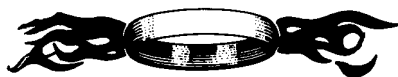


Die Straßen von Esgaroth



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

Ort: Der einsame Berg Erebor, Esgaroth und Umgebung

Zeit: Irgendwann zwischen 1650 und 1900 3. Zeitalter

Vorgeschichte: Esgaroth, die Stadt am langen See ganz in der Nähe von Erebor, dem einsamen Berg lockt aus der ganzen Region Menschen an. Aus den unterschiedlichsten Gründen kommen Zwerge aus dem Eisenberge, Elben aus dem Waldlandreich im Westen, Nordmänner aus dem ewigen Eis, eben von überall kommen Reisende und Abenteurer in diese Stadt. Esgaroth bietet von dunklen Gassen bis hin zu schmucken Familienhäusern alles, was man sich vorstellen kann. Große, reiche Villen und Herrenhäuser, teure Warenhäuser und Kontore, einen umfangreichen Markt und noch vieles mehr. Etwas mystisch wirkt die Stadt auf jeden, aber an diesem Umstand ist auch oftmals das nicht berauschende Wetter und natürlich die Lage schuld, wenn man überhaupt von einer Schuld sprechen kann, denn jeder fühlt sich in Esgaroth ein bisschen wie ein verwegener Abenteurer und sollte er es auch sein, fühlt er sich bestätigt.

Die Helden haben den goldenen Herbst gerade hinter sich gelassen und müssen mit einem verregneten Wetter und manchmal schon unangenehm kalten Wind fertig werden. Ob das der Stimmung einen Abbruch tut, ist Sache der Helden allein. Dieses Wetter in Verbindung mit der malerisch gelegenen Stadt Esgaroth könnte man schon mit Fug und Recht von purer Romantik sprechen. Die Gasthäuser, Schenken und Tavernen locken mit kühlen Bier, herben Branntwein, warmen und kalten Speisen und mit allerlei anderen Gaumenfreuden. Für jeden Geldbeutel ist etwas dabei und in keinem Gasthaus kommt man sich betrogen, oder schlecht behandelt vor.

Die Wächter des Drachen

In diesem Falle ist es sinnvoll den gesamten Hintergrund direkt vorweg zu nehmen, um Missverständnissen zu einem späteren Zeitpunkt vorzubeugen. Zunächst aber lassen sie ihre Helden Esgaroth ruhig ein paar Tage genießen, bevor die Ereignisse in der Stadt ins Rollen kommen. Der Hintergrund der folgenden Geschichte ist schnell und sogar relativ einfach geschildert. In Esgaroth gibt es eine elitäre Vereinigung, welche sich selbst die „Wächter des Drachen“ nennen. Diese Vereinigung besteht aus durchweg reichen Bürgern und geübten, kräftigen Kämpfern. Die Stadt profitiert von dieser Vereinigung durchweg, denn diese Vereinigung ist sehr sozial und unterhält mehrere Projekte in der ganzen Stadt, die einmal die Stadt selbst aufwertet, den Bürgern hilft und zudem auch noch Schutz bietet. In einer feierlichen Zeremonie dankt das aktuelle Oberhaupt dieser Vereinigung ab und ein neues Oberhaupt wird gewählt und bestimmt. Kurz nach diesem Ereignis häufen sich üble Zwischenfälle, wie Raub, Diebstahl und sogar Raubmord. Ausgeübt werden all diese grausamen Taten durch Obdachlose und arme Menschen der Stadt, angeblich im Namen der „wildem Gischt“, einem Verbrechersyndikat, welches vor Jahren schon mal existierte, aber von den Mitgliedern der Wächter zerschlagen wurde. Hinter dem Syndikat heute stehen allerdings einige der Wächter selbst, nur um sich selbst die Taschen zu füllen. Allerdings sind die Verdachtsmomente weit gefächert und viele kommen in den Verdacht der Drahtzieher zu sein, was sich im nachhinein allerdings als völlig falsch heraus stellt. Im weiteren Verlauf werden die Helden auf verschiedene Spuren geleitet, wobei zwei dieser Spuren so umfangreich sind, daß sie eigene Geschichten, eigene Szenarien innerhalb dieses Abenteuermoduls darstellen. Zunächst geht es aber darum, die Ereignisse weitestgehend zu unterbinden und die Spur aufzunehmen. Dann kommt so nach und nach die gesamte Geschichte ins Rollen.

