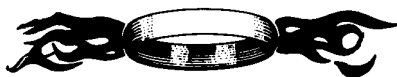


Dorwinion, mein Dorwinion!



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

Ort: Schrel Kain und Umgebung

Zeit: Zwischen 1650 und 300 3. Zeitalter

Vorgeschichte: Dorwinion und seine Hauptstadt Schrel Kain zu genießen ist nicht wirklich schwer, den fast nirgendwo auf Mittelerde, sind die Menschen freundlicher und garantiert nirgendwo auf Mittelerde schmeckt der Wein besser. So können nun auch die Helden mal die Füße hoch legen und all die Strapazen und furchtbaren Dinge für einige Zeit hinter sich lassen. Nichts vermag hier jemanden die Laune zu verderben. Kein Auftrag, keine Verpflichtungen und vor allem kein Wille vermag es momentan die Helden wieder zum Aufbruch zu zwingen. Da müsste schon sonst was passieren...

Giftiger Wein

Noch sind die Tage voller Entspannung und Ruhe, aber ein bestürzendes Ereignis reißt die Helden alsbald aus ihrem ruhigen Leben. Es ist einer dieser lustigen Abende, in einer Weinschenke und eben weil die Stimmung so besonders ist, lässt der Wirt sogar ein Fass des „Allerneuesten“ anstecken. Vor einigen Tagen erst gekeltert ist dieser Wein voll von fruchtigem, lieblichen Aroma und bietet trotzdem einen kräftigen Abgang. Für alle, die das Weinalphabet nicht verstehen, sei gesagt, der Wein schmeckt trotz seiner kurzen Reifezeit toll und nach übermäßigem Genuss wird man eben so voll sein, als hätte man einen 20 Jahre alten Wein zu sich genommen. Allerdings ist es günstiger.

Anmerkung: Machen sie, als SL, bereits im Vorfeld dieses abends ordentlich Stimmung und lassen sie die Charaktere mal ordentlich austoben. Heben sie die Stimmung durch bestimmte Zugeständnisse, die sie vielleicht sonst nicht machen würden, noch weiter an und machen sie ihre Spieler so ausgelassen und unvorsichtig, wie irgend möglich.

Die Stimmung in der Schenke ist auf dem Siedepunkt und es wird soviel Wein getrunken, daß man sich wundern muss, daß der Wirt dort noch den Überblick behält, wer nun wie viel hatte. Jeder Spieler muss sich auch auf eine bestimmte Anzahl festlegen, dessen was er getrunken hat. Entweder wird die Menge in Litern angegeben, oder die Anzahl an getrunkenen Kelchen (0,2 l) , denn je 0,2 Liter von dem neuen, frischen Wein, legt im Endeffekt die Stufe des Vergiftungsgrades fest, welcher nun im Körper des Charakters evtl. üble Folgen nach sich zieht. 0,2 Liter entsprechen also einem Gift der Stufe eins, 0,4 Liter entsprechen einem Gift der Stufe zwei, u.s.w. . Sollte tatsächlich ein Spieler behaupten, daß er nicht mitgezählt habe, wie viel er tatsächlich in sich hinein gekippt hat, stufen sie ihn als volltrunken ein und legen sie die Stufe 20 für die Vergiftung zugrunde. Jemand, der behauptet, er würde überhaupt nichts trinken, können sie direkt widersprechen. Wer in Schrel Kain, zu dieser Zeit, keinen Wein trinkt, kann sich auch in seinem Zimmer einschließen und nimmt von all der guten und ausgelassenen Stimmung nichts mit.

Anmerkung: In einem solchen „Spielverderberfall“ können sie entweder im Vorwege abklären, wer an der ausgelassenen Vorgeschichte teilnehmen will und auch nur die profitieren auch von den bereits erwähnten Zugeständnissen, oder sie machen ihrem Spieler, ihrer Spielerin klar, daß der entsprechende SC dann eben jetzt gerade nicht mit von der Partie ist, denn niemand geht zu einem Weingelage, wenn er eigentlich nichts trinken will. Beide Argumente sollten einleuchtend genug sein.

Irgendwann rutscht auf einmal ein junger Mann von seinem Tresenstuhl, dreht die Augen nach hinten und bleibt kurzatmig auf dem Fußboden liegen. Lassen sie jetzt nach und nach jeden anwesenden SC seinen ganz persönlichen WW gegen Gift auswürfeln. Folgende Auswirkungen können auftreten:

Fehlschlag um 001 bis 020 = Erbrechen und Magenkrämpfe
Fehlschlag um 021 bis 050 = wie oben + Schüttelfrost und schwere Muskelkontraktionen (-30 a. a. H.)
Fehlschlag um 051 bis 100 = Muskeln schwellen schmerzhaft an (-100 a. a. H.), Luftmangel
Fehlschlag um 101+ = Lunge schwillt schnell zu, Opfer erstickt binnen 12 Runden

Im ersten Moment weiß natürlich niemand, was vor sich geht, aber das es sich um eine Vergiftung handelt sollte schnell klar werden. Allerdings ist die Herkunft und die genaue Wirkungsweise des Giftes absolut unbekannt. Blindlings also irgendwelche Gegengifte auszuprobieren ist nicht wirklich sinnvoll. Wenn man nicht an dem Gift stirbt, hat man aber auf jeden Fall einige Zeit mit den teilweise schlimmen Auswirkungen zu kämpfen. Bis zu drei Wochen kann das gehen und natürlich sind nicht nur die Menschen in der einen Kneipe betroffen, sondern viele Andere leiden ebenso unter den Auswirkungen des Weins. Dies ist zumindest schnell herauszufinden. Im eigenen Interesse sollten die Helden mit den Untersuchungen und Nachforschungen beginnen.

