

Gontrans Rückkehr



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

Zeit: Irgendwann nach 1640 3. Zeitalter

Ort: Östlichster Ausläufer des südlichen Ered Luin

Vorgeschichte: Gontran hat einst mit seinen Meuchelmördern, den „Schatten“, in Dol Amroth und Umgebung für gefährliche Zustände gesorgt und wurde von der Abenteurergruppe damals verjagt, aber nicht besiegt. Das Abenteuer-Quellenbuch „Mord in Dol Amroth“ ist also sozusagen das Abenteuer, welches vorher gespielt werden sollte, um zu dieser Geschichte, zu diesem Kurzabenteuer, einen Bezug zu haben. Damals wurden die „Schatten“ zwar verjagt, aber ihr grausamer Anführer Gontran, hat erneut gefährliche Vasallen um sich geschart. Seine finsternen Pläne sind eigentlich unverändert, aber wesentlich perfekter geworden, denn Therbas, damals noch Mitglied der Abenteurergruppe, ist indirekt durch Gontran verdorben worden. Auch wenn die Geschichte schon häufig erwähnt wurde, in früheren Abenteuern, sei sie hier nochmals erzählt. Therbas war einst ein Ritter der königlichen Garde von Calendhron (Rohan) und hat mit der Abenteurergruppe von damals gegen die Schatten gekämpft. Er überlebte und sicherte den Verbleib einiger Amulette, welche die Gruppe Gontran abgenommen hat. Diese Amulette stammten direkt aus Saurons Schmiede und verliehen Gontran besonders düstere Kräfte. Therbas fiel allerdings bald in einem schweren Gefecht mit Uruk-hai und zu allem Überfluss begrub ihn die Gruppe mit diesen Amuletten und die dunkle Kraft ging an Therbas über und er wurde zu einem gefürchteten, untoten Reiter und später zu einem niederen Ringgeist und Vasall des Hexenkönigs von Angmar. Fünf niedere Ringe Saurons gibt es und davon besitzt Therbas, einen. Die weiteren gingen an „Messermantel“ (NSC findet sich im Abenteuer-Quellenbuch „Sturm über dem Meer von Rhun“) und Rizzen. Rizzen ist ein Dunkelelbe, ähnlich wie Therbas, kurzzeitig Mitglied der Abenteurergruppe war. Therbas hat den vierten Ring an Gontran überbracht um ihn erneut erstarben zu lassen und ihn ebenfalls zu einem niederen Ringgeist zu machen. Gontran, gierig nach Macht und getrieben von Rachegehlüsten, hat gemeinsam mit Rizzen weitere Dunkelelben um sich geschart und plant nun nach Dol Amroth zurück zu kehren und die Stadt endgültig in eine Festung des Bösen umzuwandeln.

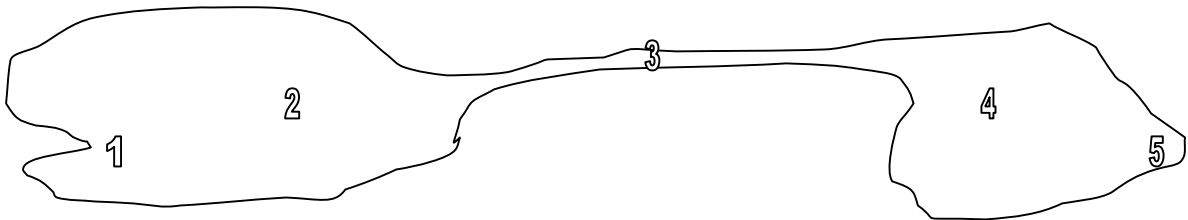
In diesem Abenteuer sind keine direkten Konfrontationen mit Gontran und Rizzen geplant, aber Spurensuche, sammeln von Erkenntnissen über diese Hintergrundgeschichte und die Beseitigung von einer gewissen „Restgefahr“, stellen durchaus ein eigenes, kurzes Abenteuer da, denn einige Meuchelmörder sind zurück geblieben und haben die Höhlen und Katakomben mit hinterlistigen Fallen gesichert und natürlich sind auch die verbliebenen Meuchelmörder selbst eine ernst zu nehmende Gefahr. Diese Gefahr muss erst beseitigt werden um überhaupt weitere, wichtige Informationen in Ruhe finden zu können, um weitere Anhaltspunkte über die Bedrohung für Dol Amroth zu sichern. Der aufmerksame Leser wird gemerkt haben, dass lediglich vier Ringe Saurons einen Besitzer haben. So ist derzeit tatsächlich, den der Hexenkönig hat als oberstes Ziel ausgegeben, dass der letzte Ring an Lady Celissa (dem mächtigsten Gruppenmitglied, mit einem Hang zum Bösen) zu übergeben ist. Aber auch das soll in diesem Abenteuer nicht passieren.