Zunächst wird die Stimmung unruhig in der Stadt und viele Bürger tuscheln über die merkwürdigen Dinge die vor sich gehen. Natürlich schlägt auch die eine, oder andere fantasievolle Geschichte große Wellen und natürlich ist auch schon mal von Spuk und übler Vorsehung die Rede. Bisher sind aber de

facto nur einige Drohungen ausgesprochen worden. Mal direkt durch einige maskierte Gestalten, oder indirekt, durch ein Schriftstück. Dies sollte die Helden, wie eigentlich die gesamte Stadt hellhörig werden lassen und die Nachforschungen können beginnen.

Ceragion ist das Oberhaupt der Wächter und so eine Art Bürgermeister. Er hat es sich zum Ziel gesetzt unter dem Deckmantel der Sozialverantwortlichkeit Reichtümer beiseite zu schaffen. Er und einige andere innerhalb der Organisation sind für diese Schandtaten verantwortlich. Sie lassen die Dienste von anderen, schlechter gestellten Personen ausführen und ziehen lediglich im Hintergrund die Fäden, ohne selbst mal in die Schusslinie zu geraten. Auch das angeblich wiedererstarke Verbrechersyndikat „Wilde Gischt“ ist nur ein weiterer Deckmantel für die eigentlichen Hintermänner. Für sämtliche geheimen Absprachen und Zusammenkünfte hat man sich im Höhlensystem ein geheimes Versteck angelegt und tut jetzt alles dafür, daß es auch geheim bleibt. Er versucht eine Vereinigung von Ausgestoßenen schwer zu belasten und selbst er schreckt vor einzelnen Handlungen nicht zurück. Es gibt nur absolut (zunächst) keine Beweise, aber ganz zum Schluss fügt sich alles zusammen. Bei jeder Befragung durch die Charaktere wird er höflich und überfreundlich sein, bis zu dem Punkt, an dem ihm gedroht wird, dann wird er sehr ungemütlich, sehr wütend und droht seinerseits, dann lässt er die SC's entfernen und schickt noch in der nächsten Nacht einige bezahlte Schläger der „wildes Gischt“ (alias Wächter des Drachen) los, um die Charaktere aufzumischen, später vielleicht sogar endgültig los zu werden.

Werte eines Straßenschlägers:

Verschiedene Personen haben Probleme mit der „wildes Gischt“ bzw. natürlich mit einigen Mitgliedern der „Wächter des Drachen“, die ja hinter dem ganzen Spuk stecken. Die Probleme sind vielfältig, aber mit ein bisschen Kombinationsgabe kann man hinter das Geheimnis kommen und ein großes Stück vorwärts kommen. Hier nun die einzelnen Fälle...

FALL I:

Palak ist Druide und Kräuterhändler. Reich ist ein bescheidener Ausdruck für seine finanziellen Verhältnisse und er wird bedroht und zwar ganz konkret. Ihm wird körperliche Gewalt und Verstümmelung angedroht, sollte er seine Kräuter im Norden der Stadt suchen. Gefälligst nur nach Süden solle er gehen und den Norden unter allen Umständen meiden. Er heuert die Helden als Begleitschutz für seine Kräutersuche an, auch wenn er wirklich nur noch nach Süden geht. Palak hat auch von den Wächtern Schutz für die Stadt und sein Haus angefordert und lässt sich das einiges kosten. Palak ist viel unterwegs, auch abseits der Wege und könnte am Fuße der Erebor das geheime Versteck der abtrünnigen Wächter aufspüren machen. Das er nebenbei auch noch freiwillig viel Schutzgeld bezahlt ist natürlich Ceragion ganz recht. Aktuell fürchtet er sich fast vor jedem außer vor seinen Leibwächtern und Ceragion. Besonders Angst hat er allerdings vor „denen da unten“.