Auf den Weingütern in der Umgebung ist nichts weiter aufgefallen und der Wein wurde so hergestellt, wie das schon seit vielen Jahren der Fall ist. Lediglich die Weinernte ist in diesem Jahr wiedereinmal so üppig ausgefallen, daß im nächsten Jahr sicherlich weitere Weinberge angelegt und bepflanzt werden und noch mehr Erntehelfer gebraucht werden. Menschen der Ostlinge, Lossoth, Dyrer, Umli und sogar aus einem Urmenschenvolk, der Wanaho, einem mit den Wasa verwandtes Volk (ähnlich den Aborigines) sind viele zum Arbeiten auf die Güter gekommen.

Anmerkung: An dieser Stelle macht es Sinn den gesamten Hintergrund vorweg zu nehmen, denn sonst ist eine stückweise Aufarbeitung im Text nachher für den sich vorbereitenden SL ziemlich kompliziert. Hier also alle Informationen gebündelt. Die Wanaho streuen rote Erde aus. Es ist ihr Zeichen und durch diese von ihren Schamanen verzauberte, rote Erde, werden die gefährlichsten Giftschlangen angelockt und es wimmelt nur so von den Viechern auf den Weingütern. Zu allem Überflus ist noch ein Schlangengeist, einen Schlangendämon angelockt und erweckt worden. Er macht die Schlangen so aggressiv und befiehlt den Wanaho seine Schlangen zu melken um das reine Gift später in den Wein zu kippen. Die Wanaho selbst, wollten eigentlich nur erreichen, daß ihr angestammtes Gebiet, der Norden von Dorwinion, nicht noch weiter mit Weinbergen und neu angelegten Ländereien überzogen wird und dachten es auf diese Art und Weise erreichen zu können. Dummerweise spielten die Schamanen der Wanaho offensichtlich mit magischer Macht, der sie nicht gewachsen waren und sind. Nun sind sie Sklaven des Schlangengeists und gefährden mit ihrem Tun einen ganzen Landstrich, die Menschen dort und vor allem die Wirtschaft.

Die Charaktere müssen nun also mit den Nachforschungen beginnen und haben natürlich mehrere Anlaufpunkte und unterschiedliche Informationsquellen.

Anmerkung: Überall muss natürlich mit gereizten und gut versteckten Giftschlangen gerechnet werden. Setzen sie (SL) ruhig häufiger eines, oder sogar mehrere, dieser penetranten Viecher ein und machen sie es den SC's dadurch schwerer.

Die Tavernen, Gasthäuser und Schenken beherbergen zwar allerlei redseliges Volk, aber weder Gäste noch Wirte können sinnvolle Informationen beisteuern. Lediglich von der roten Färbung der Fässer können die Wirte und Lagermeister berichten und das, daß letztes Jahr noch nicht so wahr. Um an diese Information zu kommen, müssen die Fragen allerdings schon recht direkt und einfach formuliert werden.

Die Fuhrwerker beklagen natürlich die vielen Schlangen, wie alle anderen auch, aber auch hier gibt es sinnvolle Informationen. Natürlich zum einen wieder die rötliche Färbung der Fässer und alles, was damit in Kontakt kommt. Auch die Kleidung ist schwerer zu reinigen, durch die rote Erde. Die Fuhrwerker berichten aber auch von überdimensional vielen Fässern, bei denen der Deckel kaputt geht, der Korken nicht richtig sitzt und immer wieder Unmengen an Wein austreten. Auch hier sind direkte Fragen notwendig, den es handelt sich um einfache Menschen, die nicht freiwillig alles ausplaudern und sich auch nur an Dinge erinnern, wenn sie selbst daran erinnert werden.

Die Gutsbesitzer freuen sich zwar über die reichhaltige Ernte, aber die vielen Schlangen und die „dummen Fuhrwerker“ trüben die Freude schon ziemlich. Auch keine Informationen, die einen Sc wirklich weiter brächten.

Die Feldarbeiter gliedern sich in die verschiedenen Lager, die auch einzeln befragt werden sollten. Zum einen wären da natürlich die verschiedenen Abkömmlinge der **Ostlinge**, die über alle Maßen

erboht und wütend reagieren, weil man sie mit solch üblen Zwischenfällen in Verbindung bringt. Schnell kommt es zu einer handfesten Auseinandersetzung und auch Waffen werden eingesetzt. Allerdings ist nach der ersten schweren Verletzung meist schon Schluss und ein Toter beendet sowieso den gesamten Kampf.

Werte eines Ostlings:

Aber herausfinden tut man bei den Ostlingen nicht das Geringste, abgesehen von den Informationen, die man ohnehin an jeder Straßenecke bekommt. Die **Lossoth**, im Gegensatz zu den Ostlingen, sind total verschüchtert, wenn eine Gruppe, oder auch nur ein einzelner Abenteurer, zwecks Nachforschungen, Fragen stellt und evtl. Verdächtigungen äußert. Fast scheint es so, als wären die Lossoth verantwortlich, aber hüllen sich angsterfüllt in Schweigen. Natürlich ist dem nicht so und lediglich ein falscher Verdacht kommt auf. Die Lossoth sollte man dennoch nicht zu schlecht behandeln, denn sie bieten gerne an, die Augen offen zu halten und können relativ schnell mit Informationen über die Wanaho dienen. Es empfiehlt sich also, trotz aller falschen Verdächtigungen, nicht zu harsch gegen die Lossoth vorzugehen. **Dyrer** zu befragen ist fast aussichtslos, denn die wenigsten sprechen die gemeinsame Sprache Westron, oder eine andere Sprache, in der eine Verständigung möglich wäre. Selbst wenn sich diese Barriere überwinden lässt, schweigen sich die Dyrer aus und antworten immer nur im übertragenden Sinne und in einer sehr bildhaften, blumigen Sprache. Nur ein Beispiel: Ein Schmetterling fliegt nicht zu Blüten, die er nicht kennt und deren Geruch ihm nicht gefallen. Dies bedeutet soviel wie: Keine Ahnung, was hier vorgeht, also warum sollen wir darüber reden. Ein weiteres Beispiel ist: Wer Wasser will, sollte die Wüste meiden, womit die Dyrer dem geneigten Zuhörer kund tun, das sie absolut keine Ahnung haben und deswegen der falsche Gesprächspartner sind. Ein SC mit schmalen Geduldsfaden könnte schon nach kurzer Zeit Lust verspüren, aus diesen schmalen Hänflingen weitere Informationen raus zu prügeln. Das wäre allerdings bei diesen Kampfkünstlern ein echtes Wagnis. Für den Fall, daß es doch so weit kommt...

