

Der Eisenkrieg



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

Ort: Nördliches Rhovanion und die Eisenberge

Zeit: Zwischen 1650 und 2800 3. Zeitalter

Vorgeschichte: Das Land Rhovanion beherbergt freundliche, aber auch scheue Bewohner. Dennoch lohnt sich im Land der Nordmänner der Besuch, denn Wohlstand und Frieden haben dem Land gut getan und es ist eine schöne Zeit im Norden Mittelherdes. Dieses Mal jedoch wird der geneigte Besucher schon recht schnell um Hilfe gebeten, denn besonders hart, hat der Winter im Norden zugeschlagen und die Hilfslieferungen werden organisiert. Jeder kann sein gutes Werk und seine Hilfe beisteuern, denn der Norden und seine Bewohner bis hinein ins ewig von Schnee bedeckte Land, ist ein wichtiger Handelspartner von Gondor und auch von Städten wie Esgaroth, Schrel Kain und Feuerstadt. Erfriert der Norden schwindet auch der Wohlstand, aber ist dieses Mal wirklich alle Hilfsbereitschaft nützlich, oder steckt hinter all dem doch noch etwas anderes. Die Helden geraten, ohne es richtig zu merken in den Sog der Ereignisse und können sich natürlich, wenn sie etwas merken, der Sache annehmen. Vielleicht interessiert es sie auch nicht, aber dann bricht schon bald eine ungemütliche Zeit herein.

Von ehrbaren Gesellen und vogelfreiem Gesindel

Aus Dorwinion kommend reiten die Helden nichts ahnend in Richtung Nordwesten. Inzwischen ist es wieder Winter geworden und die Reise geht nur langsam über die nun schneebedeckte, aber dennoch malerische Heide Landschaft. Ab und an wird das Gelände schon schroff, denn die frühen Ausläufer der Eisenberge treten hier zu Tage. Hinter einer unübersichtlichen Baumgruppe und einer strategisch günstig gelegenen Senke geraten die Helden in einen Hinterhalt von einer ziemlichen Übermacht von Banditen. Es handelt sich um Nordmänner, die sehr verwegene und noch entschlossener, ja fast schon verzweifelt gucken. Letzteres erfährt man aber nur bei genauem Hinsehen und punktgenauem Nachfragen, denn die meisten haben sich Tücher vor das Gesicht gebunden. Die Banditen sind zwar nicht schwer bewaffnet, sie tragen vornehmlich Holz Waffen, aber ihre Masse, von gut und gerne 40 Personen, ist beeindruckend und dürfte selbst die mächtigsten Helden von Heldentaten Abstand nehmen lassen. Dennoch kann es vielleicht das ein oder andere Scharmützel geben, vielleicht ein spontanes Gefecht, bevor verhandelt wird.

Werte eines Nordmannbanditen:

Anmerkung: Lassen sie ihren Spieler keinen Zweifel an der Überlegenheit der Banditen und raten sie zu Verhandlungen. Wenn keine Ratschläge und Warnungen helfen statuieren sie eben ein Exempel und schicken sie einen Pfeilhagel auf den Aggressor.

Wirklich verhandeln tun die Banditen gar nicht. Wenn die Helden zur Aufgabe gebracht wurden, nähern sich einige Banditen und berauben die Helden. Nur was sie stehlen wird die Helden mehr als verwundern. Sie nehmen nur Eisen und Gegenstände aus Eisen an sich. Kein Gold, keine Artefakte... sie nehmen nur das Eisen und was aus Eisen besteht.

Anmerkung: Lassen sie sich, als SL, die Ausrüstungsblätter der Helden geben und klammern sie die entwendeten Gegenstände ein. Dann geben sie die Blätter kommentarlos zurück. Die Gesichter der Spieler sind bestimmt Gold (wenn nicht sogar Eisen ;-) wert, wenn sie schon verloren geglaubte Artefakte immer noch vorfinden, aber der uralte Kochtopf fehlt.

Nach dieser Begegnung können die Helden weiter reisen und kommen gegen Abend in eine kleine Siedlung von Beorningern. Es handelt sich um drei recht wohlhabende Großfamilien, welche die gesamte Gruppe freundlich aufnehmen und Unterschlupf gewähren, als Gäste und unentgeltlich.

Wo auch immer die Helden sich am nächsten Morgen gerade befinden und eigentlich auch egal was sie gerade tun, es passiert folgendes. Entweder wird ein einzelner Held angesprochen, oder auch die ganze Gruppe, aber immer kommt es sehr überraschend, denn bisher sind die Helden ahnungslos, was vor sich geht.

Irgendwann tritt ein älterer Mann auf sie zu. Er hat ein sehr freundliches Gesicht, lächelt und spricht einen Held an: „Sei begrüßt. Du siehst aus als würdest du Menschen in Not stets helfen und nicht zurück ziehen, wenn man dich um Hilfe bittet. Ich irre mich doch nicht, oder?“ In den allermeisten Fällen entwickelt sich so das folgenden Gespräch mit dem Mann. Er stellt sich als Caern vor.

