

Im Auftrag des Hexenkönigs?



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

Ort: Dorwinion, das nördliche Mittelerde, die Nebelberge und Angmar

Zeit: Zwischen 1650 und 1900 im dritten Zeitalter

Vorgeschichte: Unbemerkt von allen rechtschaffenden Kräften ziehen im Norden von Mittelerde die Handels- und Versorgungskarawanen von Dorwinion im Osten bis nach Angmar und versorgen so das dunkle Reich des Hexenkönigs mit vielen Waren, die sonst der Nazgulfürst so niemals erhalten würde. Vieles hängt von diesen Karawanen ab, denn gerade noch vor dem endgültigen Fall der Hauptstadt von Arthedain, Fornost, ist diese Karawanenstrecke eine der Haupthandelsrouten des Hexenkönigs.

Nun werden aber gerade in Schrel Kain, der Hauptstadt Dorwinions, immer häufiger die Fragen laut, wohin all diese Waren verschwinden und wer sie bezahlt.

Immer wieder wurden Beobachter und Gesandte des Hofes mit geschickt, aber nicht einer kam zurück um einen Bericht zu verfassen. Genau genommen kam niemand von diesen Beobachtern überhaupt jemals wieder irgendwo hin zurück.

Auch diesem Umstand ist es zu verdanken, daß man die Händler, die mit einer solchen Karawane reisen mal etwas genauer unter die Lupe genommen hat. Beileibe sind es nicht die bequemen Pfeffersäcke aus den Kontoren und auch keine gemütlichen, Kutschbock platt sitzenden, Scharlatane, die durch die Welt reisen und irgendwelche Wundermittelchen anpreisen. Hört man sich die Beschreibungen an, kann manch einem unerfahrenen Abenteuerer schon Angst und bange werden, denn die raubeinige Gesellschaft besteht aus baumlangen Nordmannbarbaren und hinterhältigen Ostlingschlitzern. Wenn auch wenige, so gibt es aber doch auch Frauen in dieser Riege, aber auch diese Weiber schlagen erst zu und fragen dann. Bis an die Zähne bewaffnet, gefährlich aufbrausend und nicht auszurechnen. Dieser Gesellschaft gehört man entweder an, oder man macht einen Bogen um sie.

Vielleicht hätte manch ein Abenteuerer noch eher zurück gezogen, wenn er all dies gewusst hätte. Wenn er zudem gewusst hätte, welche Route die Karawane nimmt und vor allem, wenn er gewusst hätte, was getan werden muss, um in die so „illustre“ Gesellschaft der Karawanenhändler des Nordens zu gelangen.

So ist dieses schwierige, sehr gefährliche und hunderte Meilen lange Abenteuerszenario wirklich nur etwas für ganz abgebrühte und mit allen Wassern gewaschene Abenteuerer.

Anmerkung: Nach jedem Kampf mit Toten, der während des Szenarios statt findet, ist ein Schatten zu sehen, für jene, die sich nach dem Kampf noch nach weiteren Bedrohungen umsehen, oder generell nach einem Kampf alles untersuchen. Alle Verstorbenen haben auch sehr schnell keine Seele mehr. Zu diesem Umstand mehr Informationen im dritten Einzelabenteuer dieses Szenarios.

Als Spion in der wilden Horde

Der amtierende Fürst von Schrel Kain hat geladen und die Dorwinrim wissen was es bedeutet Gäste zu bewirten. Mal abgesehen von hervorragenden Weinen und Obst in Hülle und Fülle fehlt es auch nicht an weiteren Bequemlichkeiten und Gaumenfreuden, die einen solchen Empfang zu einem wirklich eindrucksvollen Erlebnis machen und somit umso mehr einen extremen Kontrast zu dem bietet, was sich den Helden für ein Ambiente bieten wird, wenn sie den Auftrag annehmen, welchen ihnen der Fürst im Laufe des Abends eigenständig und geheim unterbreiten wird.

Zu vorgerückter Stunde lässt der Fürst bitten. In seinem Arbeitszimmer sind Sitzgelegenheiten aufgestellt worden und selbst der persönliche Diener des Fürsten verlässt wortkarg den Raum, nachdem die Helden Platz genommen haben.