Werte eines dyrischen Feldarbeiters:

Auch die **Umli** kann man befragen und diese Berg- und Hügelbewohner zeigen sich recht hilfreich, denn sie kennen den Zusammenhang zwischen der roten Erde und den Wanaho. Außerdem wissen sie neben allen üblichen Informationen noch zu berichten, daß die rote Erde anders riecht, als sie es üblicherweise tut. Die Umli sind sehr freundlich und bieten von vornherein keinen Anlass, ihnen in irgendeiner Form zu misstrauen. Schlussendlich wären da noch die Übeltäter selbst, die **Wanaho**. Sie werden stets behaupten, die SC's nicht zu verstehen und wenn sich die Sprachbarriere überwinden lässt, wollen sie von nichts wissen. Nicht mal die rote Erde wollen sie bemerkt haben und das übermäßig viele Schlangen in den Weinbergen und in der Umgebung für viel Unruhe sorgen, sei ihnen ebenso wenig aufgefallen. Tatsächlich streiten sie alle Fakten ab, alle Informationen, die man sonst wirklich überall bekommt, scheinen die Wanaho nicht erreicht zu haben. Die wissen so erschreckend wenig, daß es über alle Maßen verdächtig ist.

Natürlich können die Helden während der Suche nach Informationen und Spuren sich auch offizielle Genehmigungen besorgen und Durchsuchungen anordnen, oder auf eigene Faust loslegen. Ob allerdings handfeste Beweise irgendwo gefunden werden, liegt immer im Ermessen des Spielleiters und sollte davon abhängen, wie kreativ die Spieler vorgehen und ob sie das Richtige suchen.

Über kurz, oder lang findet man natürlich alle Zusammenhänge heraus und kann die Wanaho evtl. ein zweites Mal aufsuchen. Die Arbeiter versuchen zu fliehen und wenn das nicht gelingen will, kämpfen

sie auch. Zumindest einen Arbeiter aus diesem feigen Volk sollten die Helden der Geschichte am Leben lassen und als Führer gebrauchen, denn sonst finden sie die Höhlen und die Schamanen der Wanaho niemals. Auch dort wird es noch etwas Widerstand seitens dieses Völkchens geben, aber eine echte Gefahr stellt das nicht dar.

Werte eines Wanaho-Mannes:

Die Höhlen sind etwa eine halbe Tagesreise in Richtung Nordwesten entfernt und verfügen über keinerlei Verteidigungsstruktur bis auf die Tatsache das hin und wieder sich eine Gruppe von Wanaho-Männern sich der Gruppe in den Weg stellt. Allerdings besteht jedes Mal eine 50%ige Chance, daß die auch sofort wieder abhauen, vor Angst. Drohen die SC´s selbst noch mit markigen Worten, oder imposanten Waffen ist die Chance sogar noch höher (75%). Sollte es tatsächlich zum Kampf kommen sind, wie gesagt, die Männer der Wanaho nur leicht bewaffnet und auch körperlich kaum eine Herausforderung. Weiterhin sind die Höhlen nicht bewacht und vor der großen Haupthöhle, in der sich auch die Schamanen aufhalten sollen. Vor der Höhle ist eine Art riesige Schüssel aus Granit in der sich jede Menge der roten Erde befindet und gerade kommt ein sakral gewandeter Wanaho aus der Höhle und entleert einen weiteren Sack in das Behältnis. Einige Zeit später tauchen auch einiger der Feldarbeiter auf, die schon in den Weinbergen gesehen wurden. Einen Tag in der Woche haben sie frei und kommen dann hier her um weitere Erde zu holen.

Der Wanaho, den die Helden dabei haben, versucht nun zu fliehen und rennt in Richtung der Haupthöhle. Schön und gut, wenn die SC´s ihn stoppen können, aber nicht von Vorteil. Lassen sie ihn laufen, oder können sie seine Flucht nicht verhindern, rennt er in die Höhle und kommt wenig später mit vier Schamanen wieder hinaus und alle werfen sich den Helden zu Füßen und winseln um Gnade, beichten alles, was sie getan haben und betteln um die Hilfe gegen den Schlangendämon.

Dem Dämon treten die Helden in einer recht großen Halle der Höhle gegenüber, wenn sie ihn denn erledigen wollen. Es scheint eine Art Tempel, oder Gebetsraum zu sein und der Dämon hat es sich auf dem recht großen Altar bequem gemacht. Es ist der Oberkörper und der Kopf eines Menschen mit schwarzen, langen Haaren und einem gepflegten Kinnbart. Der Oberkörper ist recht muskulös und geht auf Hüfthöhe in einen lila-grünlichen Schlangenkörper von gut 7 Meter Länge über. Auf dem Kopf sitzen noch zwei mehrfach gewundene Widderhörner. Der Schlangendämon verhandelt gar nicht erst, sondern setzt zunächst seine „Untertanen“ , also jede Menge Giftschlangen, ein. Die Giftschlangen stellen eine zusätzliche Gefahr dar und müssen immer berücksichtigt werden. Alle zu besiegen ist unmöglich, denn jede Runde kriechen neue unter Felsen hervor und zwischen Ritzen raus. Jede Runde greift also eine der Giftschlangen an und da sich die Helden nicht aller erwehren können, zählt bei diesen (wirklich minimalen) Angriffen auch der DB nicht. Der Dämon selbst, kämpft mit einer riesigen, normalerweise zweihändig geführten Axt und verursacht stets doppelten Trefferschaden, sowie zusätzlich zum Hiebschaden noch einen kritischen Streichschaden.