Caern ist ein Mann Mitte vierzig und sehr gepflegt. Er trägt funktionelle Kleidung aus Leder und derberen Stoffen. Sein uralter Umhang ist fest gewebter Wolle und schon größtenteils stark abgenutzt. Er lächelt stets und hat eine ruhige recht tiefe Stimme. Bewaffnet ist er lediglich mit einem Kurzschwert. Er hat ein einnehmendes Wesen und ihm etwas abzuschlagen sollte den Helden schon schwer fallen. In diesem Falle ist es aber besser, wenn der NSC lediglich so gespielt wird, als wenn auf Menschenführung und Einfluss ein Ergebnis ermittelt wird.

Wenn die Helden nicht zurück ziehen und Hilfe anbieten, berichtet Caern von ausbleibenden Eisenlieferungen und von dem Chaos, welches langsam ausbricht. Kaputte Äxte schlagen keine Bäume und Holzpfeile jagen das Wild viel schlechter. Ein Winter ohne Eisen kann fast genauso schlimm sein, wie ein Winter ohne Holz und Nahrung. Aus den Eisenbergen, von den dort lebenden Zwergenminen kam stets genug, daß man leben und sogar handeln konnte mit dem irdenen Rohstoff, aber nun bleiben alle Lieferungen aus. Warum weiß man nicht und diejenigen, die sich gen Nordosten, in die Eisenberge aufmachten, die kamen, wenn überhaupt, von Schrecken gezeichnet, zurück und berichteten von stählernen Äxten, die alles wie Butter durchtrennen, von Erdgeistern voller Zorn und dumpfen Trommeln.

Nach der Unterhaltung erschließt sich den Helden jetzt zumindest mal, warum die Diebe und Wegelagerer, die wahrscheinlich nicht mal hauptberuflich diese Missetaten verüben, nur vermeintlich wertlose Sachen gestohlen haben. Der Eisenmangel lässt einen ganzen Landstrich auf einem furchtbaren, vielleicht sogar tödlichen Winter zusteuern. Was es allerdings mit den extrem scharfen Äxten, den Erdgeistern und den Trommeln auf sich hat, wissen sie nicht. Wenn sie helfen wollen, müssen sie trotz des kalten Wetters, trotz Wind und trotz Schnee sich Richtung Nordosten in die Eisenberge aufmachen.

Nahrung gibt es noch genug und auch andere Ausrüstung, die eben nicht aus Eisen besteht, gibt es zu erwerben. Dennoch handelt es sich dort im Norden Rhovannions nicht um ein gut gefülltes Warenkontor, sondern lediglich um ein bis dato wohlhabendes Dorf einiger Beorninger. Es sollte also nicht freie Auswahl an Waren und Waffen geben und manche Dinge sind mittlerweile vielleicht auch extrem teuer.

2 Tage stetig ansteigendes Gelände müssen Reiter und Ross nun hinter sich bringen. Zwei Tage in denen Wind und Wetter den einen oder anderen schon ganz schön mitnehmen können. Irgendwann tauchen auf dem fast komplett eingeschneiten Pfad vor der Gruppe recht plötzlich drei Personen auf. Sie sind in weißlich-graue Gewänder gehüllt, ordentlich bewaffnet und fast komplett verhüllt. Lediglich stechend dreinblickende Augen kann man unter den dicken Klamotten noch sehen. Sie bleiben direkt auf dem Pfad stehen und sprechen die nahende Gruppe an: „Hallo und seid begrüßt so weit im Norden. Was wollt ihr hier?“ Aus dieser Ansprache heraus wird sich sicherlich ein Gespräch entwickeln. Die drei geben vor, Waldläufer und Jäger zu sein, die sich jetzt auf den Weg zurück in ihre Heimat, Esgaroth, machen wollen. Zu Trommeln, Erdgeistern und ähnlichem Kram können sie nur müde lächeln und glauben tun sie es auch nicht. Sie empfehlen lediglich nicht noch weiter zu gehen, denn die Eisenberge sind schroff, voller Bergtrolle und im Winter kein Ort für niemanden, der klaren Verstandes ist.

