

Die Welt in Trümmer zu legen

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

© 2003 by Jan Hendrik Kleffmann

Zeit: Irgendwann nach 1640 3. Zeitalter

Ort: Lond Daer und Umgebung

Vorgeschichte: Geschehen musste es ja irgendwann einmal. Sauron, oder besser der Geisterbeschwörer von Dol Goldur hat sich der Erforschung des Chaos verschrieben. Er dürstet nach dieser Macht, weil nur Wenigen auf Mittel Erde vergönnt. Keine der machtvollen Chaoslords steht in Diensten des Auges und so müssen andere die gefährlichen Forschungen betreiben, um *die Welt* alsbald buchstäblich ins Chaos zu stürzen und *in Trümmer zu legen*, denn nur danach strebt der dunkle Herr, auf dunklem Thron.

Kurz erwähnt sei an dieser Stelle, dass in der Hintergrundgeschichte meiner aktuellen Spielgruppe ein Chaoslord existiert und sozusagen als SL-Charakter ab und an auftaucht um mit der Gruppe zu interagieren. Eben dieser Chaoslord, Lord Tail-Aldarion, stand für eine kurze Zeit in den Diensten des dunklen Herrschers und dieser wollte das ganze Wissen über die Chaosmagie erlangen. Tail-Aldarion versagte ihm diesen Dienst und wurde gefangen gesetzt, auf das er bald sprechen sollte. Doch Aldarion floh in einem glücklichen Augenblick und verschwand für über 2 Jahre von der Bildfläche und aus dem Wirkungskreis von Sauron. Neu erstarkt kam Tail-Aldarion zurück und büßt jetzt seine Schuld, indem er gegen alles Böse bedingungslos vorgeht. Er ist jetzt der Mächtigste aller Chaoslords und seine Untergebene, Lady Celissa (SC in meiner Spielrunde), folgt diesem Plan.

Eines Abends am Feuer sitzt die Gruppe beisammen und Tail-Aldarion tritt in ihren Kreis. In Lond Daer, einer elbischen Enklave, geschehen seltsame Dinge, berichtet der Lord und entsendet Lady Celissa, zur Klärung dieser Vorkommnisse. In der Hoffnung, dass die Gruppe sich ihr anschließt, geht es ins fast schon nahe gelegene Lond Daer.

Lond Daer ist eine elbische Hafenstadt, in der hauptsächlich nur Sindar leben. Aber auch die Noldor und Dúnedain sind dort anzutreffen.

Der Abenteuerablauf soll recht gradlinig erfolgen. Zunächst ist da die Ankunft in Lond Daer und so ziemlich im Anschluss die Schlacht mit den Dunländern, insofern die Schlacht nicht, wie unten beschrieben, verhindert werden kann. Danach sollten die Charaktere auf die Spur der Agenten kommen und Untersuchungen und Verfolgungsjagden durch Lond Daer machen müssen, wobei sie es ab und an, aber auch schon mal mit einigen Chaosdämonen zu tun bekommen. Der große Showdown folgt dann einige Nächte später.

Ankunft in Lond Daer: In der Stadt ist großer Aufruhr, den einige Stämme der Dunländer, die nördlich von Lond Daer leben, haben sich zusammen geschlossen und marschieren gegen die Stadt. Auf einer Anhöhe sieht man viele Banner und Fahnen wehen und die lautstarken Kampfgesänge der Dunländer werden mit dem Wind zu Tal getragen. Man sollte auch genauer hinhören, denn vielleicht erkennt man dann schon, dass die Dunländer eigentlich nicht unbedingt vor haben, Lond Daer in Schutt und Asche zu legen, sondern nur Angst vor einem noch größerem Übel haben. Eines der Schlacht-Lieder lautet:

*Tod und Dunkel werden kommen
Wir können nicht entrinnen
Doch kämpfen werden wir ein letztes Mal
Die Welt wird sein düster, kalt und kahl*

Ein SC muss explizit nachfragen, was denn gesungen wird und muss außerdem Dunael, die Sprache der Dunländer beherrschen. Erst dann, sollte der SL, dass oben stehende Lied laut vorlesen. Was die Charaktere dann mit diesen Informationen anfangen, ist ihre Sache

Die Dunländer wissen allerdings mehr, als man auf den ersten Blick vermuten könnte. Die Priester und Schamanen haben ein Unglück prophezeit das in Lond Daer seinen Anfang nehmen soll. Eine,

alles vernichtende, Kraft wird beschworen werden und alles wird dieser düsteren Macht zum Opfer fallen, alles wird vernichtet sein. Jeder, der die Gelegenheit hat, einen Dunländer anzusprechen, wird in etwa diese Antwort erhalten, aber tiefgehende Informationen wird man auch so nicht heraus bekommen. Unter Umständen lässt sich aber eine unnötige Schlacht zweier größerer Gruppen (ca. 300 Mann pro Seite) und das damit verbundene massive Blutvergießen verhindern.