„Ich habe euch eingeladen und jetzt hier zusammen kommen lassen, weil ich eine dunkle Ahnung habe, daß mein Land Waren dem Feind zu schmuggelt. Über eine der Nordrouten geht und kommt eine Karawane von der man nie genau weiß, wo die Waren hin gelangen, auch wenn stets pünktlich und auch stets gute Preise bezahlt werden. Mein Land ist reich an allen nur erdenklichen Waren und ich möchte trotz der Gewinne nicht irgendeine fremde und vielleicht böse Opposition zu den freien Völkern Mittelherdes unterstützen.“

Der Fürst wird alle erdenklichen Fragen natürlich wahrheitsgemäß beantworten, aber viel weiß er auch nicht. Er vermag von den hart gesottenen Händlern zu berichten, von den vermissten Beobachtern, die offiziell mitgenommen wurden und das sie nie wieder gesehen wurden, aber das ist dann auch schon so gut wie alles. Auf die Frage hin, wie den jetzt ausgerechnet die Helden helfen können, sagt er dann folgendes...

„Manche handeln mit Waffen, andere mit anderen Dingen. Ich glaube aber zu wissen, daß bisher noch kein Weinhändler dabei ist und zeigt mir mal ein Volk, ob gut oder böse, welches nicht nach Wein und somit nach dem Rausche lechzt. Ich würde euch Kamele und Pferde stellen, natürlich auch den Wein und alles an Ausrüstung, was ihr mir benennt. Eure Aufgabe ist es dann, sich in die Gesellschaft einzuschleichen, euch dort geduldet zu machen und vielleicht sogar beliebt, so das man euch die Mitreise gestattet. Dann geht ihr mit, überprüft die Route, späht alles aus, haltet eure Tarnung stets aufrecht, kehrt hoffentlich zurück und berichtet mir persönlich. Wenn ihr nebenbei noch erfolgreich Handel treibt, sei diese Gold schon euer. Kehrt ihr wieder, so gebe ich jedem nochmals 1.000 Goldmünzen als Belohnung für eure Taten und euren Mut, ganz gleich ob mir gefällt, was ich höre, oder nicht.“

Willigen die Helden ein, so geschieht wie der Fürst gesagt hat und am kommenden Tag schon verfügt die Gruppe der Helden über eine volle Handelsladung guten Wein, die entsprechenden Packtiere und auch sonst alles, was sie vorab angefordert hatten.

Es dauert auch nur wenige Tage bis man den Helden vermeldet, daß die entsprechende Karawane in Schrel Kain eingetroffen ist. In den vergangenen Tagen sollten sich die Helden also schon gut überlegt haben, wie sie sich der Gesellschaft andienen wollen um als akzeptierter Händlervorbund auf den nördlichen Wegen der Karawane mitreisen zu dürfen. Eigentlich gibt es auch gar nicht viele Möglichkeiten, denn die Händler sind alle vom selben Schlag und entweder man passt da rein, oder eben auch nicht.

Für die Händler gelten bestimmte Grundsätze. Verletzt man diese Grundsätze oder gibt man sich allzu konträr zu diesen Ansichten, wird es beim zweiten Versuch schon wesentlich schwieriger jemanden für sich zu gewinnen. Hier nun die Grundsätze:

- 1.) **Geld regiert die Welt** – Bestechung ist also evtl. ein probates Mittel zum Erfolg, kann sich aber zum Bumerang entwickeln.
- 2.) **Erst schlagen, dann fragen** – Eine deutliche Demonstration der eigenen Kampfstärke ist zwar nicht ungefährlich, aber sicherlich wirksam.
- 3.) **Schwäche zeigen, heißt verlieren** – Man sollte tunlichst vermeiden seine Meinung umzustellen und zu korrigieren. Was gesagt wurde, wurde gesagt und hat so Bestand.
- 4.) **Weder Gnade, noch Recht** – Gnade zeigen ist absolut verpönt und Recht und Gesetz gibt es auf den nördlichen Routen nicht. Wer sich auf Gesetze und Rechtschaffenheit beruft, hat schon verloren.

Natürlich kann man die Händler beobachten lassen und kann so einen Teil, oder auch alle Grundsätze erfahren um sich richtig einzustellen, aber eine Beobachtung ist gefährlich, denn Spione werden den Tod erleiden, wenn sie erkannt werden und außerdem haben die Helden nur etwa 2 Tage Zeit, bevor die Karawane wieder in Marsch gesetzt wird. Entweder hat man also an jedem Tag einen Versuch (mehr lässt die Geduld der Händler nicht zu) oder eben nur einen, wenn man vorab beobachtet. Auf jeden Fall allerdings sollten sich die Helden Decknamen zulegen, denn die echten Namen mögen vielleicht schon mehr Leute gehört haben, als den Helden dann in einer solchen Situation lieb sein kann.

