

Flucht aus dem dunklen Land



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

3. Teil der Mordor - Trilogie

Ort: Die Hochebene von Udun, Mordor und das Gebirge

Zeit: Irgendwann zwischen 1650 und 3000 3. Zeitalter.

Vorgeschichte: Es handelt sich um den dritten und somit letzten Teil der Trilogie um und in Mordor. Nachdem die Helden aufgebrochen waren um die Eltern zweier Gruppenmitglieder aus der langjährigen Gefangenschaft eines alten Feindes zu befreien und selbst in die Falle gerieten. Beraubt, der eigenen Habseeligkeiten, gedemütigt und lange Zeit unter der Erde gefangen sind die Helden der Geschichte nun wieder frei und werden sicherlich alles daran setzen so schnell wie möglich zu entweichen. Oder wollen sie Rache für all das Unrecht. Wollen sie vielleicht auf nur ihre Habseeligkeiten zurück. Wie auch immer die Flucht der Helden aussehen mag und welchen Weg sie wohl einschlagen werden, wird der Verlauf dieser Geschichte schon zeigen.

Tatsächlich haben die Charaktere, ähnlich wie im ersten Teil, verschiedene Möglichkeiten, wie sie vorgehen und ihre Flucht gestalten wollen. Entweder sie fliehen tatsächlich Hals über Kopf aus dem dunklen Land Mordor, oder sie suchen erneut den Morannon auf um ihre Besitztümer zu suchen und vielleicht noch Rache zu nehmen.

Zunächst sollten sich die Charaktere aber für eine generelle Himmelsrichtung entscheiden und in dessen Richtung sollten sie ihre Flucht weiter fortsetzen. Diese Entscheidung wird dann auch mehr oder weniger Probleme mit sich bringen.

- In nördliche Richtung geht es schnurstracks zum Morannon zurück. Zur Linken liegt das Gebirge und zur Rechten liegt Mordor. Verfolger wird es geben, aber erstens wenige und zweitens fast unfreiwillig, denn es handelt sich nicht um Verfolger und Häscher, sondern eher um Boten, die von der Flucht der Leute aus der Mine berichten sollen. Die SC's werden keine Probleme haben, aber wenn sie auch nur einen verschonen, oder laufen lassen, könnten sie bald in richtig großen Schwierigkeiten stecken. Die Charaktere können später auch noch entscheiden, ob sie vor dem Morannon das Gebirge überwinden wollen, oder ob sie erst am Tor vorbei fliehen um dann nordöstlich des Tores das massiv zu überwinden. Die dritte Variante ist die, das dunkle Tor direkt anzugreifen und zu infiltrieren. Der Fluchtweg ist, wenn man nicht entdeckt wird, sehr einfach und die Helden haben die Möglichkeit, ihre Ausrüstung wieder zu holen, die in den Schatzkammern lagern. Letzteres wiederum birgt natürlich große Gefahr und ein vermeidbares Risiko.
- In östlicher Richtung geht es mitten hinein nach Mordor. In Richtung des Schicksalsberges und des dunklen Turms von Barad-Dur. Es wird Verfolger geben, weil die Gruppe lange Zeit zu sehen ist und eine Verfolgung leicht vonstatten gehen kann. Abgesehen von den Verfolgern, haben die Fliehenden nicht all zu viele Möglichkeiten längere Zeit in diesem unwirklichen Land zu überleben. Diese Variante beinhaltet das Abenteuer nicht und obliegt als frei zu spielende Variante dem SL und seiner Kreativität.
- In südlicher Richtung zu fliehen ist eine gute Lösung, denn man kommt gut voran, entfernt sich vom Morannon und kann später die Berge überqueren und ins südliche Ithilien, oder nach Harondor gelangen. Allein aus diesem Grund wird eine Übermacht an Verfolgern den südlichen Fluchtweg absichern.
- Sich direkt nach Westen zu wenden scheint der kürzeste Weg zu sein, aber das Gebirge ist hier am gefährlichsten und auch die Anzahl an Verfolgern bleibt nicht gering, weil es natürlich der kürzeste Weg aus Mordor hinaus ist und das wissen alle.