Bostuk ist Richter in Esgaroth und auch Mitglied bei den Wächtern, allerdings kann er krankheitsbedingt schon seit einiger Zeit nicht mehr arbeiten. Immer, wenn ein Leibwächter von Palak abends Feierabend macht, bringt er frisch angesetzte Medizin zum Haus des Richters. Diese Medizin ist allerdings nicht wirklich gesundheitsfördernd, eher tödlich auf die Dauer und sollte das raus kommen wirft das natürlich kein gutes Licht auf Palak, der allerdings keine Schuld hat, da der Leibwächter ein Getreuer von Ceragion ist, tauscht dieser die Medizin durch ein Gift, was in ein paar Tagen nach regelmäßiger Einnahme zum Tode führt. Bostuk ist ein Freund von Ceragion, aber als dieser mit hinterhältigen Fragen den Richter aushorchte um so festzustellen, ob er bei einem Komplott mitmachen würde, stellte sich Bostuk schnell als Hindernis heraus. Deswegen dieser Plan, aber offiziell will natürlich das Syndikat den Richter töten, falls dieser Zusammenhang auffliegt und Palak gehört dann eben dazu, daß wird der Leibwächter bezeugen.

FALL II:

Yappi ist Jäger und von seinem letzten Streifzug nicht wieder zurück gekommen. Im Jagdhaus, dort wo sich alle Jäger, insgesamt 17, von Esgaroth treffen kann man allerdings auf Informationen hoffen, wenn man es richtig anstellt. Der Jägermeister **Illstund** hüllt sich in schier undurchdringliche Unwissenheit. Er weiß so wenig, daß es schon auffällig ist. Selbst ist er Mitglied der Wächter und wird arg unter Druck gesetzt, denn das er von dem Komplott weiß ist eigentlich nur Zufall. Schaffen es die SC's grausamer zu drohen, als Ceragion, wird er einbrechen und ausplaudern, daß man Yappi verboten hatte, sein angestammtes Jagdrevier am Erebor weiter aufzusuchen. Yappi hat sich aber nicht abschrecken lassen, aber mehr weiß Illstund auch nicht. Zumindest ist jetzt auch klar, daß Ceragion mit drin steckt, aber Beweise gibt es nicht, noch nicht. **Kerbel**, ein weiterer Jäger kann auch noch was beisteuern, allerdings muss man zu ihm schon wirklich sehr nett und freundlich sein, auch Geld und Alkohol könnten seine Züge schon lockern. Er weiß zu berichten, daß Yappi wohl nicht getötet wurde, sondern wild zappelt und in einen Sack verschnürt in ein Loch geworfen wurde, welches zu „denen“ führt. Offiziell ist Yappi dem Syndikat in die Quere gekommen und die haben ihn verschwinden lassen.

FALL III:

Die Nachtwächter **Fanek** und **Darneke** stecken auch ziemlich in der Klemme und das ist noch milde ausgedrückt. Den Beiden wurden sämtliche Schlüssel der Stadt aus seiner Amtsstube gestohlen und in der folgenden Nacht wird Darneke auch noch tot geschlagen, mitten auf dem Marktplatz, in der Nähe eines Abflusses. Die Stadtbevölkerung ist sogar noch dankbar und immer wieder melden sich Stimmen, daß es gut sei, daß „die“ diesen Trottel umgebracht haben. Der Hintergrund ist ein anderer, den die Schlüssel hat Ceragion selbst geholt, den alleine er hatte schlüsseltechnisch die Möglichkeit ohne viele Spuren zu hinterlassen die Wachstube der beiden Nachtwächter zu betreten und diese auszuräumen. Darneke wurde Stadtgardisten getötet und zwar auf Befehl des obersten Stadtbüttels von Esgaroth, dem Polizeichef sozusagen. Es ist also auch nicht verwunderlich, daß Stadtwachen die ersten sind, die ihn gefunden haben wollen.

Bei den Wachen lässt sich nichts raus finden. Alle schweigen absolut beharrlich und verziehen nicht eine Miene. Den obersten Büttel treffen die Helden gerade beim Bogenschiessen an und müssen feststellen, daß er ein gerade zu ausgezeichneter Schütze ist. Der Chef der Truppe wird die Helden arg ablehnen und ist extrem arrogant und unfreundlich. Dort zwecks einer Befragung hinzukommen ist zunächst vollkommen aussichtslos und so schnell wie die Helden dort hingekommen sind, müssen sie auch wieder abbrechen.