Natürlich ist auch Glück dabei, denn an die verschiedensten Leute können die Helden bei der Kontaktaufnahme geraten. Hier eine Übersicht über die NSCs und ihre grundsätzliche Einstellung und Verhandlungspraktik.

Braak ist ein Nordmann vom Volke der Beorninger. Er ist schwer behaart, trägt einen roten Vollbart und ist gut 2 Meter groß. Gekleidet ist er in derbe Lederkleidung und mit einer schweren Axt bewaffnet, die er meist in der Hand hält und mit sich rum schleppt. Er macht sich über jeden lustig, der kleiner ist als er und hat für Frauen nur sexistischen Spott übrig. Ihn zu beeindrucken ist eigentlich nur möglich, wenn man einen seiner vielen dummen Sprüche und Beleidigungen zum Anlass nimmt, ihm ordentlich die Fresse zu polieren. Lediglich vor guten Kämpfern, seinen Handelspartnern und seinen bisherigen Mitstreitern und Weggefährten hat der nordische Riese Respekt. Neuankömmlinge haben bei ihm einen extrem schweren Stand.

Braaks Werte:

Lari ist eine Menschenfrau, die stets angestrengt und beschäftigt wirkt. Gelaber ist ihr zuwider und nichts hasst sie mehr als kriecherisches Andienen. Da ist sie auch sehr empfindlich. Lari bittet nie um etwas. Sie nimmt es sich und macht kurzen Prozess mit jemanden, der ihr im Wege steht. Männer lehnt sie grundsätzlich ab, bis sie die entsprechenden Kerle näher kennt. So lange sind sie zwar geduldet, aber kaum beliebt. Auch sie neigt zur Gewalt, bleibt aber sonst ein gutes Stück weit gelassen und unnahbar. Eine typische Szene mit ihr wäre, daß sie angesprochen wird, sie aber nicht zuhört und statt dessen eher irgendeinen Gegenstand des Helden kaufen will. Sie unterbreitet ein Angebot, wird das abgelehnt, geht sie weg. Auch weiteres Gelaber reagiert sie mit Ohrfeigen und Peitschenhieben. Sie zu überzeugen geht nur entweder mit zärtlicher Gewalt oder mit extremer Arroganz, denn sie fährt auf alles ab, was sie nicht haben kann. Kleiden tut sich Lari in Leinen und praktisch, wie bequeme Stoffe. Leichte Waffen, wenig Panzerung.

Laris Werte:

Cal-Shi-Khen ist definitiv ein Ostling. Er ist stets extrem höflich und verlangt jede gute Sitte auch von seinem Gegenüber. Ein kleiner Fehler und Cal-Shi-Khen hält jemanden für einen Barbaren und unwürdig mit ihm zu sprechen. Natürlich ist das auch nur eine Fassade, aber was er wirklich hasst und mit gefährlichen Fußtritten und Handkantenschlägen vergeltet, ist, wenn er ungefragt berührt wird. Er trägt weite Hosen, hohe Stiefel, bequeme Oberbekleidung und alles ist stets reich verziert und geschmückt. Er ist gut gepanzert und besitzt auch ein erstaunliches und exotisches Waffenarsenal.

Khens Werte:

Marlina ist so etwas wie eine Hure. Sie verkauft sich gerne und testet so ihren männlichen Gegenüber. Eine Nacht mit ihr ist, in ihren Augen, gut 10 Goldmünzen wert. Bietet jemand mehr, nimmt sie das Geld, nimmt auch den Mann und wenn der auch noch das bringt, was sie sich wünscht,

ist sie auch schon überzeugt. So viel zum Idealfall. Bietet jemand weniger, rastet sie völlig aus. Ihre Angriffe mit zwei Dolchen sind allerdings absolut präzise und sehr gefährlich, zumal sie auch mit giftigen Klingen arbeitet. Sie ist durch Gold und Geschmeide bestechlich. Sie liebt außerdem Prosa, Gedichte und Lieder, aber das weiß kaum jemand. Sie flirtet gerne und lässt sich auch gerne von Männern verwöhnen. Sie spielt mit den Männern und nur so lange der Mann das mit macht ist alles gut. Wagt ein Mann es allerdings, eine eigene Meinung zu haben... naja, die Dolche halt. Sie trägt stets sehr enge Kleidung und auch mal durchsichtige Stoffe. Sie benimmt sich unsittlich und spricht dreckig daher. Sie ist die Unkeuschheit in Person. Sie liebt Goldschmuck und selbst ihre Dolche sind reich verziert. Abgesehen davon ist sie sehr hübsch.