Egal für welchen Weg sich die Gruppenmitglieder entscheiden, es wird einiges passieren auf der Flucht und es ist auch abhängig von der Größe der fliehenden Gruppe was wann und wie passiert. Je größer die Gruppe ist, desto umfangreicher sind die Probleme und desto schwieriger wird es aus Mordor zu fliehen. Folgende Ereignisse können eintreten:

- 1.) Fliehende geraten in Not durch natürliche Fallen (Felsspalten, Steinschlag etc.)
- 2.) Aufgabedenken – Einige stacheln andere an aufzugeben und umzukehren.
- 3.) Nahrungsmittelmangel – Einige sterben und Stimmung wird aggressiv.
- 4.) Verfolger greifen an.
- 5.) Einige kommen nicht schnell genug voran – Zurück lassen, oder nicht?

zu 1.) Überall kann die Natur der Gruppe übel mitspielen. Es gibt heiße Fontänen, beißenden Schwefeldampf, Geröllfelder, Felsspalten und Steinschlag. In höheren Lagen kann auch Schnee als Gefahrenquelle hinzu kommen. Jede natürliche Gefahr ist immer sehr gefährlich, verursacht immer 2W100 Treffer und einen Malus von –30 auf alle Handlungen, die von einer länger andauernden Verletzung her rührt. Das kann ein Bein- oder Armbruch, eine Verbrennung, aber auch Blindheit sein. Ein zufällig ausgewählter SC, erleidet die Auswirkungen dieser natürlichen Gefahrenquelle und ist die Gruppe der fliehenden Personen größer sind auch noch eine angemessene Zahl an anderen Personen betroffen. Die Entscheidung wird schwierig sein – Lässt man die Verwundeten alleine um schneller voran zu kommen, oder belastet man sich mit ihnen.

zu 2.) Dies passiert meist während einer Ruhepause. Irgend jemand meint auf einmal lauthals verkünden zu müssen, daß diese Flucht Wahnsinn ist und man in der Mine es besser gehabt hätte. So ganz alleine steht dieser Aufrührer auch nicht da. Schnell gibt es Sympathisanten und die SC's müssen entscheiden, wie sie vorgehen wollen. Lassen sie diese Menschen gehen und schicken sie, sie in den sicheren Tod, bzw. hinterlassen auch ein deutliches Zeichen, wo sie lang gegangen sind, oder bringen sie diese Querulanten anderweitig zur Ruhe und vor allem, wie!?

zu 3.) Natürlich immer zum ungünstigsten Zeitpunkt gehen die Nahrungsmittel aus und das schlägt auf den Körper, die Stimmung und auch auf die Motivation. Schnell gibt es die ersten Auseinandersetzungen und auch die SC's haben Hunger und sind nicht vor ihren niederen Instinkten gefeit. Lassen sie WW's gegen eine angemessene Stufe würfeln und schlägt der WW fehl, sollte der SC, vom Hunger getrieben, etwas unwirsch werden und durchaus die eine, oder andere handfeste Auseinandersetzung anzetteln. Natürlich müssen die SC's auch versuchen etwas zu Essen für entsprechend viele Personen zu organisieren und dieses Essen auch noch vernünftig verteilen, ohne das es Streit gibt.

zu 4.) Je nach Situation treten Feinde und Verfolger auf den Plan. Die Anzahl sollte variieren und sich an der Gruppenstärke, Gruppengröße, dem entsprechenden Ort und der Verfassung der SC's orientieren. Lassen sie Orks und Wolfsreiter auf die Fliehenden los. Beachten sie natürlich welchen Weg die Gruppe genommen hat und wie weit sie bereits von der Mine weg ist, den danach richtet sich die Anzahl der Verfolger.