Anmerkung: An dieser Stelle einmal eine Zusammenfassung dessen, was wirklich vor sich geht. Caern ist nicht so selbstlos, wie es scheint. Er fühlt seine Pläne durch die Helden ins Wanken gebracht und hat die Helden in die Berge geschickt um sie dort los zu werden. Die drei angeblichen Waldläufer sind extrem gefährliche Meuchelmörder und Überbleibsel des Geheimkultes der „Schatten“ unter Gontrans Führung. Diese machen zwar gemeinsame Sache mit Caern, sind aber nur so etwas wie „Geschäftspartner“, die sich zu diesem Zeitpunkt nicht abgestimmt haben. Caern hat im Dorf die Männer so weit aufgebracht, daß sie sich wie Gesetzlose verhalten und für ihr Fortkommen rauben und plündern, anstatt nach einer langfristigen und vor allem friedlichen Lösung zu suchen. Die drei Meuchelmörder überfallen die zwergischen Händler aus den Eisenbergen, die auf dem Weg in südliche Gefilde sind. Jedes Mal nehmen einige Orks die Händler aus guten Verstecken unter Beschuss und das Ausrauben übernehmen dann die Drei. Dabei passen sie schön auf, daß immer ein oder zwei Zwerge am Leben bleiben und das diese deutlich mitbekommen, daß sie angeblich aus dem Dorf seien und es die Freundschaft zwischen Menschen und Zwerge dort nicht mehr gibt.

Die Helden können also sich an verschiedenen Orten und Personen orientieren und versuchen hinter das alles zu kommen.

Beobachten sie Caern, ohne das dieser Wind davon bekommt, können sie schnell sein Treiben aufdecken. Allerdings bekommen sie ja auch nur heraus, daß er die Männer zum rauben anstiftet und das ist zwar falsch und verwerflich, aber deckt nicht den Hintergrund auf. Caern wird immer dann sagen: „Sie müssen überleben, bis wieder Eisen eintrifft... was soll ich ihnen sonst raten“. Danach wird er den Helden noch anbieten ihr Hab und Gut wieder auszuhändigen. Die Überfälle wird er aber weiter propagieren, bis die Helden einen Weg finden, dies zu unterbinden, wenn sie das überhaupt wollen. Caern wird dann aber einige Zeit später versuchen mit ein paar Getreuen, die Helden heimlich zu erdolchen. Caern wird sich, wenn er überführt wird, als redseliger Feigling zeigen und nur von einem dunklen Kerl sprechen, der all das von ihm verlangt hat und gut bezahlt hat und noch bezahlen wollte. Mehr weiß er aber auch nicht, abgesehen von den Zusammenhängen zwischen Menschen, Waldläufern und Zwergen.

Wenn die Helden die vermeintlichen drei Jäger verfolgen und beschatten so werden sie unter Umständen ein Zwiegespräch zwischen den Dreien und Caern mitbekommen. In diesem Gespräch befehlen die Waldläufer Caern ganz eindeutig es zu unterlassen irgendwelche Leute, die er nicht brauchen kann, einfach in die Berge zu schicken. Dieses Handeln gefährdet den eigentlichen Plan. Caern wird angewiesen seine Probleme selbst zu lösen, seine Sache wie besprochen weiter zu führen und die Helden aus dem Weg zu räumen, wenn er sie nicht anders los wird. Dann brechen die drei wieder ins Gebirge auf. Verfolgen die Helden sie auch ins Gebirge, folgt irgendwann ein Angriff und nach diesem Angriff sind die Drei verschwunden und sämtliche Spuren verwischt. Sollten die Helden die Waldläufer versuchen direkt zu stoppen oder geradewegs ansprechen, werden diese von ihren Kräften Gebrauch machen. Kräfte der Waldläufer, siehe weiter unten.

Die Helden können natürlich auch weiter in die Berge vordringen und ob sie das nun tun während sie die drei angeblichen Waldläufer beschatten oder wenn sie ganz einfach so die Bergwelt unter die Lupe nehmen wollten, irgendwann passiert es. Schneegestöber nimmt den Helden die Sicht und aus heiterem Himmel schießen Bolzen auf sie und kleine Gestalten mit Hämmern und Äxten gehen zum Angriff über. Dieser Hinterhalt ist absurd (-70) zu entdecken.

Werte eines Zwergenkriegers:

Die Helden sind gut beraten, wenn sie nicht alle Zwerge abschlachten und trotz des voran gegangenen Kampfes noch bereit sind zu verhandeln bzw. sinnvolle Fragen zu stellen, denn eigentlich sind die Zwerge der Eisenberge nicht ihre Feinde. Wenn sie tatsächlich noch nach dem Kampf ein Gespräch beginnen können, wird sich schnell heraus stellen, daß Feindseligkeiten überflüssig sind.

Anmerkung: Bisher wurden alle zwergischen Händler überfallen und stets waren es wie Nordmänner gekleidete Räuber, die das ganze Eisen stahlen. Meist war es ein Pfeilhagel, dem niemand entfliehen konnte, dann kam einer der Diebe und stahl alles. Die Händler, die das alles überlebten kehrten wütend zurück und schnell war klar, dass die Menschen des Nordens die Schuldigen sein mussten und so wurde jeder Mensch in den Eisenbergen dem Tode überantwortet und jegliche Eisenlieferung eingestellt.