Hintergrund: In Lond Daer leben, wie bereits erwähnt, auch einige Menschen edlerer Herkunft. Meist sind dies Dūnedain, aber der Geisterbeschwörer von Dol Goldur hat einige Spezialagenten ausgesandt, um Lond Daer und alle seine Bewohner, mit Hilfe der Chaosmagie, zu vernichten. Diese Agenten sind schwarze Nūmenorer. Alle sind Waldläufer und können sich ihrer Umgebung hervorragend anpassen und vortäuschen Elben, oder Dūnedain zu sein, um sich ungehindert in der Stadt zu bewegen und zu spionieren. Auf den beiden gegenüber liegenden Steilküsten-Felsen, die, die Hafeneinfahrt nach Lond Daer darstellen, sollen diese Agenten Chaos erschaffen und auf die Stadt los lassen. Es ist das erste (und wohl auch das letzte...) Mal, dass Spione des Auges, solch eine Macht beschwören werden. Kommt es dazu, ist eine enorme Kraftanstrengung von Lady Celissa, welche die Hauptperson des Abenteuers sein soll, zu. Sie allein muss diese, außer Kontrolle geratene, Masse von, alles verzehrendem, Chaos bändigen, aufhalten und eindämmen. Dazu später mehr. Einige Nächte zuvor, haben die sieben Spezialagenten Saurons bereits einen ersten Versuch unternommen, aber nichts erreicht. Denken sie zumindest. Ein Riss zwischen der Welt des Chaos und der Realität ist geblieben (dieser ist an der Steilküste unter Nummer 2 auf dem Plan zu finden) und einige üble Kreaturen des Chaos, einige Chaosdämonen sind in unsere Welt gewechselt.

Der Ablauf der Schlacht: Während die Elben und Dūnedain diszipliniert und ruhig in die Schlacht stapfen, rennen die Dunländer ungeordnet und laut grölend zu Tal. Die Gruppen prallen aufeinander und der Kampf entbrennt. Die Schlacht ist beendet, wenn mindestens zwei Spielercharaktere tot, oder schwerst verletzt sind, oder wenn die Gruppe mindestens das dreifache der eigenen Anzahl vernichtet hat. Wenn also zum Beispiel 5 Spieler teilnehmen, müssen diese fünf, mindestens 15 Gegner aus dem Felde schlagen. Allerdings variiert die Stärke der einzelnen Gegner teilweise vehement. Wer was für einen Gegner vor die Nase bekommt, bestimmt die folgende, auf einen W20 ausgelegte Tabelle:

1 bis 2 = Bogenschütze (3.Stufe)	3 bis 4 = Krieger (1. Stufe)	5 bis 6 = Krieger (7. Stufe)
7 bis 8 = Bogenschütze (5.Stufe)	9 bis 10 = Krieger (3. Stufe)	11 bis 12 = Krieger (11. Stufe)
13 bis 14 = Bogenschütze (1. Stufe)	15 bis 16 = Krieger (5. Stufe)	17 bis 18 = Krieger (9. Stufe)
19 = Clanchef (15. Stufe) (nur 5 mal verfügbar)	20 = Warlord (20. Stufe) (nur einmal verfügbar)	

- Bogenschützen greifen einmal aus der Entfernung an und können dann ab der nächsten Runde im Nahkampf einfach nieder gemacht werden, da sie keine richtige Gegenwehr mehr leisten können.
- Krieger liefern dem SC einen vollkommen normalen Kampf
- Ein Clanchef kann sich jederzeit (wenn es zu gefährlich wird) aus dem Kampf zurück ziehen und der SC muss mit drei anderen Krieger (1., 3., und 5. Stufe) weiter kämpfen. Diese schützen dann den fliehenden Clanchef.
- Der Warlord ist der feindliche Anführer und hat pro Runde zwei Angriffe.