Am Abend gesellt sich aber ein junger Büttel in zivil zu den Helden und berichtet schnell, nervös und hektisch, daß der Chef selbst das öffnen aller Abflussschüssel befohlen hat. Er vermutet, daß etwas großes im Gange ist und selbst „die da unten“ mit in diesem Komplott stecken, denn die Wachen waren im Besitz der Schlüssel, die eigentlich nur den Nacht- und Torwächtern zugänglich sind und mit diesen Schlüsseln haben sie alle Schüssel geöffnet und als Darneke sie ertappt und nachgefragt hatte, wurde er kurzer Hand umgelegt. Dann klirrt plötzlich eine Scheibe, ein Pfeil schnellt herein und durchschlägt das Genick des jungen Büttels. Den Schützen kann man nicht ausmachen, aber einige Wachen sind extrem schnell vor Ort. Die Wachen stecken zwar nicht mit „denen da unten“ unter einer Decke, aber den Verdacht wollen sie auf diese Sippe lenken.

Tatsächlich besteht das erste dieser drei Kurzabenteuer lediglich aus dem Sammeln von Informationen und dem Aufdecken von Strukturen und dem Äußern von Verdächtigungen in die eine, oder andere Richtung. Allgemeine Informationen erhalten die Helden von jedem Bürger der Stadt und können häufig nachgefragt werden, auch zum wiederholten Male, wenn nötig. Für erste Informationen zu „denen dort unten“ , siehe nächstes Kapitel.

Anmerkung: Natürlich ist eine Kriminalgeschichte um ein vielschichtiges Komplott immer sehr denkintensiv und vieles kann auch übersehen werden. Auch kann die Dichte der einzelnen Fälle nicht unbedingt in jeder Situation gewährleistet werden. Wenn sie also als Spielleiter mal wirklich nicht weiter wissen, improvisieren sie und wenn ihre Spieler mal nicht recht wissen, wie es weiter gehen sollen, geben sie ruhig auch mal einen Hinweis, denn zu beachten bleibt, das meine Wenigkeit selten Kriminalfälle schreibt und noch seltener die Spieler eben solche Fälle lösen. Da kann der eine, oder andere Hänger schon mal passieren.

Eine Geschichte von „denen da unten“

Nicht immer war Esgaroth von der Gunst einer reichen Vereinigung gesegnet und es gab in Esgaroth viele, denen es entweder körperlich, oder geldlich nicht gut ging. Niemand wollte diese Menschen haben, niemand wollte ihnen helfen und so zogen sie sich in die dunkelsten Winkel zurück, später dann in die Höhlen, Schächte und Kanäle unter der Stadt um dort ihr Dasein zu fristen und um nicht immer das hören zu müssen, was man über sie in der Welt oben gesagt wird. Inzwischen dürften sie nur noch das Märchen sein, an das jeder in Esgaroth glaubt und mit dem die Mütter die Kinder ins Bett bekommen wollen. Auch jedes Unheil, daß nicht zugeordnet wird „denen da unten“ angelastet, aber niemand hat lange Zeit einen Angehörigen dieser Sippe gesehen und deswegen darf bezweifelt werden, daß es sie überhaupt noch gibt. Allerdings nach den letzten Ereignissen beginnt eine ganze Stadt wieder zu hassen und fast keiner zweifelt mehr daran, daß „die von da unten“ für den ganzen Ärger verantwortlich sind. Die und die wilde Gischt, die ja wohl auch wieder zur alten Stärke gefunden hat. Auch wenn die Verdächtigungen der SC's andere sein sollten, sollten sie es tunlichst vermeiden Ceragion, oder andere ehrenwerte Bürger Esgaroths anzuschwärzen, denn das würde den Unmut der Bevölkerung herauf beschwören. Lieber jetzt in die Tiefe hinabsteigen und Beweise dafür suchen, daß es diese niederen Menschlinge schon lange nicht mehr gibt, sie also auch nicht Schuld sein können.

Anmerkung: Es sei wiedereinmal vorweg genommen, das es diese niedere Rasse sehr wohl noch gibt und sie mit dem Volk der Nephilim gleichzusetzen sind. Sie mögen zunächst aggressiv und feindselig sein, aber das ändert sich im Laufe der Geschichte und glaubten die SC's noch eben das keine Beweise die besten Beweise sein würden, werden sie schnell eines Besseren belehrt.