Bevor allerdings das Gespräch zwischen den Helden und den Zwergen richtig ins Detail geht und Aufklärung geschaffen werden kann, sirren ein oder mehrere Pfeile durch die Luft und töten die überlebenden Zwergenkrieger auf der Stelle. Abgeschossen wurden die Pfeile von den Waldläufern aus sicherer Entfernung und von erhöhter Position, daß allerdings sie das waren ist bei dem schlechten Wetter auch nur äußerst schwer (-30) erkennbar. Ihnen dann auch noch schnell zu folgen ist schlicht unmöglich. Die Helden sollten eher die Zwerge aufsuchen und die Sache an sich klar stellen. Vielleicht können sie auch einen oder zwei der Zwerge am Leben halten und nehmen sie mit.

Der Eisenthron

Ins Zwergenreich der Eisenberge zu gelangen ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Zumal der Winter in den Bergen wütet, als hätte er ganz persönlich etwas gegen dieses Gebirgsmassiv und alle die, die darin leben. Die Helden werden also gegen eisige Stürme ankämpfen müssen, gegen schroffe Gesteinsformationen und nicht zuletzt auch gegen einige dunkle Schergen, die dort oben nur darauf lauern zuschlagen zu können.

Verlangen sie ruhig das ein oder andere Klettermanöver, denn die Helden kennen die Pfade des Gebirges vielleicht noch, aber die sicheren Gänge der Zwerge sicher nicht. Die Pfade sind allerdings steil, völlig verschneit und auch von Geröll überschüttet. Die Manöver können unterschiedlich ausfallen, lassen sie ruhig Seilschaften bilden, machen sie es zur Aufgabe die hilflosen und ohnmächtigen Zwerge, die u. U. dabei sind zu befördern und bestrafen sie jede Unvorsichtigkeit mit Erfrierungen und Abstürzen und den damit verbundenen Verletzungen.

Lassen sie einen WW (Stufe) gegen die Kälte würfeln und schlagen sie ihre Helden mit schmerzhaften Erfrierungen und den damit verbundenen Malussen und Trefferverlust. Extreme Fehlschläge können sogar Schneeblindheit nach sich ziehen, was für alle die Reise beschwerlicher macht, denn jemanden zurück zu lassen ist ein Todesurteil.

Jeder ihrer Helden sollte mitbekommen, wie extrem gefährlich das ist, was sie da gerade tun. Gerade wenn die Moral auf dem absoluten Nullpunkt angekommen ist, die Hälfte der Gruppe schon Auswirkungen von Schnee und Eis hat hinnehmen müssen und vielleicht sogar Nahrung und Wasser zu Ende gehen, kommt noch ein weiterer Schicksalsschlag dazu. Aus den Felsen tauchen Bergtrolle auf, beschmeißen die Helden mit Steinen und gehen dann in den richtigen Angriff über.

Werte eines Bergtrols:

Nach diesem Kampf wird langsam klar, dass sie das Reich der Zwerge ohne Hilfe nicht finden, dass sie am Ende sind und die Eisenberge ganz schnell zu ihrem eisigen Grab werden können. In der Stunde der größten Verzweiflung, wird dann entweder einer der Zwerge, welche die Helden transportieren wach, oder ein SC der Gruppe stößt eben zufällig auf den Eingang. Haben sie einen Zwergen dabei, wird er ihnen einen nahe gelegenen Eingang aufzeigen, bevor er wieder ohnmächtig wird.

Der Mechanismus der steinernen Tür ist sehr kompliziert und es bedarf hoher Konzentration ein solch äußerst schweres (-30) mechanisches Schloss zu knacken und die Tür zu öffnen. Ist dies aber geschafft liegt vor den Helden ein leicht abwärts führender Gang, der allerdings nicht besonders hoch ist. Lediglich 1,70 Meter beträgt die Deckenhöhe und besonders schmuckvoll ist der Gang auch nicht. Enden tut der Gang in einer relativ weitläufigen Höhle mit ebenfalls niedriger Decke (2,5 Meter). Die Höhle hat viele Ein- und Ausgänge und die Helden keine Ahnung, wie es weiter gehen soll, aber noch

ehe sie irgendeine Entscheidung getroffen haben erklingen mehrere dumpfe Hörner und die Helden sind alsbald von einer definitiven Übermacht von Zwergen umstellt. Diese sind schwer bewaffnet und auch bereit die Helden zu töten, egal ob die nun vielleicht Zwerge mit sich bringen oder ob sie alleine gekommen sind. Die Helden werden aller Sachen entledigt, in schwere, eiserne Hand- und Fußfesseln gekettet und abgeführt, durch ein Labyrinth von Gängen, Hallen und Höhlen, bis in eine pompös und martialisch wirkende Halle an dessen Stirnseite ein großer Thron steht. Dieser Thron ist massiv aus Eisen und passt zur düsteren Gesamtheit der Halle, den robusten Zwergenkriegern mit ihren Waffen und Rüstungen und dem restlichen Ambiente des Zwergenreiches der Eisenberge.