Nach der Schlacht (die natürlich gewonnen wurde) durchschreiten die SC`s das Schlachtfeld und hören von den schwer verwundeten Dunländern, welche zurück gelassen wurden, dasselbe Lied, welches noch vor der Schlacht mit viel Enthusiasmus gesungen wurde, jetzt im kläglichen Ton und mit einer zweiten Strophe, welche lautet:

*Gefallen zum Schutze der Heimat
Das Unheil kommt nun doch
Der wahre Feind ward nicht besiegt
Vernichtung die Welt unterjoch`*

Jetzt sollte den Charakteren eigentlich alles klar werden und auch Befragungen von sterbenden Dunländern, lassen den Verdacht auf eine Infiltration von Lond Daer erstarken. Mit den Ermittlungen in Lond Daer muss schnell begonnen werden. Es gilt die Bewohner zu befragen und nächtliche Rundgänge durch die Stadt zu unternehmen. Nur so können die Charaktere den dunklen Spionen auf die Schliche kommen.

Wichtige Persönlichkeiten von Lond Daer: Im folgenden Abschnitt sind einige Personen aufgeführt die, die Abenteurer befragen und begegnen können.

Earendil ist ein recht junger Sinda und der Hüter der Stadt. Er ist hoch gewachsen und sehr selbstkritisch und ein recht angenehmer Zeitgenosse. Er selbst ist Seher und hat schon seit geraumer Zeit düstere Vorahnungen bezüglich der Stadt. Nach dem erfolgreichen Kampf gegen die Dunländer werden seine Alpträume und Visionen aber nur noch furchtbarer und wenn die SC's nicht von selbst kommen, wird er die Gruppe selbst ansprechen. Seine Visionen sind schwarze Untergangsvisionen.

Cariàn ist ebenfalls ein Sinda und Priester. Er ist glaubensfest und macht sich Gedanken über die letzten Vorkommnisse in seiner Kirche. Kinder mögen nicht zuhören und können nicht still sitzen. Es wird viel falsch gesungen und immer wieder passieren Dinge, die einfach nicht passieren dürften. Dinge schweben und fliegen durch die Lüfte, Weihwasser beginnt zu kochen und aus nicht erfindlichen Gründen fallen Gegenstände um und sind im nächsten Augenblick an ihrem alten Platz.

Meròn ist der Anführer der dunedainischen Soldaten. Seine Soldaten berichteten ihm ähnliche Dinge, wie Cariàn berichten kann und außerdem wurden des Nachts während der Nachtwache und der Rundgänge merkwürdige, schwarze Gestalten gesehen, die durch die Straßen schlichen und hasteten. Nie gelang es einen gefangen zu nehmen oder auch nur näher zu Gesicht zu bekommen.

Die dunklen Spione sind zu siebt in der Stadt und alle samt sind es Waldläufer. Durch ihre Magie können sie verschiedene Gestalten annehmen und vortäuschen jemand anderes zu sein. Sollten sie tatsächlich einmal unverstellt erwischt werden, kann man sie nur mit geübten Auge von Dunedain unterscheiden und alle nutzen Decknamen. Alrik ist einer der Doppelnamen und sie werden stets vorgeben Jäger zu sein. Stößt man also zweimal auf einen der Waldläufer, kann es gut sein, dass die Gruppe einen Verdacht hegt, denn der SL sollte den Decknamen nochmals benutzen, obwohl es sich um eine völlig andere Person handelt. Wenn die Gruppe dann behutsam vorgeht und dem angeblichen Jäger folgt, können sie das Versteck (Gebäude 5 rechts) der sieben Spione ausmachen. Eine Begegnung mit den Spionen verläuft so, dass die Gruppe alle sieben Agenten Saurons zugleich erwischt und aufscheucht. Es sollte sich eine Verfolgungsjagd ergeben, in der sich die Spione und auch die Gruppe aufteilen muss um allen zu folgen. Ob man dran bleiben kann entscheidet eine Reihe von aufeinanderfolgenden Bewegungsmanövern. Begonnen wird mit einem mittelschweren Manöver und es steigert sich bis hin zu einem absurden Manöver. Nur wenn alle Manöver hintereinander gelingen, kann das Versteck der Agenten (Gebäude 5 rechts) ausgemacht werden und der Plan vereitelt werden.

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. Durchsuchen die SC's, des Nachts die Kirche (3), die Haupthalle (2), oder die Handwerkerhallen (9), stoßen sie definitiv auf einen der Dämonen.

Anmerkung: Lady Celissa, als Hauptperson des Abenteuers, kann sich durch den Zauber „Chaos entdecken“ die Würfelei ersparen.