zu 5.) Hierbei handelt es sich um eine sehr schwierige Situation, welche die Charaktere meistern müssen. Was tun mit diesen Nachzüglern? Sie hinterlassen natürlich einfach zu erkennende Spuren und verzögern die gesamte Flucht. Lässt man sie einfach zurück, oder integriert man sie erneut und nimmt in Kauf, daß dann die ganze Gruppe langsamer voran kommt. Oder sorgt man tatsächlich dafür, daß diese Nachzügler nirgendwo mehr hingehen. Wie auch immer man sich entscheidet... es hat stets Nachteile.

Anmerkung: Der gesamte dritte Teil dieser Trilogie basiert eigentlich auf der Annahme, daß die SC's alle Häftlinge befreien und nicht nur sich selbst und die Eltern von Tharion und Celissa in Sicherheit bringen. Außerdem ist eigentlich zu erwarten, daß die Ausrüstung und die Schätze der Charaktere auch von ihnen zurück erobert werden wird und somit der Morannon ein weiteres Mal aufgesucht wird. Üben sie, als SL ruhig in die entsprechenden Richtungen Druck aus und konfrontieren sie die SC's mit ihrem schlechten Gewissen, wenn sie gewisse Dinge nicht tun und appellieren sie an bestimmte Gefühle, um so ihre Spieler zu lenken.

Um schlussendlich das dunkle Land Mordor zu verlassen müssen die SC's mit ihrem „Gefolge“ entweder durch die Berge, oder durch das Tor von Mordor, dem Morannon. Beides ist nicht ungefährlich und könnte weitere, schlimme Ereignisse mit sich bringen.

Wenn sich die Gruppe entscheidet durch das Gebirge zu marschieren, sollten alle oben erwähnten Ereignisse während der Flucht erneut zur Anwendung kommen, nur im extrem verschärften Maße. Vor allem die natürlichen Gefahren nehmen stark zu und aus Verfolgern werden schnell Jäger, die keine Lust haben die Sklaven nur einzufangen und zurück an die Arbeit zu bringen, sondern eher als Beute ansehen. Wölfe, Trolle und sogar geflügelte Unholde leben in den Bergen und werden die Flucht extrem schwierig machen. Dazu kommt Schnee und Stein im Überfluss und alles was man sich noch an schlimmen Einflüssen vorstellen kann, kommt hier auf einmal zusammen.

Anmerkung: Verkomplizieren sie die einzelnen Situationen um ein Vielfaches und geben sie ihren Spielern keine Aussicht auf Besserung. Lassen sie, sie ruhig im unklaren, wie weit sie gekommen sind und ob es überhaupt noch eine Chance gibt. Lassen sie Verzweiflung und Resignation bis auf den Höhepunkt ansteigen, um dann alles abrupt zu beenden und das wunderschöne Land jenseits der Grenzen von Mordor zu beschreiben. Aber Vorsicht... verscherzen sie es sich nicht mit ihren Spielern und übertreiben sie nicht all zu sehr und heucheln sie ruhig Mitleid, aber „so ist nun mal das Abenteuer“.

Wenden sie sich zum Morannon ist die Gefahr zwar eine andere, aber nicht unbedingt höher und nicht unbedingt gefährlicher, als die Variante durch das Gebirge zu gehen, denn die Wachmannschaften des dunklen Tores sind erstens nicht informiert (hoffentlich, siehe oben) und außerdem mögen die Charaktere zwar Sklaven im Schlepptau haben, aber es handelt sich um viele ausgehungerte und wütende Menschen, die nichts lieber täten, als es den Orks einmal heimzuzahlen. Zunächst sollten sie im Verborgenen bleiben und auf das Zeichen der Helden warten, um durch das Tor zu kommen, aber genauso können sie auch als unerwartete Hilfe herbei eilen.