Ein Abstieg ist durch jeden Kanaldeckel möglich und an den Geruch gewöhnt man sich sowieso niemals so schnell, also ist auch ganz klar, daß dem einem, oder dem anderen schlecht wird. Nicht alle Häuser Esgaroths sind an dieses Kanalsystem angeschlossen, aber es gibt zentrale Stellen, wo das Abwasser und die körperlichen Ausscheidungen hinunter gegossen werden können. Das gesamte System ist gut ausgeklügelt und leitet sämtliches Schmutzwasser direkt in den langen See der wiederum auch durch andere, schmalere Leitungen die Brunnen Esgaroths mit frischem, sauberen Bergwasser versorgt.

Natürlich bieten sich den Helden extrem viele Möglichkeiten in welche Richtung sie weiter gehen sollen. Dort unten ist die Orientierung nur durch logische Hilfen möglich und normalerweise kann man sich nach den ersten drei, vier Abzweigungen schon als verlaufen bezeichnen. Die Sicht ist gleich Null und der Boden ist extrem unsicher, weil nass und glitschig. Unnötig zu erwähnen, das dort allerlei Getier herum krabbelt und die eine, oder andere Ratte wird den einen, oder anderen Helden schon mal erschrecken. Nun zu verschiedenen Ereignissen, die dort unten passieren können und meistens auch stark davon abhängig sind, was die Helden ihrerseits gerade tun.

- 1.) Ein Rattenansturm bewegt sich auf die Helden zu. Die Helden sind mit Lichtquellen in eine Sackgasse, einen eingestürzten Kanal eingebogen und die zuvor geflohenen Ratten fühlen sich nun bedroht und versuchen sozusagen einen Ausfallangriff. Für jeden Helden bedeutet das 1W10 Angriffe winziger Tiere, denen sie sich nicht erwehren können, weil die Biester einfach zu schnell sind. Lediglich die Panzerung schützt, nicht aber DB oder schnelle, parierende Manöver. Evtl. hilft Magie weiter, aber das sollte als Tatsachenentscheidung in diesem Moment dem Spielleiter überlassen bleiben.
- 2.) Durch die Belastung durch mehrere Helden bricht ein eigentlich recht breiter Sims weg und alle Charaktere landen in dem brackigen Wasser. Durch das unschöne Gefühl, die Nässe und dem Dreck, der an der Kleidung und an der Ausrüstung der Helden hängen bleibt erliegen alle Gruppenmitglieder einem allgemeinen Malus von -15 auf alle Handlungen.
- 3.) Es scheint tatsächlich Leben hier unten zu geben, denn die Helden vernehmen Kinderstimmen, die offensichtlich eine Art Spiel spielen. Das einzig Merkwürdige, ist die Art der Stimme. Sie ist recht gut verständlich und auch durchdringend, wie eine Kinderstimme nun mal ist, aber klingt dennoch wie geflüstert und bildet einen gespenstischen Hall innerhalb der runden Kanalröhren. Wenn die Helden es alle ausnahmslos schaffen sich leise weiter fort zu bewegen, kommen sie den Kindern näher und können sie beobachten. Sie spielen in einer größeren, offensichtlich natürlichen Höhle, die in der Mitte als eine Art Auffangbecken dient. Sollten die Charaktere jetzt, oder früher laut werden, verschwinden die Kinder sofort, was natürlich auch passiert, wenn die Helden vorher schon zu laut waren. Zumindest kann, bei anfänglich gelungenen Schleichmanövern, ein Blick erhascht werden, auf diese Kreaturen.
- 4.) Aus einem größeren Abwasserkanal, der auch von vorne durch Licht erhellt wird, weil er sich offen in den See ergießt, dringen Schreie der Verzweiflung und des Schmerzes an das Ohr der Charaktere. Zwei, offensichtlich erwachsene, dieser Kreaturen werden von einem braunen Ungetüm immer wieder attackiert und unter Wasser gezogen. Bei dieser Bestie handelt es

sich um eine Naga, eine riesenhafte Schlangenkreatur mit einem drachenartigen Kopf. Sie erdrückt, erschlägt, rammt, oder beißt ihre Beute und verschlingt dann ihre meist dann schon toten Opfer. Es ist eine äußerst gefährliche Sache, gegen dieses Biest anzutreten, denn durch den extrem langen, sehr wendigen Körper, können in einer Kampfrunde bis zu drei unberechenbare und dadurch unparierbare Angriffe ausgeteilt werden.