Begegnungstabelle für den Stadtkern während der Nacht:

W10	Ergebnis
1	Ein Spion wird unverhüllt angetroffen (siehe oben)
2	Nichts geschieht
3	Wachposten
4	Nichts geschieht
5	Betrunkenener oder Obdachloser (evtl. Angriff durch Dämon, ohne das Gruppe den Dämon sieht)
6	Nichts geschieht
7	Chaosdämon
8	Nichts geschieht
9	Zwei Chaosdämonen
10	Alle sieben Spione zugleich angetroffen (siehe oben)

Jede Zahl darf nur einmal erwürfelt werden. Für jede Nacht kann vier mal gewürfelt werden. Kommt eine Zahl doppelt, geschieht nichts, oder normale Personen treten auf den Plan (hier kann der SL seiner Fantasie freien Lauf lassen... Bürger, Räuber, Kinder, Diebe u.s.w.). Lediglich die Zahl 1 darf zweimal erwürfelt werden (Auswirkungen, siehe oben).

Das Ende des Abenteuers kann auf verschiedene Weisen geschehen und sich gestalten.

Version1: Die Charaktere können das Versteck der Spione ausfindig machen und diese gefangen nehmen (wenn ihnen das gelingt). Diese werden dann, möglichst unter Druck, alles gestehen und ebenfalls zugeben, dass sie einen Riss zwischen den Welten verursacht haben. Sie werden den SC`s auch mitteilen, wo dieser ist, aber sie haben keine Ahnung, wie dieser Riss wieder zu schließen ist.

Anmerkung: In diesem Falle ist wieder Lady Celissa gefragt. Da sie die Hauptfigur des Abenteuers ist können an dieser Stelle Mahir (ihr enger Freund) und ihr Meister (Tail-Aldarion) auftreten.

Version2: Nach drei Nächten haben die Charaktere keine Spur gefunden und die Spione führen ihren Plan, wie oben bereits beschrieben, aus. Dieses Szenario ist das denkbar Schlechteste, denn an der Steilküste entsteht nun eine Kugel aus Chaos, die sich auf die Stadt zu bewegt und alle Dämonen wie einen Magnet anzieht. Es entwickelt sich ein Drei-Fronten-Krieg. Die Dämonen gilt es zu besiegen, die Waldläufer müssen ausgeschaltet werden und das Chaos muss aufgehalten werden.

Anmerkung: Lady Celissa ist die einzige, die Letzteres ausführen kann und das hält sie vom Kampf fern. Nicht nur das, denn sie muss regelrecht verteidigt werden. Die Dämonen und Waldläufer sollten der Gruppe arg zusetzen und auch zahlenmäßig überlegen sein. Auch hier können dann Mahir und Tail-Aldarion eingreifen und die Daten der beiden NSC`s sollten für den Kampf an die Gruppe ausgegeben werden. Wer für welchen der beiden NSC`s würfelt ist eigentlich egal, aber Lady Celissa sollte das, als Spielerin des Abends, selbst entscheiden.

Version3: Beim einem Kampf mit den Waldläufern in dem alten Speicher (ähnlich der Speicherstadt in Hamburg) sollten viele Bewegungsmanöver gewürfelt werden, weil sich die Spione durch ihre Magie und ihre Ausbildung stets aus einem bestehenden Kampf, wenn verletzungstechnisch möglich, zurück ziehen können. Die Waldläufer werden im Kampf besiegt und der Riss muss selbstständig gesucht, gefunden und geschlossen werden. So lange kann der SL die Spannung durch weitere Kämpfe mit Chaosdämonen steigern und die Gesamtsituation, durch die steigende Anzahl Dämonen, aussichtslos erscheinen lassen.

Anmerkung: Auch bei dieser Version, können Mahir und Tail-Aldarion helfen, wenn es all zu knapp werden sollte. Wichtig ist nur, dass die beiden definitiv zum Schluss auftauchen.

Belohnungen sind nach der Rettung der Stadt mehr als selbstverständlich. Jeder der Charaktere darf einen Wunsch äußern und dieser wird, von Earendil versucht (SL-Entscheid) zu erfüllen. Kann ein Wunsch, weil zu übertrieben, unlogisch, oder selten, nicht erfüllt werden, erhält der Charakter 111 Goldmünzen und so viel neue Ausrüstung, wie er benötigt und/oder wünscht.

Ende

**Jan Hendrik Kleffmann
07.04.2003 bis 10.04.2003**