Auf dem Thron sitzt ein weiterer Zwerg und dieser schaut ganz und gar nicht freundlich. „So, da haben sich also ein paar der Mörder aus dem Dorf in unser Reich verirrt. Meint ihr, ihr könnt hier direkt noch mehr Eisen stehlen. Oder seit ihr des Mordens wegen gekommen“? Der Zwerg will eigentlich gar keine Antwort hören, wird aber einwilligen, wenn man um die Erlaubnis zu sprechen bittet. Er selber heißt Dwim und ist der Chef der Erzminengilde. Er kontrolliert alles und ist einflussreich.

Vielleicht fällt auf, daß kein wirklicher Edelmann, kein Fürst oder König, kein Beamter und kein Wissenschaftler noch irgendein Konstrukteur vorhanden ist. Lediglich Krieger und Soldaten, einige Geistliche und Händler. Auch Arbeiter fehlen.

Anmerkung: Dwim ist nur scheinbar in einer sicheren Position, denn grausame Dinge sind vorgegangen und für all das machen die Zwerge die Menschen aus dem Tal verantwortlich. Sämtliche Minenarbeiter wurde in einem schier unglaublichen Massaker hingeschlachtet, alle anderen wurden verschleppt und werden gefangen gehalten. Die Helden müssen heraus bekommen, daß Dwim eigentlich unbedingt Hilfe braucht und ihm dann glaubhaft versichern, daß es nicht die Menschen sind, die all das verursacht haben.

Wie die Helden Dwims Vertrauen erringen können hängt vom Redegeschick der Spieler und von ihrem Einfühlungsvermögen ab. Dwim zu überzeugen, wenn man alle Fakten kennt, ist dann im Nachhinein ziemlich leicht und dann wird Dwim auch redselig: „Was in den Schächten passiert ist, war absolut grauenvoll. Man hörte noch die erbärmlichen Schreie, aber keiner hat überlebt, keiner kann berichten was geschah. Alsbald wurde unsere gesamte Administration, unsere Führung weggeholt. Auch hier hat niemand was gesehen. Wir sind nur noch ein paar Krieger und Händler, die versuchen die Familien zu erhalten und den Angriffen stand zu halten, die immer wieder auf uns hernieder gehen.“

Natürlich werden die Helden jetzt fragen, von wem die Angriffe kommen und beantwortet wird diese Frage nicht von Dwim, sondern von dem Lärm angreifender Orks und ihrer Hörner. Auch Höhlentrolle sind dabei und sofort entbrennt der Kampf. Natürlich haben die Helden zuvor ihre Ausrüstung zurück bekommen und wurden auch entfesselt.

Werte eines Orks:

Werte eines Höhlentrolls:

Lassen sie die Helden diesen Kampf ruhig überlegen gewinnen und früher oder später die Orks in wilder Panik fliehen, ebenso die Trolle. Steigern sie diesen Kampf zu einer Spaßveranstaltung hoch und in dem Augenblick des tollsten Kampfesrausch, fliehen die Feinde. Dann bleibt es einen Augenblick still und in dem Moment, wo alle das Ende des Kampfes akzeptieren, gibt es eine

Erschütterung. Dann folgt kurz darauf die Nächste und wieder eine und immer so weiter. Geröll fällt von oben herab und aus einem der Gänge kommt langsam eine riesenhafte Gestalt. Wie ein voll gepanzerter Ritter in Gestehrüstung kommt dieser gut 4 Meter große Koloss auf die Gruppe zu. Komplette aus Eisen und bewaffnet mit einem Morgenstern und einem Breitschwert. Dieser Golem ist zwar langsam, aber hat eine entsprechende Reichweite. Er greift nur alle zwei Runden an, aber wenn er angreift verursacht er zusätzlich immer noch zwei Stoßschäden gleicher Schwere und stets den dreifachen Trefferschaden. Sein Angriff ist nie wirklich platziert und stets sind seine Bewegungen langsam, aber der Effekt eines Treffers ist vernichtend. Eine Parade gegen einen Angriff des Riesen ist unmöglich da keine Kraft der Erde ausreicht um diese Wucht zu stoppen.

Werte des Panzerriesen (max. 100 Ob, null DB aber extrem hohe Trefferzahl, z. B. 1000):

Dieses Wesen gilt als gewaltig und wird den Helden einiges abverlangen. Es handelt sich um belebte, unbelebte Materie und weder wird dieses Ungetüm benommen noch bewusstlos. Auch Blutverlust (Treffer pro Runde) haben keine Auswirkungen. Elementare Angriffe verursachen immer nur Trefferschaden und nie kritische Treffer. Beeinflussende Magie ist wirkungslos. Ein erreichter Malus auf alle Handlungen durch den Schlag eines Helden beläuft sich immer nur auf -5 maximal und entspricht einer Beule im Antlitz dieser Bestie. Der Malus kann auch über -100 hinaus gesteigert werden, bis wirklich nichts mehr geht.