Werte des Naga:

- 5.) Aus heiterem Himmel tauchen mehrere dieser Kreaturen, die sich selbst Arati nennen, auf, geben fauchende Laute von sich und stürzen sich auf die Gruppe. Das eine Abordnung dieser normalerweise scheuen Kreaturen angreifen ist verständlich, denn die Helden bedrohen inzwischen den Rückzugspunkt der Kreaturen und außerdem sind es die Helden, die in ein Gebiet eingedrungen sind, in dem sie eigentlich nichts zu suchen haben.

Werte eines Aratimannes (Werte und Anzahl an Gruppenstärke anpassen):

Die Arati sind einstmals Vertriebene aus Esgaroth gewesen. Vertrieben wegen körperlicher und geistiger Mängel, oder Krankheiten, die man nicht heilen konnte, oder wollte. Inzwischen sind einige Jahre vergangen und die Arati haben sich, Generation für Generation an das Leben unter Esgaroth angepasst. Sie haben alle eine bläulich-schwarze Hautfarbe und große, weit aufgerissene, gelbe Augen. Haarwuchs ist vorhanden, allerdings nicht durchgängig, sondern nur hier und da mal ein Büschel. Zwischen den Fingern haben sich kleine Schwimmhäute gebildet, hingegen die Füße sind zu gebogenen, krallenartigen Greifwerkzeugen verkommen. Da sie lange Zeit nur geflüstert haben, um sich zu verbergen sind auch ihre Stimmbänder verkommen und kein Klang liegt mehr in der Stimme selbst. Allein aus diesem Grund reden die Arati auch recht gestenreich. Viele der Arati sind durch Krankheit, oder Behinderungen gezeichnet und Andere sind geistig zurück, aber zu stören scheint das niemanden.

Nachdem die Helden einige Zeit durch das System von Schächten, Kanälen und Tunneln geirrt ist und das eine, oder andere erlebt hat, kommt es unweigerlich auch zum fünften und letzten Erlebnis, dem Kampf gegen die Arati. Ein Kampf kann immer nur von der einen Partei gewonnen und von der Anderen verloren werden. Geht also der Kampf für die Helden arg in die Hose, taucht irgendwann ein weiterer Arati auf und beschwichtigt seine Männer. Sind die Helden im Vorteil, stürzt sich dieser Aratimann dazwischen und zwar in dem Moment, wo eigentlich ein tödlicher Schlag gegen einen der Arati folgen sollte. Danach richtet er das Wort an die Gruppe: „Lasst die Waffen ruhen... Ihr Fremde seid bei uns eingedrungen... Warum?“ Dieser Mann sieht nur im Ansatz aus wie einer der Arati, aber er hat einen verkrüppelten linken Arm und eine Hasenscharte. Im weiteren Verlauf müssen die Helden feststellen, daß es ganz offensichtlich verschiedene Entwicklungsstufen innerhalb eines Volkes gibt. Ausführlich lässt er sich alles erklären, um danach nur noch zu sagen: „Kommt.“ Er führt die Helden an einen Ort, der so unwirklich scheint, daß sich die Helden in einem Traum wähnen. Die riesige Grotte liegt unterhalb des Wasserspiegels und ist voll von Lapislazulisteinen welche die Grotte in ein bläuliches Licht taucht. Dort hört sich Baki, so heißt der Anführer der Arati, alles nochmals in Ruhe an, dann schmunzelt er und deutet auf einen Gang in der Stirnseite der Grotte, der relativ steil und gerade nach oben führt. „Geht dort hinauf und ihr werdet feststellen, daß alle Beweise, die ihr braucht und sucht sich am Ende befinden. Um uns macht euch keine Sorgen und wir vertrauen euch, denn sonst hättet ihr nicht unser Volk vor einem Naga beschützt und während gemeinhin nicht so vorsichtig vorgegangen. Geht und beendet euren Auftrag und vergesst, daß es uns gibt.“