Werte der Giftschlangen (extrem niedriger OB) :

Werte des Schlangendämons:

Nach dem Kampf sind die Schamanen der Wanaho sofort zur Stelle und versorgen die abgekämpften und höchstwahrscheinlich verletzten Helden mit schnell wirkender und schmerzstillenden Salben und Tränken. Alle Angehörigen dieses alten Volkes sind untröstlich und allen tut es unendlich leid was passiert ist und sie erläutern ihre Gründe, warum sie es getan haben und werden alles Erdenkliche tun um die entstandenen Schäden wett zu machen. Aber auch ihre Forderungen zum Schutz ihres Landes und gegen die weitere Ausdehnung der Ländereien der Weinbauern halten sie aufrecht und einige Vermittlungsarbeit kommt da noch auf die Helden zu, aber es sind alles nicht die Probleme, womit ein einigermaßen redigewandter Charakter nicht fertig werden würde. Der Friede ist wieder hergestellt, Nachbarn sind versöhnt und die Gefahr ist gebannt.

Die, die eigentlich keine Stimme besitzen

Nach den letzten Ereignissen können die Helden dieser Geschichte sich erst mal auf ihren Lorbeeren ausruhen, immerhin haben sie ja auch eine ganze Menge geschafft. Eines Morgens, eines sehr, sehr frühen Morgens, allerdings geschieht etwas mehr als Seltsames. Um das Gasthaus der Gruppe herum ertönt ein Froschkonzert und zwar von solcher Lautstärke, daß an Schlaf nicht mehr zu denken ist. Es ist allerdings fast so, als würden die Scharen von Fröschen, Kröten und Unken so etwas sagen wie: „Werd´ wach!“ Das immer und immer wieder, bis es auch endlich der Letzte begriffen hat. Erst wenn alle SC´s draußen vor dem Gasthof stehen, geben die Viecher Ruhe und hüpfen südwärts aus der Stadt raus. Es ist ratsam, daß die Helden schnell ein paar Habseligkeiten zusammen packen und den Fröschen folgen, um zu erfahren, was dieser lautstarke Auftritt eben sollte.

Die Frösche hüpfen alle in Richtung Steilküste, etwa 10 Kilometer südöstlich von Schrel Kain. Dort steht ein alter Wasserturm in einem Geröllfeld, der zwar recht dickwandig und hoch gebaut wurde, aber die Natur und der Zahn der Zeit haben ihm schon wirklich arg zugesetzt. In etwa 20 Meter Entfernung bleiben die Frösche zunächst im Halbkreis sitzen, quaken noch etwas vor sich hin und hüpfen dann in alle möglichen Richtungen davon. Nun steht die Gruppe verlassen vor dem Turm und sie werden ihr blaues Wunder erleben, wenn sie versuchen weiter zu gehen und näher an den Turm zu gelangen. Nach nur ein paar Schritten prallen sie auf eine Art Kraftfeld, welches unsichtbar war bisher. Im Moment der Berührung allerdings sieht man auf eine Art Wasserfläche, die je nach Intensität der Berührung, Wellen schlägt, die sich in alle Richtungen ausbreiten und so für eine kurze Zeit aufzeigen, daß es sich um eine Kuppel handelt, die den Turm umschließt. Ein Hindurchgreifen ist nicht möglich, geschweige denn hindurch zu gehen, oder generell irgendetwas auf die andere Seite zu bringen, ganz egal auf welche Weise. Man prallt immer wieder ab. Keine Magie und sei sie noch so mächtig, oder einfaltsreich, kann etwas bewirken.

Nachdem schon Frösche halbwegs angefangen haben zu reden, könnten vielleicht die Helden darauf kommen, daß noch andere Tiere, oder gar Pflanzen und Steine eine Stimme haben könnten.

Anmerkung: Stoßen sie die Helden nicht mit der Nase drauf, aber machen sie Andeutungen, wie man wohl an weitere Informationen gelangen könnte.

Dieses Mal sind es tatsächlich die Steine des Geröllfeldes, die etwas zu erzählen haben. Jeder Stein, dem tatsächlich zugehört wird, kann man leise, flüsternd ein Wort entlocken. Folgende Stafflung zeigt, welches Wort wann erkannt werden kann:

- 1 = Nur
- 2 = ein
- 3 = Tor
- 4 = aus
- 5 = Stein
- 6 = wird
- 7 = euch
- 8 = zum
- 9 = Turm
- 10 = führen

Anmerkung: Mal sehen, ob die Helden so schlau sind, sich auch die gewürfelten Zahlen zu notieren. Lassen sie reihum würfeln und wiederholen sie, als SL, stoisch nur die Worte, nicht die Zahlen. Die Anzahl der Versuche pro SC können sie natürlich auch minimieren und begrenzen.

Natürlich ist es sinnvoll sich die Zahlen ebenfalls zu notieren, denn das beschleunigt die Lösung dieses kleinen Rätsels immens. Ansonsten müssen die Helden eben ein wenig herum experimentieren und die einzelnen Worte versuchen, sinnvoll zu kombinieren, was auch nicht weiter schwer sein sollte. Der Satz an sich soll schlussendlich die Helden dazu bringen, einen Stein nach dem anderen vom Boden aus, in das Kraftfeld zu schieben bis eine erste Säule steht. Dann gilt es, eine zweite Säule zu errichten und danach den Torbogen einzusetzen. Passende Steine gibt es genug, so das ohne Probleme ein Tor von gut 2 Metern Höhe und 1,5 Metern Breite errichtet werden kann. Nur durch solch ein Tor kommt man durch das Kraftfeld und kann sich dann dem Turm nähern.