Die SC´s durchsuchen den Morannon nach ihrer Ausrüstung. Diese liegt im Raum XX auf Ebene XX und ist, wie im Buch beschrieben, gesichert. Sind die Helden bisher vorsichtig und leise vorgegangen, können sie den Raum auch fast ungehindert erreichen. Waren sie extrem laut und aggressiv, werden dort jetzt Wachen in Vielzahl auf sie warten. Dann bleibt ihnen nur noch ein gewaltiger Kampf, oder doch die Flucht, wobei sie aber das Leben der anderen auch noch retten können. Waren sie allerdings leise und vorsichtig und haben sogar den Alarm irgendwie überwunden (oder auch ausgelöst – ist eh völlig egal für den weiteren Verlauf des Abenteuers) sind sie nun in der Kammer und können ihre Ausrüstung und auch noch etwas mehr an sich nehmen, aber sobald sie sich um drehen und die Kammer verlassen wollen stehen dort gut 30 Orks, 2 Trolle, 10 Kampfhunde und der niedere Ringgeist Messermantel, sowie der Nazgul Dwar, der Hundefürst.

Letztere sagt nur noch trocken: „Töte sie... und bringe mir ihre Köpfe“. Dann verschwindet er und Messermantel lässt zunächst die Hunde los machen die, die SC´s anfallen. Dies sollte die SC´s schwächen, aber nicht umbringen. Danach will er die Orks und Trolle auf die Helden hetzen, aber in dem Moment ertönt eine Stimme: „Lass meine Tochter zu Frieden, RICHTIGER NAME DES NIEDEREN RINGEISTES“. Es ist Celissas und Tharions Vater. Er und die anderen Sklaven, haben sich Zutritt verschafft und sind im letzten Moment eingetroffen um dieses Ungleichgewicht der verfeindeten Kräfte auszugleichen.

Die Sklaven schlagen gegen die Orks los, je ein SC bekommt es mit einem Troll zu tun und alle verbleibenden SC´s kämpfen jetzt gegen den niederen Ringgeist.

Am Ende sind hoffentlich alle Orks besiegt, die Trolle gefällt und der Ringgeist bezwungen. Viele tote Sklaven, gut zwei Drittel liegen herum, aber der Kampf ist gewonnen und der Weg ist frei. Nur eine Sache ist noch nicht geklärt. Woher wusste der Vater den Namen des Ringgeistes? Er rückt zwar nicht sofort mit der Sprache raus, aber dann sagt er es doch: „Mariette... Tharion... NAME DES RINGGEISTES ist euer Onkel, mein Bruder. Einstmals ein großer Krieger unseres Volkes und Anführer der Truppen von Schrel Kain. Er war ein durch und durch edler Mensch, bis er, eines Tages, verschwand und sieben Tage später folgte der Angriff auf unsere Stadt.“

Mit dieser schmachvollen Erkenntnis und dem Gewinn des zweiten Ringes, dem zweiten, der fünf niederen Ringe der Menschen, endet diese Trilogie um Mordor. Nachdem das bleierne Herz von Therbas zerteilt wurde und jetzt das Glück den Helden hold war, besitzen die Helden der Geschichten nun schon 2 dieser düsteren Ringe. Irgendwann einmal werden die Helden hoffentlich alle Ringe besitzen und in einem gewaltigen Akt für das Gute alle fünf Ringe zerstören. Bis dahin ist es noch ein langer, gefährvoller und extrem anstrengender Weg und viele weitere Prüfungen werden kommen. An dieser Stelle können die Charaktere, die sich bisher noch nicht als Helden gefühlt haben, aber genau dies mit Fug und Recht von sich behaupten, den Mordor und den Gefahren dieses Landes zu trotzen,

viele Menschen das Leben zu retten und einen Ringgeist, wenngleich auch einen Niederen, zu bezwingen ist der Stoff aus den Heldengeschichten sind.



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
Januar 2004