Gontran traf sich mit Rizzen und dieser brachte einige, ebenfalls abtrünnige Dunkelelben mit, die sich bereitwillig in den Dienst Saurons stellen sollten. Gontran erschuf erneut eine kleine, aber schlagkräftige Eliteeinheit von Meuchelmördern und Rizzen, selbst ausgebildeter Assasine, ließ es sich nicht nehmen, dem Feldzug gegen Dol Amroth selbst anzuführen.

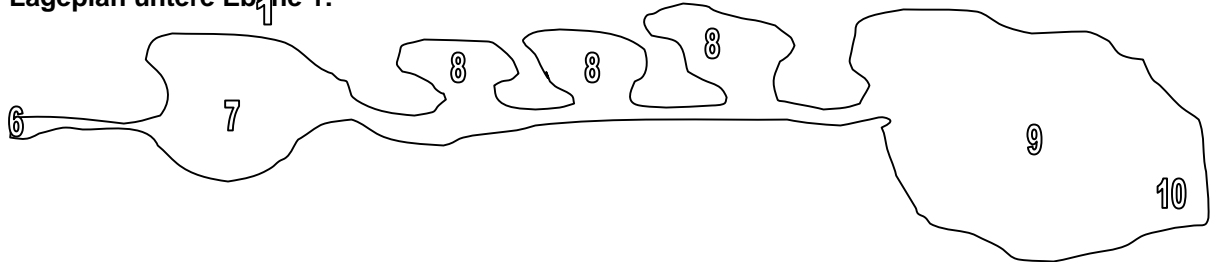
Am Ort des Geschehens angekommen, sind die SC`s eigentlich nur auf der Suche nach einem Unterschlupf für die Nacht und geraten in die Katakomben, die noch vor kurzem von Rizzen, Gontran und den anderen Meuchelmördern als Versteck und Stätte der Ausbildung gebraucht wurden. Der Eingang zu diesen Katakomben ist lediglich eine 70 Zentimeter breite, vertikale Felsspalte und ist äußerst schwer (-30) zu entdecken. Wenn die Gruppe nicht über alle Maßen hinaus leise ist (Schleichen-Manöver; sehr schwer), sind die Dunkelelben-Meuchelmörder sofort informiert und

sichern den gesamten Höhlentrakt mit Hinterhalten, Fallen unterschiedlichster Art und einer gehörigen Portion Magie.

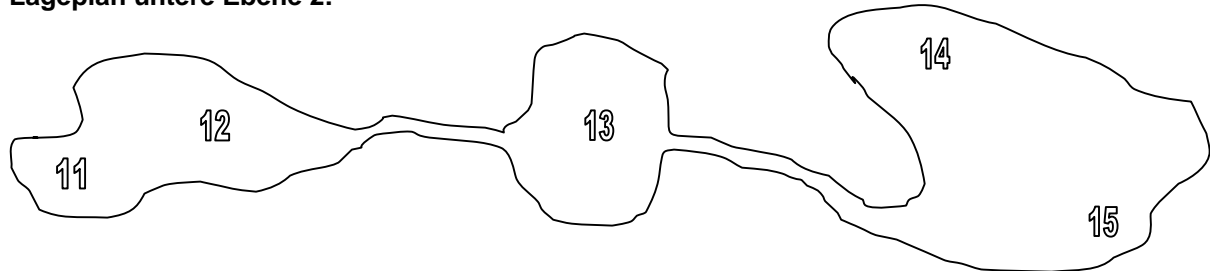
Lageplan Eingangsbereich:



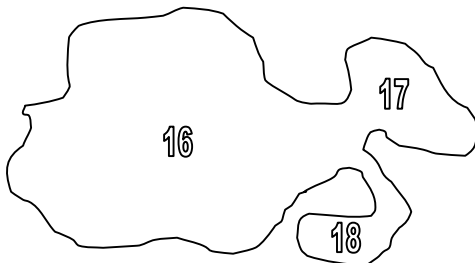
Lageplan untere Ebene 1:



Lageplan untere Ebene 2:



Lageplan untere Ebene 3:



- 1.) Hier befindet sich die Spalte in der Außenwand des Berges und somit der Eingang in die Höhle.
- 2.) Diese Höhle ist natürlichen Ursprungs und ca. 4 Meter hoch und gute 20 Meter lang. Wenn man genauer den Boden untersucht, kann man feststellen, dass vor einiger Zeit hier eine Menge Personen gestanden haben und später abgerückt sind. *Hierbei handelt es sich um den Hauptteil der von Gontran ausgebildeten Meuchelmörder, mit denen er bereits auf dem Weg nach Dol Amroth ist.*
- 3.) Dieser natürliche Stollen ist 30 Meter lang, bevor er in die nächste Höhle sich öffnet. Es ist so eng, dass man nur hintereinander gehen kann, einer nach dem anderen.
- 4.) Kurz, nachdem sich der Stollen in eine weitere, natürliche Höhle öffnet sind mehrere Stolperdrähte ausgelegt. Diese zu entdecken, ist ein Manöver des blanken Leichtsinns (-50) und sich nach dem Stolpern noch so gekonnt abzufangen, dass man nicht die kleinen, im Boden verankerten Metallspitzen tritt, mit den Händen reingreift, oder gar komplett hineinfällt, ist ein absurdes Bewegungsmanöver (-70). Jeder der strauchelt, muss 1W6 Angriffe +10 hinnehmen (ATS ?), wobei der DB nicht angerechnet werden darf. Diese Spitzen sind mit einem schnell (1 Runde) wirkenden Muskelgift (Stufe 8) versehen. Wer seinen WW nicht

erfolgreich absolviert erleidet in den entsprechenden Körperteilen komplette Lähmungen (-100 auf alle Handlungen mit dem entsprechen Körperteil).