Der Kreis schließt sich

Der Weg durch den Gang ist nicht all zu beschwerlich, auch wenn es bergauf geht. Irgendwann versperrt ein Stein den weiteren Weg. Ist dieser beiseite geräumt, öffnet sich der Gang auf eine kleine Plattform, eine Kanzel eher, von der rechts und links je eine Treppe runter führen. Man blickt von hinten auf ein schmales steinernes Rednerpult und auch auf den Rücken eines Mannes. Dieser Mann ist in eine feuerrote Kutte gehüllt und trägt eine reich verzierte Drachenmaske. Er schmettert fanatisch einige Parolen und offensichtlich spricht er zu einem Publikum, denn ab und zu kommen Parolen zurück, oder es wird gejubelt und geklatscht. Folgende Worte sind allerdings eindeutig: „Wir, die Wächter des Drachen haben lange genug unser Hab und Gut für Menschen weggeworfen, die es nicht verdienen zu leben. Haben uns Dinge vom Mund abgespart, damit DIE leben konnten. Ich will, meine Brüder und Schwestern, das Esgaroth schön bleibt und aufblüht und unser Gold nicht verschleudert wird. Ich sage euch, es ist unser Recht, so zu leben, wie wir leben wollen und niemand hat uns vorzuschreiben, diese Missgeburten mit durchzufüttern und niemand kann sich anmaßen uns unseren Reichtum zu verbieten. Lange Zeit war es so, aber meine Eltern haben den Wandel eingeleitet und nachdem der Alte endlich weg ist, stehen die Wächter am Scheidepunkt. Halten wir an vergilbten Traditionen fest und lassen wir unsere Stadt verschandeln, oder blüht Esgaroth durch uns auf. Wer nicht für uns ist, ist gegen uns... egal ob in unseren Reihen, oder von außerhalb. Wir sind stark, wir werden uns jeglicher Gefahr erwehren können.“

Nun wird auch den Helden alles klar. Sämtliche Straftaten wurde dem angeblichen Verbrechersyndikat zugeschrieben, oder „denen da unten“ und all das nur um den Hass neu zu schüren und irgendwann tatsächlich zu legalisieren, daß der Kodex der Wächter des Drachen geändert wird. Das es offiziell erlaubt ist, Kranke, Behinderte und Zurückgebliebene, zu deportieren und zu verbannen und einen Großteil des Geldes, der Reichtümer der Wächter, tatsächlich wieder zurück zu leiten und die Reichen, wieder zu dem zu machen, was sie für ihr gegebenes Recht halten, eben reich zu sein und nicht mehr als unbedingt nötig abzuführen. Natürlich gab es Gegner, unfreiwillige Mitwisser und Skeptiker, aber alle wurden unter Deckmänteln und Alibis still und heimlich, so wie effizient aus dem weg geräumt.

Natürlich ist der Redner Ceragion und es wird auch leicht sein, ihn jetzt zu stellen. Er hat alles geliefert, was an Beweisen nötig waren und kann somit verhaftet werden. Anklagepunkte gibt es genug und innerhalb der Gruppe ist auch sicherlich jemand, der recht und Gesetz vertritt. Ein Paladin, ein Adliger, oder ein Mönch, Geistlicher, oder Rechtsgelehrter, respektive Richter sollten ausreichen um mehrere Anklagepunkte zu formulieren. Die Helden nehmen Ceragion also fest und die Wächter, die eben noch gebannt zugehört haben, verlassen nun fluchtartig die geheime Höhle und fliehen in die Dunkelheit. Ceragion lässt sich abführen, aber droht der Gruppe am laufenden Band mit den schlimmsten Dingen. Zurück in der Stadt sollte den Helden klar sein, daß die örtliche Justiz nicht helfen wird, also müssen sie sich einen vorerst sicheren Ort suchen, wo Ceragion verwahrt wird, bis wirkliche Hilfe eintrifft, um die sich die Helden natürlich auch kümmern müssen. So viel zu den Überlegungen, während des Rückmarsches, aber dazu wird es nicht kommen, denn in der Stadt angekommen, es ist Nacht, sind die Straßen menschenleer. Nur in manchen Tavernen brennt noch Licht. Gerade als die Gruppe mit ihrem Gefangenen dem großen Marktplatz überquert, ertönen dumpfe Trommeln. Lichter tauchen auf und kommen aus allen umliegenden Gassen näher. Es sind extrem viele Anhänger der Wächter des Drachen. Einige sind schwer bewaffnet, andere tragen das Symbol brennend mit sich, den roten Drachen vor einem breiten Kreuz und wieder andere trommeln den immer gleich bleibenden, ohrenbetäubenden und nervenzerfetzenden Rhythmus. Es sind wirklich extrem viele, unüberschaubar in der Anzahl. Alle tragen sie die rote Kutte mit dem Symbol auf der rechten Brust und sie alle sind durch Helme und Masken ver mummt.