Ein Vorteil haben die Helden allerdings in diesem sonst recht ungleichen Kampf noch. Sie können versuchen auszuweichen und anstatt voll etwas abzubekommen ihren nächsten Angriff sein zu lassen und lieber in Deckung gehen. Allerdings ist dann in dieser und in der folgenden Runde kein Angriff auf den Eisenkoloss möglich.

Während dieses Kampfes greifen auch die Orks erneut an, aber werden von den Zwergen aufgehalten, so dass kein Ungleichgewicht entsteht.

Nach diesem gefährlichen Überfall kehrt erstmal Ruhe ein im Reich der Zwerge und auch die Helden können sich und ihre Wunden pflegen. Was aber steht hinter all dem ganzen Schrecken und wer ist in der Lage solch Monster zu erschaffen. Zumindest erklärt sich nun die vehemente Eisenknappheit, aber wenn die Zwerge das Eisen nicht horten und zurück halten und die Menschen es nicht in Mengen gestohlen haben, Wer ist es dann?

Die Helden sollten verschiedenste Schauplätze untersuchen unter anderem auch die Minenschächte. Zwar sind die Schächte dunkel und kalt, aber zumindest sind sie sicher. Lediglich der unglaubliche Gestank von Leichen liegt überall in der Luft. Das aber sollte die Helden nicht schrecken denn in den Schächten können sie heraus finden, daß die Zwerge die dort gearbeitet haben nicht von Orks ermordet wurden, sondern lediglich von einer handvoll Meuchelmördern (den Schatten... siehe „Mord in Dol Amroth“ und „Wieder Mord in Dol Amroth“). Wie die Helden das allerdings raus finden, bleibt ihnen selbst überlassen und obliegt auch der Gnade des Spielleiters. Es sollte lösbar sein.

Während der Untersuchung eines Schachtes sollte den Helden ein weghuschender Schatten auffallen. Mit ein paar schnellen Bewegungen und vor allem wenn nicht eben alle blind hinterher stürmen (ist ja ein enger Schacht) kann ein Mann dingfest gemacht werden. Dieser Mann ist schon etwas älter, sehr hager und hat ein verkniffenes Gesicht. Es ist kein Krieger und mehr als einen schmucken Dolch trägt er auch nicht bei sich.

Es ist ein dunkler Alchimist, der in den Gängen das abbaubare Eisenerz in feines Pulver verzaubert und so einfach und ganz leicht eine riesige Menge reines Eisen in einem Sack abtransportiert. Er weiß von geheimen Gängen unter dem Zwergenreich zu berichten, aber leicht macht er es den Leuten, die ihn befragen nicht. Er wird unter Schmerzen aber alles aussagen, was er weiß, bzw. was er nach belieben des Spielleiters weiß zu sagen.

Anmerkung: Gontran, der niedere Ringgeist hat sich mit den letzten verbleibenden seiner Meuchelmördervasallen nach den letzten Niederlagen gegen die Helden in die Eisenberge verzogen und dort die Zwerge gegen die Menschen aufgewiegelt und auch umgekehrt. Seine Meuchelmörder tarnen sich als Menschen aus dem Dorf und überfallen die Zwerge und die Zwerge machen ihrerseits ihrem Ärger Luft indem sie die Menschen bekriegen. Nebenbei wüten noch einige Orks und Trolle in dem Landstrich und sorgen zusätzlich für Verwirrung. Gontrans Schatten (also seine Assasine) haben die Schächte unter Blut gesetzt und alle Arbeiter ermordet um später unbemerkt das Erz rauben zu können. Bereits verarbeitetes Erz hat er stehlen lassen. Mit diesem Eisen baut er Golems und andere Eisenwesen um sie gegen die Region auszusenden. Seine Alchimisten gelangen durch geheime Tunnel, die wiederum die Orks gebaut haben in die eigentlichen Schächte der Zwerge und lösen auf magische Art und Weise das Erz aus dem Fels. Gontran hält immer Kontakt zu seinem gekauften Verbindungsmann Caern in dem Dorf am Fuße der Berge um stets auf dem Laufenden zu sein, was unten vor sich geht. Caern war zwar nicht beauftragt die Helden in die Berge zu schicken, aber Gontran ließ ihn gewähren und lediglich verwarnen durch seine Mörder. Dies haben die Helden ja u. U. mitbekommen. Gontran wird noch nicht selbst einschreiten, sondern zunächst abwarten und erst selber einschreiten, wenn seine Pläne direkt zu scheitern drohen.

Während die Helden den Alchimisten verhören oder kurz danach hören sie Tumulte aus dem Thronsaal. Dwim, der Führer der Gilde liegt tot auf dem Treppenabsatz und vor dem Thron steht ein düsterer Geselle mit einer abgebrochenen Morgulklinge. Er wird flankiert von einigen Orks und einen Höhlentroll (den verbliebenen Truppen dieser Art von Gontran). Wenn die Helden eintreffen, spricht der Mann zu ihnen: „Mein Name ist Sarká und ich bin der Führer der Gilde des schwarzen Eisens. Ihr seit in dieser Welt nicht erwünscht und werdet nicht noch weiter unsere Pläne stören“. Dann greift er an in dem er Metallbolzen auf magischen Wege verschießt (RM – BdX, Seite XX, Liste XXX, Spruchstufe XX) und auch der Troll und die Orks stürmen vom Thronpodest herab auf die Helden zu.

