.

Anmerkung: Dieses Abenteuer soll etwaige Zukunftsvisionen zu Nichte machen die evtl. mal ausgesprochen und in einem bestehenden SC verankert wurden. Es radiert deswegen Bestandteile aus dem Leben der einzelnen Charaktere aus, die für die Zukunft von existenzieller Wichtigkeit sind. Sollte also irgendein Spielleiter mal Visionen als mögliches Zukunftsziel ausgegeben haben, diese aber nicht mehr aufrecht erhalten können (wie z. B. in dem Abenteuer „Eine elbische Prüfung“) ist dieses Teilszenario eine wirksame Methode alles rückgängig zu machen. Außerdem zielt dieses Abenteuer sehr auf meine bestehende Gruppe ab. Es sollten also bestimmte Personen an bestimmten Stellen ersetzt werden. Ein bisschen Arbeit, aber es lohnt sich.

Die Helden genießen noch ein wenig die Gastfreundschaft der Elben und genießt ebenso das Wohlgefühl am Leben der Waldelben, der Silvan, teilnehmen zu dürfen, bis auf einmal Dinge passieren, die so niemand erwartet hätte. Es geschehen Dinge, die sogar nach elbischen Maßstäben grauenvoll und furchteinflößend sind und mehr oder minder das Leben, ja sogar die gesamte Existenz bedrohen. Jetzt zu den Ereignissen und wie sie sich chronologisch immer weiter fort setzen und auch an Intensität zunehmen.

- 1.) Elbische Barden spielen völlig neue Klänge und singen ganz andere Lieder, deren Texte furchtbar und gewalttätig sind. Die Musik klingt schief und übel verzerrt, doch die Barden spielen unbeirrt weiter und erst als man schier gewalttätig versucht das zu unterbinden, hört das Geleier auf, aber nur, weil die Barden beginnen wie wild auf die anderen Leute einzuschlagen. Auch die Helden bekommen etwas ab. Werte, siehe unten.
- 2.) Ein Gewittersturm zieht tosend über den Wald und normaler Weise halten die Mallornbäume schlimmen Schaden ab. Dieses Mal weicht der Boden in Sekundenschnelle auf und die Helden und die anderen Elben werden dreckig und nass bis auf die Haut. Extremer Hagelschlag verursacht 1W100 Treffer und Blitze spalten Bäume und lösen Brände aus, die gelöscht werden müssen. Bei diesen Löscharbeiten scheinen die Flammen wie lebendig und

schlagen regelrecht aus. Jede Runde trifft es ein Gruppenmitglied mit einem kritischen Hitzetrefter der Klasse „E“.

- 3.) Am kommenden Morgen geht die Sonne nicht auf und alle geraten in Panik. Viele Gerüchte machen die Runde und auch die Aggression steigt. Es ist durchaus möglich, daß es zu handfesten Auseinandersetzungen kommt, entweder unter den Gruppenmitgliedern selbst, oder auch mit den sonst so friedfertigen und lebenslustigen Waldelben. Werte der Elben, siehe unten. Gegen Mittag scheint die Sonne dann ganz plötzlich wieder.
- 4.) Als letztes Ereignis kommt auch das Schlimmste. Chaosdämonen streifen durch das Waldlandreich und töten alles Lebendige, selbst Kleintiere und Insekten verschonen sie nicht. Die Elben schwärmen aus, aber es kommen immer mehr Dämonen und der Kampf, in dem sich natürlich auch die Helden verwickeln, scheint immer aussichtsloser zu werden.

Werte der Elben (Ereignis 1 und 3):

Werte der Chaosdämonen:

Die Werte sollten variieren und sowohl die schwächeren Gruppenmitglieder versorgen, so wie auch den mächtigeren SC's etwas Spannung bieten. Sonderregeln (siehe oben) für den Kampf beachten. Der Kampf wird bis zu einem Punkt fortgeführt, daß viele der Helden sozusagen „auf dem letzten Loch pfeifen“

In dem Moment, wo der Kampf endgültig verloren zu gehen scheint und die Helden ruhig ein wenig resignieren dürfen und von „unfair“ und „gemein“ zu sprechen beginnen, taucht Hilfe auf. Es ist Mahír „der Rote“ mit einigen weiteren Chaoslords. Sie allein geben dem Kampf eine Wendung und schlagen viele Dämonen in die Flucht. Als bald scheint der Kampf gewonnen (lassen sie weiter kämpfen, wenn es den Helden noch Spaß macht) und die Helden sammeln sich nach der Schlacht, besprechen sich und schnaufen etwas durch. Die Chaoslords und Mahír treiben die Dämonen davon und sind weit weg. Lediglich ein paar der Elben sind noch in der Nähe und plötzlich ist er da...

Rizzen und er wird flankiert von einigen Dämonen, die ihm geblieben sind. Elben und Gruppe stürzen sich in die Schlacht und mitten drin treffen sich Rizzen und Celissa Mariette. Rizzen hat viele Talente, Magie und Möglichkeiten. Seine Werte sollten ausführlich auf einem Extra-Kampfblatt ausgearbeitet werden.

Es gilt Rizzen endgültig zu vernichten. In dem Moment wo Rizzen getötet wird (der Spielleiter sollte dramatisch lange kämpfen lassen) erschüttert eine gewaltige Chaoswelle die Region und eine handfeste Explosion lässt die übrigen Dämonen zerreißen und schleudert die anderen Anwesenden durch die Luft und lässt sie hart auf dem Boden aufkommen. Durch alle strömt Chaosmaterie hindurch und zerstört einen Teil des Weltlichen, was den jeweiligen Charakter ausmacht. Bei Legolas und Thranduíl ist das, im Sinne der Geschichte Mittelherdes, ein, zu vernachlässigender Teil, ihres Daseins. Dem Rest der Gruppe setzt es schon arg zu und hier nun die Optionen, von denen jeder SC sich für eine entscheiden muss.

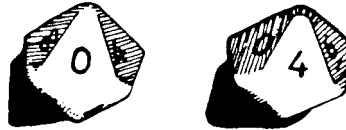
Option 1) Eine zufällig ausgewählte Eigenschaft sinkt um W10 Punkte.

Option 2) W20 Kreuze bei Haupt- und Nebenfertigkeiten müssen gestrichen werden.

Option 3) Ein vom SL ausgewähltes, magisches, oder wertvolles Objekt wird zerstört.

Zusätzlich verblassen die evtl. bestehenden Zukunftsvisionen der Charaktere und mit einem leeren Gefühl der endlosen Traurigkeit bleiben die Charaktere einfach dort stehen, wo sie gerade stehen und niemand weiß später noch, wie lange dieser Zeitraum wohl gewesen sein mag.

Anmerkung: Geben sie jedem Charakter für dieses einschneidende Erlebnis in etwa eine entschädigende Anzahl an Erfahrungspunkten, gemäß des Schadens, den sie erleiden mussten und muntern sie ihre Spieler, außerhalb des Rollenspiels wieder ein bisschen auf, damit auch beim nächsten Mal, alle wieder gerne kommen.



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
August 2004 bis September 2004