Die Helden werden eingekreist und Ceragion geht höhnisch grinsend zu einem seiner Vertrauten, der ihm die Fesseln durchschneidet. Danach schaut er noch mal verächtlich zu der, hoffentlich inzwischen kampfbereiten, Gruppe rüber und sagt nur kurz und knapp: „Tötet sie!“

Die Anhänger stürmen los, aber niemals bekommt es ein SC, mit mehr als zwei Gegnern zu tun. Dennoch, es sind so extrem viele, daß die Gruppe früher, oder später nieder gekämpft werden wird und das ist auch Sinn der Sache. Lassen sie ihre Helden einen scheinbar aussichtslosen Kampf kämpfen und lassen sie untergehen, mit wehenden Fahnen. Wird jemand getötet ist das natürlich unschön, aber meistens reicht es ja auch schon bewusstlos werden, oder schwer verletzt zu Boden gehen. Alle SC´s die, wie auch immer, niedergekämpft werden, werden nicht weiter „zu Brei geklopft“, sondern in Ruhe gelassen, allerdings ist auch hier keine Heilung, oder Flucht möglich. Wer allerdings

auch unbedingt bis zum bitteren Ende kämpfen möchte, kann das selbstverständlich gerne tun, aber machen sie als Spielleiter ruhig Andeutungen, das es nicht wirklich sein muss.

Werte eines Wächters:

Ist der Kampf so gut wie beendet und haben die Helden wirklich alles gegeben, sind aber jetzt am Boden, tot, oder haben soeben aufgeben müssen. Drängt sich Ceragion nach vorne: „Ihr sollt jetzt endgültig büßen, daß so viele unserer Brüder und Schwestern gegen euch den Tod fanden. Auch ihr werdet jetzt sterben.“ Mehrere Bogen- und Armbrustschützen machen sich schussbereit, heben die Waffen, zielen und... werden zu Boden gerissen. Die Arati sind gekommen und es sind wirklich Viele. Der Kampfesmut der Wächter ist sofort gebrochen und die Kutten und Masken gleiten zu Boden. Einige der Arati helfen den SC's und Baki tritt hervor: „Astarion“, stammelt Ceragion und Baki, der offensichtlich noch einen weiteren Namen hat erwidert: „Ceragion... schön dich zu sehen, nach so langer Zeit... mein Bruder. Sage mir, lebt unsere Mutter und unser Vater noch und wie viele haben sie noch deportieren lassen? Wie viele sind ihrem Sohn, ihrem eigen Fleisch und Blut noch gefolgt und wie viele hast du allein ins Loch gestoßen? Seit Jahrhunderten hat man diese taten nicht mehr begangen und warum lässt ausgerechnet meine Familie eine solche grausame Epoche der Geschichte dieser Stadt wieder aufleben?“ Er beginnt vor Wut und Verzweiflung zu weinen und schlägt dann seine Hand in den Körper seines Bruders Ceragion, der dadurch stirbt.

Alle sind wie versteinert und dennoch kann man sich sicher sein, daß die Zeit alle Wunden heilt, aber nichts in Vergessenheit geraten darf. Esgaroth hat nun zwei Völker zu beherbergen. Die Arati, die allerdings aussterben werden, wenn ein normales Miteinander von Neuem beginnt und die Menschen des Nordens, die nun ihres Starrsinns und ihrer unfassbaren Intoleranz beraubt und für alle Zeiten davon (hoffentlich) geheilt sind.



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
August 2004