- 5.) Hier führt eine, in den Stein gehauene Wendeltreppe abwärts in die **untere Ebene 1**.
- 6.) Von der Treppe führt eine sehr schmaler Gang weiter. So schmal, dass es ein sehr schweres Bewegungsmanöver (-20) darstellt sich dort durch zu zwängen. Für alle Charaktere über 80 Kg Körpergewicht ist es sogar äußerst schwer (-30) und für SC`s die über 100 Kilo wiegen ist es gar blanker Leichtsinn (-50). Gelingt das Manöver nicht, bleibt man stecken, erleidet W10 Treffer Schaden und muss es in der nächsten Runde erneut versuchen. Achtung Hinterhalt; siehe Nummer 7.
- 7.) Während sich der erste Charakter versucht durch den Spalt zu zwängen, tauchen aus dem Dunkel der anschließenden Höhle auf einmal zwei vermummte Gestalten mit leichten Armbrüsten* auf und eröffnen das Feuer, auf den hilflosen, in dem Spalt steckenden SC (Angriff von der Seite; Ü-Angriff; Unbewegtes Ziel). Die Bolzen sind mit, dem unter Nummer vier beschriebenen, Gift präpariert. Die Charaktere sollten alle kreativen Freiräume erhalten, diese ernste Situation bald in den Griff zu bekommen, wobei aber übertriebene, oder leichtsinnige Handlungen dennoch nicht zugelassen werden sollten. * Die Armbrüste der Schatten sind selbstladende Waffen (+10) und es können vier Bolzen in vier direkt aufeinander folgenden Runden abgefeuert werden.
- 8.) Bei diesen Höhlen handelt es sich um Wohn- und Aufenthaltsräume für je 8 Mann. Die Charaktere sollen kombinieren, dass es sich wohl um insgesamt 24 Mann gehandelt haben muss. Tatsächlich sind es aber doppelt so viele, denn es waren stets 2 Mann, die sich abwechselnd ein Bett geteilt haben. Insgesamt waren es also 48 Meuchelmörder, von denen bereits 35 Richtung Dol Amroth aufgebrochen sind. Die restlichen 13 sollten in dem Höhlenkomplex alle Spuren verwischen und eine gewisse Zeit auch einen evtl. notwendigen Rückzug decken. Diese Verbliebenen sind nur spärlich ausgerüstet und ihre Ausbildung ist auch noch nicht beendet. Die Charaktere sollten nicht leichtes Spiel haben, aber sicher gehen, dass es sich um eine unorganisierte Bande von mordlustigen Spinnern handelt. Im späteren Aufeinandertreffen mit Gontrans Schatten, werden sich die SC`s ganz schön umgucken, wie gefährlich fertig ausgebildete Assasinen sein können und werden.
- 9.) In dieser großen, halb natürlichen, halb bearbeiteten Halle wurde die Ausbildung der Meuchelmörder voran getrieben. Hier wurden Übungen und Unterricht abgehalten, aber auch gegessen. Für all das lassen sich hier noch Spuren finden. Allerdings befinden sich oben in der Höhle 5 Plattformen zur Überwachung des gesamten Raumes. Diese können durch Trittnischen in der Wand erreicht werden. Nur wenn ein Charakter explizit die Wände nach Geheimöffnungen absucht, sind diese auch zu finden. Auch die Plattformen sind sehr schwer (-20) zu entdecken und sowieso auch nur, wenn man direkt die Decke absucht. Auf diesen Plattformen befinden sich bereits je ein Meuchelmörder, ähnlich bewaffnet, wie unter Nummer 7 bereits beschrieben. Diese greifen dann an, wenn alle Charaktere angestrengt auf der Suche nach Informationen sind und ein Ü-Angriff gut durch geführt werden kann.
- 10.) Hier befindet sich eine Geheimtür die weiter in die Tiefen der Höhle führt. Sie ist äußerst schwer zu entdecken und genauso schwer zu öffnen. Diese führt zur **unteren Ebene 2**.
- 11.) Der Eingangsbereich des Vorratslagers ist mit vielen kleinen Glasperlen ausgelegt, die mit einer Chemikalie gefüllt sind. Zerbricht auch nur eines dieser Kügelchen, reagiert die Flüssigkeit mit der Luft und setzt ein Zellgift frei. Dieses Gift (Stufe 9) beginnt die Lunge zu zersetzen und man ist binnen 2W10 Runden nicht mehr in der Lage zu atmen und erstickt in weiteren 2W10 Runden.
- 12.) Das Vorratslager ist fast komplett geräumt und es liegen nur noch Trümmer rum. Nimmt man sich die Zeit all diese Trümmer zu durchsuchen, kommen bei einem erfolgreichen Wahrnehmungswurf (-50) zwei kleine Lederbeutel zum Vorschein. In jedem findet sich ein Gegengift für Zell- und Wucherungsgifte.
- 13.) Hier befand sich wohl mal die Waffen- und Rüstkammer. Hier ist bis auf den letzten Dolch alles ausgeräumt und nur noch die leeren Regale und Waffenständer stehen herum. Unter Umständen kann hier heraus gefunden werden, welche Waffen die Meuchelmörder hauptsächlich verwenden. Zu diesen Waffen zählen Katanas, Wurfsterne, leichte, selbstladende Armbrüste und kurze Speere. Um dies allerdings heraus zu finden muss schon ein absurder Wahrnehmungswurf (-70) gelingen.
- 14.) In der Ecke der großen, natürlichen Höhle befindet sich eine Art Labor. Untersucht man die zerstörten Überreste kann man, mit entsprechender Fachkenntnis und einem sehr schweren (-20) Manöver in einer entsprechenden Fertigkeit feststellen, dass es sich hier einstmals um eine gefährliche Giftküche gehandelt haben muss. Viele verschiedene Gifte wurden hier entwickelt und vielfältig, allerdings kann man nicht feststellen, welche das sind.