Marlinas Werte:

Agax ist ein absolut durchtriebener Bursche, lässt jeden auflaufen und betrügt wo er nur kann. Ihn kann man nicht überzeugen, aber er macht den Anschein, daß man ihn bestechen könne. Er ist stets freundlich, nett und lacht fast immer. Ihm Geld zu geben um sich sozusagen einzukaufen ist eine glatte Fehlinvestition, denn er nimmt nur das Geld, bespricht sich dann mit Braak und verpetzt dann sozusagen die Helden. Er ist stets in Waldläufergewänder gehüllt und ist wohl auch einer der Waldmenschen des nördlichen Düsterwaldes. Er ist ein praktisch denkender Mann, der extrem viel von Geld, Hehlerei und ähnlichen Dingen versteht. Er ist ein Dieb und so auch extrem gewand, geschickt und schnell. Er steht unter Braaks Schutz, was insofern interessant ist, wenn erst Agax Probleme macht und man dann im weiteren Verlauf Braak in die Schranken weisen kann. Dann gibt Agax gerne das Geld und noch mehr zurück um keinen Ärger zu bekommen.

Agax Werte:

Die Werte der einzelnen NSCs sollten auf einem Beiblatt (siehe Übersichtstabelle Kampf; herunterzuladen auf mittelerde-online.com) notiert sein und denen der Gruppe ebenbürtig bis etwas überlegen sein. Abgesehen von eventuellen Kampfsituationen bei den Verhandlungen ums Mitreisen dürfen wird es auch im weiteren Verlauf des Abenteuers definitiv genug Situationen geben, wo die Werte von Belang sind.

Wenn man aufgenommen wurde und schon bald die Reise beginnt, sind es zu Anfang noch die oberflächlichen Informationen, die es gilt heraus zu bekommen. Namen, Handelsware, Verlauf der Route, usw.

Während Braak mit Waffen und Eisenwaren handelt, verdient Lari ihr Geld mit Stoffen, seilen und Leder. Cal-Shi-Khen vertreibt Gewürze und allerlei Kräuter. Marlina handelt mit Schmuck, Tand und sogar mit magischen Artefakten und Runenpapieren. Agax hat eigentlich ein ständig wechselndes Warenangebot und immer wieder was besonderes in seinem Repertoire.

Die Route verläuft von Schrel Kain, über die Ebenen in westliche Richtung bis an die Waldgrenze des Düsterwaldes heran und über die alte Waldstraße entlang weiter westlich. Danach ein Schwenk in nordwestliche Richtung, über den Anduin hinüber und bald schon wieder westlich, hinein ins Nebelgebirge, auf die Passstraße Richtung Orkstadt und später auf Pfaden weiter durchs Gebirge bis nach Angmar hinein.

Alle Behausungen von Menschen, Zwergen und vor allem Elben werden gemieden und lediglich Orkstadt ist als fester Punkt in die Reise integriert.

Anmerkung: Nur nochmals zur Erinnerung - Nach jedem Kampf mit Toten, der während des Szenarios statt findet, ist ein Schatten zu sehen, für jene, die sich nach dem Kampf noch nach weiteren Bedrohungen umsehen, oder generell nach einem Kampf alles untersuchen. Alle Verstorbenen haben auch sehr schnell keine Seele mehr. Zu diesem Umstand mehr Informationen im dritten Einzelabenteuer dieses Szenarios.

Nach Beginn der Reise sollten die Helden vorsichtig jeden einzelnen Händler-NSC versuchen kennen zu lernen und etwas über die Leute raus finden. Alle NSCs haben bestimmt noch 3 bis 5 weitere Angestellte, die sie teilweise sehr gut und teilweise auch sehr schlecht behandeln. Eindeutig ist aber, daß sich niemand auch nur einen Dreck um die Belange des Anderen schert, wenn seine Waren und sein Hab und Gut nicht auch betroffen sein könnten. Besonders viel wird auch nicht gesprochen und wenn, verlegen sich die meisten auf irgendeine Sprache, welche die wenigsten der anderen Händler können und sprechen leise.

Bis es in die Nebelgebirge hinein geht, verläuft die Reise mit nur wenigen Zwischenfällen, die problemlos hintereinander weg gespielt werden können.

Ereignis 1... Braak hat in seiner Truppe ein Mädchen dabei. Sie mag Mitte 20 sein, ist recht hübsch und hört auf den Namen Mallen. Mallen ist für die Pferde zuständig und wird ständig von Braak schikaniert und sogar unsittlich belästigt. Eines Abends, es wird gerade ein Lager aufgeschlagen, geht Braak sehr rüde gegen Mallen vor, schlägt sie nieder und tritt nach ihr. Einen Grund scheint es nicht wirklich gegeben zu haben, dennoch behauptet Braak das Mallen sein Pferd am Zaumzeug zu doll gerissen hätte.