Wie schon erwähnt ist der Turm stabil gebaut, aber uralt. Eine morsche Tür ist der Eingang und innen windet sich rechts an der Innenseite der dicken Außenwand eine Treppe bis nach oben unter das Spitzdach, welches mit Schindeln gedeckt ist. Der Turm ist voller Moos und teilweise auch mit einer dicken Salzkruste überzogen. Direkt in der Mitte des runden Wasserturms, befindet sich der gemauerte, runde Wassertank, der durch ein recht kompliziertes Röhren- und Rinnensystem in der Lage ist Meerwasser und Regenwasser gleichermaßen aufzunehmen, zu filtern und dann das saubere Wasser in eine Rohrleitung abzugeben, die direkt nach Schrel Kain führt und dort verschiedene Brunnen mit frischen, klarem und sauberem Wasser versorgt. Allerdings ist diese mittelalterliche Pipeline inzwischen zerstört und weil niemand an dem Turm ran kommen konnte, oder auch nur wollte, wurde die Wasserversorgung von Schrel Kain anderweitig gewährleistet, aber qualitativ wesentlich schlechter.

Steigt man nun also die Treppe bis zum Dach empor, landet man auf einer Plattform oberhalb des riesigen Wassertanks. Von dort wurde früher Wasserproben entnommen und auch der als Filter dienende Quarzsand, wurde hier immer regelmäßig gewechselt. Alles ist nun allerdings alt, verrottet und kaputt. Auch das Wasser ist brackig, weil es seit Jahren steht und weder durch die Rohrleitung, noch durch das Hauptventil wieder ins Meer abgelassen wurde. Direkt in der Mitte der Plattform steht allerdings eine schwarze Marmorplatte mit goldener Schrift, an der Zahn der Zeit offensichtlich überhaupt nicht genagt hat. Darauf steht zu lesen:

Für sie reichte das Wasser allein
Wird für ewig um sie sein
Selbst als Mauer umringt es sie
Doch ihr Leben bezwingt es nie

Für ihn braucht ich die restlich drei
Auf das er von ihr getrennt stets sei
Die Macht der Drei durchbrechen man muss
Doch fehlt dann immer noch der Kuss

An dieser Stelle sei einmal der Hintergrund detailliert geschildert. Vor etwa 3 Jahrzehnten gab es einen Fürsten. Er war fast eine Art Retter für die gesamte Region, den er befriedete ganz Dorwinion, verhalf den Weinbauern wieder zu Reichtum und Wohlstand und verhandelte sehr erfolgreich mit Abgesandten der Dyrer und anderer Ostlingstämme, mit den Menschen des Nordens und sogar mit Elben und Zwergen trieb die Stadt Schrel Kain alsbald blühenden Handel. Er nahm eine wunderschöne Frau, eine Halbelbin zur Gattin und dies stärkte nur noch mehr den Halt und die Stärke von Schrel Kain, ja von dem ganzen Landstrich. Sein Name war Montabirius und seine Gemahlin hieß Liriel.

Natürlich hat solch ein Glück auch immer Neider und ein Ostlingfürst wollte sich nicht mit Schrel Kain und Montabirius verbünden, sondern fiel mit seinen Wagenfahrern, berittenen Bogenschützen und einer Schar Orks und Wargreitern in Schrel Kain ein und legte die Stadt in Schutt und Asche. Er ließ töten, plündern, vergewaltigen, brandschatzen und nahm Sklaven für Mordor mit. Familien wurden getrennt und Montabirius und Liriel durch schwarze Magie verbannt und für viele Jahre, noch heute sogar, kann das Land nicht frei aufatmen und so schön werden, wie es einst war, denn der schwarze Atem von Dín Othar, dem Ostlingfürst und niederen Ringgeist hängt noch immer wie ein bleierner Vorhang über dem einst so blühenden und wunderschönen Land.

Anmerkung: Dín Othar ist niederer Ringgeist und somit ein direkter Gegner meiner aktuellen Rollenspielgruppe. Er bekämpft mit Gontran, Eola und Rizzo die Gruppe bis aufs Schärfste. Sollte

die Gruppe schon niedere Ringgeister, außer ihm besiegt haben, will er die niederen Ringe der Menschen zurück gewinnen und sich rächen, ansonsten reicht sein Hass lediglich dazu, die Heldengruppe immer wieder vernichtend zu schlagen, allerdings nicht zu töten, denn er liebt zermürbende Spielchen. Weiterhin ist er zudem der Entführer der Eltern zweier meiner Spieler und somit ist ein extremer Hintergrund gegeben, der mit ein bisschen Arbeit sich sicherlich so, oder ähnlich in jede Gruppe integrieren lässt.*

** Ob die Eltern immer noch in Gefangenschaft sind, ist mit dem Ausgang der Mordortrilogie (auch meine Kreation) eng verknüpft. Sollten die Eltern befreit worden sein, hätte Dín Othar sicherlich Spaß dran, die Eltern wieder einzufangen.*

Der Inhalt des Gedichts zielt also auf die ruhelosen Zustand der beiden Seelen von Liriel und Montabirius ab. Liriel umgibt das Wasser, aber nicht nur in Form des Krafffeldes, sondern ihr Geist, in Gestalt ihres verrotteten Körpers ist auf Boden des Wassertanks zu finden. Jeder, der sie dort unten „besucht“ wird allerdings arge Probleme bekommen. Zunächst erblickt man in dem brackigen Wasser nur eine furchtbar entstellte Wasserleiche. Kommt man ihr allerdings näher, ist es die wunderschöne Liriel, die den Kopf des Tauchers in beide Hände nimmt und ihn lange auf den Mund küsst. Diese Aktion hat einen Schockschaden Klasse „E“ zur Folge. Der entsprechende SC muss, mit seinem ST-Bonus und einem offenen W100 insgesamt ein Ergebnis von 66+ erreichen, um in der folgenden Runde nicht einen weiteren Schaden erleiden zu müssen und sich von Liriel wieder zu lösen und von ihr weg zu kommen. Ist er benommen, erleidet der SC zusätzlich noch den üblichen Abzug von 20 auf den Wurf. Jede Runde, die der SC unter Wasser bleibt, egal ob er geküsst wird, oder einfach nur benommen ist, kostet ihn 5 Trefferpunkte, was bei Schockschäden schnell zum Tode führen. Nur der Kuss ihres wahren Geliebten, wird sie befreien und ihre Seele endlich frei geben.