Werte der Orks und von dem Troll siehe weiter oben im Text.

Werte von Sarká:

Eiserner Wille

Nach dem Kampf haben die Helden nun sicherlich den Wunsch die Gewölbe unterhalb des Zwergenreiches zu erkunden. Es gibt mehrere Zugänge aus den Minen heraus und alle diese zusätzlich angelegten Tunnel führen früher oder später in eine große, steinerne Halle, die wie eine riesige Schmiede aussieht. Es ist dort laut und es fällt schwer zu atmen, Feuer lodern heiß, metallisches Klingen wieder und wieder. Orkische Schmiede fertigen Teile von Rüstungen und Waffen in überdimensionierten Größen an und Alchimisten verwandeln das Pulver wieder in Erz und härten die Substanzen mit chemisch-magischen Vorgängen. Die Betriebsamkeit ist so groß, daß die Helden nicht entdeckt werden, wenn sie in Deckung bleiben irgendwo am Rande der Halle.

Nach einiger Zeit der Beobachtung bietet sich den Helden ein grausames Bild. In einer Ecke stehen tatsächlich schon gut und gerne ein Dutzend dieser Panzerriesen. Alle sind bereits bewaffnet, aber stehen regungslos rum.

Anmerkung: Diese Panzerriesen haben selber null Intellekt und werden nur durch den Willen anderer Personen gelenkt. Magier mit entsprechender Magie sind natürlich im Vorteil, weil sie auch mehrere dieser Panzerriesen gleichzeitig lenken können. Ansonsten kann es tatsächlich jeder, aber das wissen die Helden nicht. Der Panzerriese gehorcht immer dem, der den höchsten Wert auf Mana (alternativ Auftreten) besitzt. Natürlich kann auch jemand mit einem Wert von 01 einen solchen Krieger lenken und befehligen, allerdings nur so lange, wie niemand mit einem höheren Wert kommt und den Krieger abspenstig macht. Es sollte den Helden nicht leicht fallen diesen Umstand raus zu bekommen, aber Anhaltspunkte dafür gibt es.

Die Helden fliegen sicherlich irgendwann auf und es kommt zum Kampf. Die orkischen Schmiede sind keine wahren Gegner, aber dennoch greifen sie mit Hammer und Zange an. Die Alchimisten schauen

zunächst erschrocken hoch, danach fixieren sie jeweils einen der Panzerriesen und diese setzen sich dann in Bewegung. Die Helden können darauf kommen, daß auch sie diese Monster aus Stahl lenken können, denn die Alchimisten haben immer im Wechsel den jeweiligen Held und dann den Riesen im Blick. Wechselweise schauen sie relativ schnell immer hin und her. Sobald ein Held einen Panzerriesen fixiert (und zwar bewusst, nicht wenn er ihn angreifen will) vergleichen sie die entsprechenden Eigenschaftswerte. Den Wert für einen Alchimisten können sie mit einem W100 unmodifiziert festlegen. Liegt der Wert des Alchimisten höher, stockt der Riese ganz kurz in seinen Bewegungen, macht dann aber weiter. Liegt der Wert des Helden aber höher, hält der Panzerriese inne und der Held vernimmt in seinem Kopf eine düstere und blecherne Stimme: „Dein Wille ist der meinige“. Das sollte klar machen, was gemeint ist.

Ein Held könnte auch einen Panzerriesen ansprechen. Er wird durchgehend wahre Antworten erhalten. Ein paar schlaue Fragen und auch dann weiß ein Held Bescheid. Auch könnte der Held einen Wunsch äußern wie z. B.: „Kannst du nicht einfach in Stücke zerbrechen“. In diesem Falle wird ebenso der Wertevergleich notwendig und wenn der Held diesen gewinnt, zerfällt der Riese sofort in seine Einzelteile. Wann immer auch einer der Alchimisten k. o. geht, bleibt auch der gelenkte Panzerriese sofort stehen.

Grundsätzlich gilt aber, wenn zufällig die Kontrolle wechseln könnte, dann den Wertevergleich ausführen oder auch gerne weitere Hinweise streuen, wenn die Helden gar nicht auf die Lösung kommen. Diese Szenerie sollte sich entwickeln.

Werte eines Orkschmieds:

Werte eines Alchimisten:

Werte des Panzerriesen siehe weiter oben im Text.

Wenn der Kampf trotz allem negativ für die Helden ausgeht, dann sterben sie dort eben, oder sie fliehen. Bei einer Flucht wird sie irgendwann Caern kurz aufhalten und darum bitten, daß sie ins Dorf zurück kehren und dort helfen. Gehen sie darauf ein, schnappt die Falle zu. Fliehen sie weiter, endet hier das Abenteuer und Gontran vernichtet mit den Panzerriesen weite Teile des Landes und wird irgendwann auch wieder auftauchen um die Helden zur Strecke zu bringen.