- 15.) In dieser Wand befindet sich eine weitere Geheimtür. Diese ist mit einem Manöver des blanken Leichtsinns (-50) auszumachen und ebenso schwer zu öffnen. Außerdem ist sie mit einer fiesen Falle versehen. Durch einen Zauber ist die Tür so präpariert, dass ein schriller, sehr hoher und gellender Schrei ausgelöst wird. Es wird ein WW gegen Leitmagie, der Stufe 10 notwendig um nicht taub zu enden. Man darf gespannt sein, ob die Gruppe diese Falle entdeckt und wie sie u. U. umgehen, denn nur Gontran selbst löst die Falle nicht aus. Die Geheimtür führt zur **unteren Ebene 3**.
- 16.) Durch die Geheimtür gelangt man in eine düstere Schmiede. Hier hat Gontran all die gefährlichen und wirkungsvollen Waffen erstellt und seine neuen Untertanen damit ausgestattet. Alle Rückstände und Materialreste weisen auf nicht-magische (+15) Waffen hin. Alles, von der kleinsten Pfeilspitze, bis zum Katana wurde hier erstellt. Ein fachkundiges Auge und ein entsprechender Wahrnehmungswurf befördern diese Informationen ans Tageslicht. Wenn man sich die Mühe macht, können, gut und gern, 5 Kilo des Metalls zu neuerlichen Einschmelzen zusammen gesammelt werden.
- 17.) In dieser Seitenhöhle hatte Gontran sein Arbeitszimmer und hielt sich ebenfalls dort auf, wenn es galt Besprechungen mit seinen Anführern abzuhalten. Einige Dokumente hat er unvorsichtiger Weise hier zurück gelassen. Sie enthalten die Informationen zu seinem Plan, nach Dol Amroth zurück zu kehren und den Hügel der Schatten erneut in Besitz zu nehmen. Die Dokumente befinden sich in einer abgeschlossenen Schublade und sind sehr schwer (-20) zu erreichen. An dieser Schublade ist ebenfalls eine Gas-Falle installiert. Diese ist mit einem Manöver des blanken Leichtsinns (-50) zu entdecken und zu entschärfen. Das Gas ist unter Punkt 11 bereits beschrieben.
- 18.) Der Eingang zu dieser Höhle ist verschüttet worden, durch einen Erdbeben. Im Inneren der Höhle befindet sich noch Ausrüstung, die Gontran zwar erstellt, aber nicht verteilt hat. Die Mühe all diesen Kram zu bergen lohnt sich allerdings. Hier befinden sich einige nützliche Gegengifte (SL-Entscheid), ein Speer (+15), zwei Katanas (+15) und gut 200 Silbermünzen in einer kleinen Truhe.

Das Ende des Abenteuers ist damit erreicht und mit den unheilvollen Neuigkeiten können die Abenteurer sich nun auf den Weg machen, um Gontran erneut die Stirn zu bieten und seine finsternen Pläne zu verhindern. Während des Rückwegs stoßen die Charaktere auf die letzten 6, der verbliebenen Meuchelmörder. Diese blieben zunächst im Verborgenen und stellen die Charaktere jetzt in der Schmiede (16) zu einem Endkampf. Das Abenteuer, in dem die Charaktere auf Gontran selbst treffen, heißt „*Wieder Morde in Dol Amroth*“.



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
März 2003 bis April 2003