Ihr „wahrer Geliebter“ ist allerdings nicht so „zärtlich“ , wie die gute Liriel. Nach einiger Zeit, die sich die Heldengruppe dort oben auf der Plattform aufhält, reißt auf einmal eine mächtige Windböe das Dach des Turms entzwei und Montabirius in Gestalt eines Windriesen stürmt wütend auf die Helden zu. In dieser Gestalt beherrscht er alle Zauber, die irgendwie mit Luft zu tun haben und er ist auch nur durch Magie und besonders schwere und große Waffen verletzbar. Letztere verursachen auch nur halben Schaden. Wird er besiegt, legt sich der Wind, aber sein Körper wird zu festem Stein. In dieser Gestalt ist er zwar durch alles verletzbar, aber er ist extrem gepanzert, verkraftet extrem viele Trefferpunkte und schlägt mit radikaler Gewalt zu. Auch diese zweite Gestalt muss besiegt werden, aber nur, damit sich sein Körper ein weiteres wandelt und er sich komplett entzündet. Jetzt kämpft er wild mit Flammen und Feuer und umgeht so den DB seiner Gegner. Allerdings verursachen jetzt Wasser, Eis und Kälte den doppelten Schaden, aber nicht magische Waffen allerdings werden zerstört.

Werte von Montabirius (Wind):

Werte von Montabirius (Stein):

Werte von Montabirius (Feuer):

Nach dem Kampf haben die SC's hoffentlich noch genug geistige Kraft beisammen um zu kombinieren, daß sein toter Leib zu seiner Geliebten ins Wasser hinab gleiten muss. Langsam gleitet der Leichnam herab und einige Zeit passiert gar nichts. Dann aber beginnt das Wasser zu brodeln und eine Fontäne schießt aus dem Tank nach oben und durchschlägt die Plattform, auf der die Helden stehen, direkt in der Mitte und schießt aus dem ohnehin schon kaputten Dach von unten gegen die Kuppel des Kraftfeldes und zerstört es. Danach steigen die geisterhaften und grell weiß leuchtenden Körper von Montabirius und Liriel von unten auf. Sie halten sich in den Armen und küssen sich und wenden sich dann den Helden zu: „Wir danken euch für eure tapferen Taten und unser Dank soll euer Schaden nicht sein. Das Fürstenhaus von Schrel Kain steht noch immer leer und ein solches Haus gebührt nur meinem rechtmäßigen Erben. Das Haus, die Ländereien und all mein anderer weltlicher Besitz, der noch vorhanden ist, soll einem von euch gehören. Auch der Turm in dem ihr steht gehörte einst mir und ist ein Wunderding der Technik der Zwerge. Ich danke euch.“ Nachdem Montabirius gesprochen hat, wendet sich Liriel an die Gruppe: „Der Bann ist nun gebrochen und die Ewigkeit ist nur durch euch für uns jetzt endlich erreichbar. Das strahlende Licht meines Herzens muss nun nicht mehr leuchten, also schenke ich es euch. Es vermag einmal alles Gute zu bewahren, oder einmal alles Böse auf einen Schlag zu vernichten. Lebt wohl.“ Danach steigen die beiden zum Himmel auf und verschwinden im morgendlichen Glanz der aufgehenden Herbst- und Wintersonne.

Zu den Geschenken vom Fürsten gibt es nicht viel zu sagen und wie die Helden daraus ihren Profit schlagen wollen, bleibt ihnen überlassen. Die notwendigen Schriftstücke und Unterlagen liegen jetzt dort, wo eben noch die schwarze Marmorplatte lag, welche ebenfalls von der Fontäne zerschmettert wurde. Der übergebene Kristall von Liriel allerdings ist mit einem starken Zauber versehen. Für einen guten Menschen eingesetzt heilt dieser Zauber binnen einer Runde alle Verletzungen, den Tod, alle Krankheiten, oder Vergiftungen und stellt den Körper wieder her und sei er auch zu Asche verbrannt. Gegen einen Feind bewirkt der Kristall das genaue Gegenteil. Er wird das Opfer vom Angesicht der Welt tilgen und zwar unwiderruflich und unwiederbringlich, wenn auch nur einer von drei WW's gegen alle drei Bereiche der Magie, gegen die 50. Stufe fehlschlägt.

So hat dieses Märchen einen schönen Ausklang gefunden und Schrel Kain erwartet nun die Rückkehr wahrer Helden. Leider ist diese Rückkehr nicht die Einzige, die Schrel Kain erwartet, denn abgesehen von der Heldengruppe ist auch die Zeit gekommen für...

Dín Othar's Rückkehr

Irgendetwas liegt in der Luft, daß spürt jeder der Helden ganz deutlich. Es ist so ruhig und alles wirkt wie zum zerreißen gespannt. Man fühlt sich sogar ein wenig verfolgt und beobachtet, wenn man so durch die Straßen geht und keiner kann sich erklären, warum das Gefühl die Gemüter der Menschen der Region allesamt beschleicht und beunruhigt.