Gewinnen die Helden allerdings den Kampf, so können sie die schwarzen Schmieden zerstören und dem Treiben ein jähes Ende bereiten. Die orkischen Truppen sind vertrieben, die Trolle zurück geworfen, die Alchimisten gefangen oder tot und die Panzerriesen herrenlos und somit hilflos und willenlos. Die Helden sollten die Panzerriesen demontieren, bevor sie ins Tal herab steigen, denn sonst könnte das ihr baldiges Verhängnis sein. In der Schmiede lässt sich Unmengen an Stahl (+10) und Edelstahl (+15) mitnehmen. Auch das Pulver ist noch da. Jenes geheimnisvolle Pulver der Alchimisten. Sieben Anwendungen sind es noch. Das Pulver verwandelt jegliches unbelebtes Material, bis zu 1000 Kilogramm in genau 10 Gramm lila-schwarzes Pulver. Dieses Pulver auf den Boden geworfen verwandelt das Material wieder zurück.

Es sind noch einige Minuten Marsch zum Dorf der Nordmänner, der Beorninger, als plötzlich Caern auftaucht und wie zuvor schon mal beschrieben um Hilfe bittet: „Ich habe viele Fehler gemacht und war auf Gold aus, aber nun ist der Schwarze bei uns im Dorf. Die Männer wurden geschlagen und nieder gemacht. Die Frauen gezüchtigt und die Kinder ohne Essen und Wasser weg gesperrt. Helft uns, bitte, ich flehe euch an“.

Im Dorf angekommen ist fast schon die falsche Formulierung, denn ein Dorf gibt es nicht mehr, aber auch keine Bewohner. Inmitten der Trümmer steht Gontran. Er ist alleine. Caern grinst noch einmal, rennt dann zu Gontran und nimmt einen Beutel Gold entgegen. „Du hast sie mir gebracht... hier ist dein Lohn und jetzt verschwinde.“

Dann wendet er sich an die Gruppe: „Meine Pläne durchkreuzt habt ihr nun schon zum wiederholten Male und nach der Vernichtung der niederen Ringe trachtet ihr. Ich hingegen trachte nach eurer Vernichtung.“ Die Helden können jetzt gerne reagieren, verbal vielleicht erstmal.

Anmerkung: Am schönsten wäre jetzt ein Spruch á la Wir sind zu X und du bist alleine... denn darauf passt ein düsteres NICHT GANZ!

Aus dem angrenzenden Tal und dem dichten Wald erhebt sich ein fast 8 Meter großer Panzerriese.

„Verfolgt ihr mich, wird er die fliehenden Dorfbewohner finden und umbringen, ruft Gontran. Danach reitet er schnell von dannen. Kein Pfeil und kein gezielter Spruch wird mehr treffen.

Der Panzerkoloss kann ebenfalls nur alle zwei Runden angreifen, aber er erwischt stets mindestens drei Helden durch die immense Reichweite seiner Arme. Alle Angriffe werden nur noch auf ATS1 ausgeführt, alle Trefferschäden verdreifacht und alle kritischen Schäden vervierfacht. Je zwei Hieb- und zwei Stoßschäden. Jeder Angriff reißt das Opfer unweigerlich von den Beinen. Es handelt sich um ein gewaltiges Wesen. Alle weiteren Besonderheiten siehe weiter oben im Text.

Werte des Panzerkoloss (max. 120 OB, keinen DB, aber extrem viele Treffer, z. B. 2000):

Dem Spielleiter steht es frei, ob bestimmte Helden es auf einen Willenskraftvergleich mit Gontran ankommen lassen wollen. In diesem Falle läuft das anders. Der Spieler muss einen unmodifizierten WW gegen die Stufe von Gontran ausführen. Gewinnt der Held hat er den Koloss unter Kontrolle und einen gewaltigen Sieg errungen. Geht der WW fehl, breiten sich die dunklen Gedanken Gontrans auch in dem Helden aus und er verfällt der dunklen Seite umgehend. Er wird Gontran folgen und später als bitterer Feind der Helden zurück kehren, vielleicht sogar als Ringgeist.

Eine letzte Option bleibt dem SL. Mit zunehmender Reichweite, wird Gontrans Einfluss auf den Koloss schwächer und so hat der SL die Möglichkeit den Kampf rechtzeitig abubrechen, bevor beispielsweise eine ganze Gruppe dahin gerafft wird.

Gontran wird entkommen, aber die Helden... wie werden sie diesen Kampf für Freiheit und Gerechtigkeit bestanden haben. Voller Ruhm oder doch eher mit Ach und Krach oder sind sie gar geflohen? Die Geschichte wird es zeigen, bzw. gezeigt haben.



Ende