Es ist der letzte wahre Herbstabend an dem die Sonne golden untergeht, wobei die Charaktere das zu diesem Zeitpunkt nicht wissen. Sie sitzen mit einigen Bekannten draußen auf bequemen Stühlen auf dem Marktplatz und fast ist die Stimmung schon wieder so richtig ausgelassen und voller Witz. Leider nur bis zu diesem jähen Moment, als ein kurzes Sausen in der Luft die gesprächige Runde verstummen lässt und kurz darauf alle aufspringen lässt. Ein Brandpfeil durchzog soeben den abendlichen Himmel und zitternd bleibt in der Holzfassade eines Geschäfts stecken. Wie gelähmt und in Zeitlupe geschehen nun die nächsten Ereignisse. Das Feuer breitet sich kontinuierlich am Haus aus und der eben noch schummrige Abendhimmel wird nun in einen rötlichen Glanz getaucht. Einen Glanz von hundert und aberhundert Brandpfeilen, die auf die Stadt niedergehen.

Dín Othar ist zurück gekehrt und mit ihm kommen Orkhorden, Warge, Trolle und Wagenfahrer. Viele Feinde stürmen nun von allen Seiten in die Stadt und genauso planlos wie ihr Angriff, muss sich nun auch die Stadt verteidigen.

Um den Ausgang der Schlacht zu simulieren wird folgendes System verwendet. Jeder Spieler ist mehr oder weniger auf sich gestellt und muss versuchen Punkte zu erringen in dem er mit der sich ihm bietenden Situation zurecht kommt. Je gefährvoller die Situation ist, umso mehr Punkte können die Charaktere machen. Die Feinde sammeln auch Punkte und zwar durch ein einfaches Würfelprinzip, welches pro Runde angewendet wird. Pro Runde erhalten die Feinde 3W6 Punkte auf ihr Konto. Die Schlacht ist gewonnen, wenn eine Partei einen Punktestand erreicht hat, der um 10 höher liegt, als

der Punktestand der Gegenpartei, oder wenn der Anführer der jeweiligen Armeen bezwungen wurde. Bei den angreifenden Massen ist der Anführer selbstverständlich Dín Othar selbst und wer als Anführer bei den Truppen von Schrel Kain eingesetzt wird kann die Gruppe unter sich ausmachen und einen SC aus ihren Reihen bestimmen. Wohlgermerkt einen SC und keinen NSC.

Jeder SC erwürfelt sich seine Situation innerhalb der Schlacht mit einem W10, darf aber, nachdem er weiß um was es sich handelt, entscheiden, ob er die Situation zum punkten ausnutzen, ausfechten möchte, oder ob er sich der Situation, weil zu gefährlich, oder zu lasch, entzieht und sein Glück in der nächsten Runde neu versucht. Sich komplett aus der Schlacht zurück zu ziehen und zu fliehen ist fast zu jedem Zeitpunkt natürlich auch möglich. Die Gegner Punkten jede Runde, also sollte jeder zusehen, nicht all zu viele Situationen verstreichen zu lassen, denn sonst ist die Schlacht alsbald verloren und was das bedeutet, ließt sich ganz und gar nicht schön weiter unten im Text. Lediglich zwei Besonderheiten gilt es zu beachten. Würfelt ein SC eine 10, kann er dieser Situation nicht ausweichen und muss sich stellen. Weitere Informationen untenstehend. Weiterhin sollte beachtet werden, daß alle Helden in solch einer Schlacht für sich sind und sich nur zufällig treffen, wenn nämlich die selbe Zahl erwürfelt wird. Dann sollte auch innerhalb des Kampfes etwas Rollenspiel möglich sein, was ja normalerweise während eines Kampfes in solch einem Ausmaß immer etwas zu kurz kommt. Abschließend sei noch erwähnt, daß ein kämpfender Charakter im Falle einer eigentlich bereits verlorenen Schlacht noch bis zum Tode weiterkämpfen darf um eine Art Märtyrertod zu sterben. Sollte er bei diesem Versuch tatsächlich alleine 66, oder mehr Punkte erzielen und dann immer noch stehen, gewinnt er die Schlacht doch noch für die Helden und gilt ab sofort als Kriegsheld. Er erhält dafür noch einen Bonus von 10.000 Erfahrungspunkten und alle in dem Kampf erzielten EP's werden verfünffacht. Ersatzweise kann der SL den Charakter auch drei Stufen steigen lassen.

Situation 1 (W10 zeigt eine 1 / Situation gibt einen Punkt):

Text für den SC: Ein schmaler, orkischer Speerträger plustert sich vor dir auf und erleidet gerade offensichtlich einen Anfall von Wahnsinn, weil sich mit dir anlegt.

Werte des orkischen Speerträgers:

Situation 2 (W10 zeigt eine 2 u.s.w.)

Text für den SC: Ein orkischer Soldat kommt zuversichtlich seiner Pflicht nach und stellt sich dir in den Weg. Nimm ihm seine Illusionen und zeige ihm, was Kampf bedeutet.

Werte des orkischen Soldaten:

Situation 3

Text für den SC: Ein orkischer Hauptmann mit sehr viel Pflichtbewusstsein in den Augen möchte augenscheinlich erreichen, daß du in dieser Schlacht nicht weiter mitmischst.

Werte des orkischen Hauptmanns:

Situation 4

Text für den SC: Zwei, recht schwächliche Freischärler der Ostlinge springen von ihrem Streitwagen und greifen dich unvermindert an.

Werte der beiden Freischärler:

Situation 5

Text für den SC: Knurrend und Zähne fletschend kommt ein fies dreinblickender Warg auf dich zu und es sieht wirklich nicht danach aus, als wolle er einfach nur an dir vorbei.

Werte des Wargs:

Situation 6

Text für den SC: Ein schwer gepanzerter Elitekrieger der Orks hat dich erspäht, grinst dich vernichtend an und winkt dich auffordernd zu sich ran.

Werte des Eliteorks:

Situation 7

Text für den SC: Mit voller Geschwindigkeit kommt ein Streitwagen auf dich zu. Ein Lenker und ein Bogenschütze haben ganz offensichtlich dich als Ziel auserkoren.

Werte des Lenkers:

Werte des Bogenschützen:

In dieser Situation ist auch ein Rammangriff durch den Streitwagen nicht auszuschließen. Werte:

Situation 8

Text für den SC: Ein Wargreiter kommt auf dich zu und erhöht noch die Geschwindigkeit. Er und der Warg werden dich töten, ohne auch nur eine Miene dabei zu verziehen.

Werte des Wargs, siehe Situation 5 und für die Werte des Wargreiters sind gleichzusetzen mit den Werten für den Ork in Situation 3.

Situation 9

Text für den SC: Erst mal verdunkelt sich die Sonne und kurz darauf auch dein Gemüt, denn ein Hügel troll meint dich in einzelne, handliche Portionen verarbeiten zu können.

Werte des Hügel trolls:

Situation 10

Text für den SC: Ob du nun willst, oder nicht. Vor dir taucht mitten im Kampfgetümmel Dín Othar auf. Der Ringgeist registriert dich und geht höhnisch lachend in den Angriff über.

Werte von Dín Othar:

Siehe Zusatzblatt „Die Feinde“

Trifft nun also ein SC auf den feindlichen Anführer kann er sich ihm nicht entziehen. Jeder der Kontrahenten hat dann einen Augenblick Zeit in Ruhe seinen einzigen Angriff zu planen, was natürlich auch für den Spielleiter gilt. Jeder greift einmal an, es geschieht zeitgleich, so daß keine Initiative ausgewürfelt werden muss. Danach ist Dín Othar entweder bezwungen, oder verschwindet von der Bildfläche um innerhalb der Schlacht, aber an anderer Stelle, weiter sein Unwesen zu treiben.

Der Ausgang der Schlacht ist alleine abhängig davon, wann welche Partei 10 Punkte mehr hat, als die gegnerische Fraktion. Dann ist die Schlacht beendet und je nachdem, welche Seite nun den Sieg davon getragen hat, können sie, als Spielleiter, einen der folgenden Texte vorlesen.

Die Schlacht ist verloren und die Stadt Schrel Kain brennt lichterloh. Kein Gebäude, welches nicht von den Flammen aufgezehrt wird. Kinder weinen, Frauen schreien und unter markerschütternden Schreien sterben immer noch Menschen, nur weil sie Freiheit behalten wollen. Dín Othar, der grausame Ostlingfürst und Wagenfahrer, der niedere Ringgeist Saurons, erklärter und erbitterter Feind der Helden die nun geschlagen vor ihn geführt werden. Nur der tapferste Kämpfer der Gruppe vermag noch zu stehen. Alle anderen liegen erschöpft im Dreck und in der Asche einer einst blühenden Stadt. Andere sinken auf die Knie und müssen zähneknirschend mit ansehen, wie der Ringgeist die Stadt plündern lässt, Sklaven zusammentreibt und die verjagt, mit denen er nichts anfangen kann. Egal ob liegend, kniend, stehend und egal ob lebendig, oder tot. Die Helden sind auf den Marktplatz gebracht, halb entkleidet und enteignet worden und Dín Othar wendet sich an die Gruppe: „Ihr habt versagt, ihr seit schwach und könnt nicht gegen eine Macht wie mich bestehen. Ihr seit nicht mal gut genug um mit mir nach Mordor zu gehen und mir als Sklaven in den Minen zu Diensten zu sein. Nichts gibt es, was mich nun aufhält euch zu töten und all euer Habe an mich zu nehmen.“ Er zieht seine Waffe und schickt sich an, den ersten Helden mit einem einfachen Streich umzubringen. Plötzlich erstrahlt ein gleißend helles Licht und der Ringgeist wird geblendet, taumelt grell aufschreiend zurück und verschwindet. Es sind berittene Elben, die nun die besiegten Helden aufnehmen und mit ihnen aus der Stadt in eine ungewisse Zukunft reiten.

Die Schlacht ist gewonnen und die Feinde fliehen in wilder Panik aus der Stadt und verstreuen sich in alle Himmelsrichtungen. Dín Othar, wenn er noch am Leben sein sollte, wird fluchen und den Helden alles Übel dieser Welt an den Hals wünschen (oder sie vielleicht wirklich verfluchen, siehe Magier des Bösen - Listen im BdM). Schrel Kain wurde überfallen und durch entschlossene Verteidigung, sehr viel Mut und durch die Anwesenheit wahrer Helden, erfahrenen Abenteurern und tapferen Kriegerern konnte eine schlimme Bedrohung abgewandt werden. Jubel herrscht in den Straßen, nach diesem Sieg und die Freude über die verteidigte Freiheit lässt die Menschen in dieser Stadt nochmals aufleben. Felder werden neu bestellt und Häuser in Windeseile errichtet sein, denn nun ist Dorwinion endlich von den unsäglichen Übergriffen geschützt. Die Feinde sind jetzt nicht nur mehr gewarnt, nein, sie wurden vernichtend geschlagen und die Vasallen der Dunkelheit sind

verschwunden aus einem der wunderschönsten Landstriche die Mittelerde westlich von Mordor zu bieten hat. Dieses Land ist nun frei, befreit und niemand der Dorwinrim bezweifelt, daß die Ereignisse der Vergangenheit, welche unmittelbar mit der Heldengruppe zu tun hatten, nur darauf zurück zu führen sind, daß es sich um die rechtmäßigen Erben des letzten Fürsten Montabirius handeln muss. Einen aus den Reihen der Helden werden sie küren und hoch leben lassen. Die Politik des Landes, die Industrie und der Handel, die Steuern und alles was einen Monarchen ausmacht wird ihm angediehen und er kann sich ab sofort gut 300.000 Menschen als treue Untertanen verlassen und das egal, ob er als Staatsmann in Dorwinion bleibt, oder ob er weiter durch die Lande zieht.

Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann
Juli bis August 2004