Unternehmen die Helden nichts, bleibt es ruhig und es geschieht nichts weiter. Mischt sich aber jemand ein, kommt es zu einer handfesten Prügelei mit Braak und seinen verbleibenden vier Männern. Braaks werte, siehe weiter vorne im Text, oder (wenn vorhanden) auf dem Beiblatt.

Werte von Braaks Männern:

Es ist eine Schlägerei und es sollten dieses Mal keine Waffen gezogen werden. Tut allerdings ein Held eben dieses, ziehen auch Braaks Männer und auch Braak selber ihrerseits Waffen und es wird blutig.

Ereignis 2... Agax scheint viel für Marlina übrig zu haben. Das beruht allerdings nicht auf Gegenseitigkeit. Marlina macht sich an einem Abend allerdings einen Spaß draus, Cal-Shi-Khen aus der Reserve zu locken. Dieser Flirt macht den leicht angetrunkenen Agax wütend. Er geht auf Khen los. Dieser wehrt sich. Braak ist Agax Freund und mischt sich ein. Er nimmt sich Marlina vor und zerrt sie an den Haaren zu Boden. Khen würde inzwischen gerne Agax die Höflichkeit in den Schädel hämmern und so ist in kurzer Zeit ein Streit im Gange der eskalieren wird.

Unternehmen die Helden nichts, kommt es zu einem Massengefecht zwischen den vier Händlern und ihren Bediensteten, in das auch die Helden involviert werden. Lediglich Lari kann sich raus halten. Versuchen die Helden zu schlichten müssen sie gleichzeitig an mehreren Fronten verschiedene „Brandherde“ löschen. Wer beruhigt wen? Und wie?

Bei diesem Ereignis muss etwas improvisiert werden und der SL sollte auf die Eigenarten der einzelnen NSCs achten und dann entscheiden ob der SC der versucht zu beruhigen und zu schlichten Erfolg hat. Es sollten u. U. auch Manöver gewürfelt werden.

Ereignis 3... Lari reitet tagsüber auf einmal an einen der Helden heran und beginnt diesen gezielt zu befragen. Sie fragt hartnäckig, sehr deutlich und direkt.

Anmerkung: Natürlich soll die Tarnung dabei auffliegen, also sollte sich der SL einen Spieler raus suchen, der mit solch einer Befragung Probleme bekommt. Fragen sie schnell und direkt. Ausflüchte sollten durch Nachfragen erschüttert werden. Entscheiden sie zum Schluss, ob der SC die Befragung überstanden hat, oder ob Lari Verdacht schöpft.

Zu diesem Zeitpunkt wissen die Helden dann ja auch nicht, daß Lari eigentlich gar nicht so sehr einen Karawanenhändlerin ist, sondern etwas viel Schlimmeres dahinter steckt. Dazu später mehr. Fliegt allerdings die Tarnung so auf, daß nicht nur Lari es mitbekommt, sondern auch Braak beispielsweise, gibt es abschließend ein Gefecht auf Leben und Tod, aber die Karawane und somit auch das Szenario enden dann an diesem Punkt hier.

Ereignis 4... Die Elben des Dusterwaldes kennen die wahren Gründe für die Handelslieferungen und missbilligen sie natürlich zutiefst. Eben so eine Gruppe Waldelben aus dem Waldlandreich taucht plötzlich und aus dem Nichts kommend auf, droht mit gespannten Bögen und fordert die Abgabe aller Waffen und Ware. Natürlich lassen sich die Händler das nicht einfach so sagen und ergeben tun sie sich auch nicht. Die Elben sollen verjagt oder auch getötet werden und sollten bei solch einem Kampf die Helden nicht richtig mitziehen, ist das natürlich mehr als auffällig.

Es geht also darum die gut 20 Elben möglichst bald zu verjagen und möglichst wenige selbst zu verletzen. Wie das zu bewerkstelligen ist, ist natürlich den Helden selbst überlassen. Fliehen tun die Elben bei etwa 50% Verlustrate ihrer Krieger.

Werte eines Waldelbenkriegers:

Natürlich können während der Reise noch mehr Dinge geschehen, aber das ist jedem Spielleiter selber überlassen. Die einzelnen Geschehnisse sind natürlich auch in erster Linie dazu gedacht, die Helden aus der Reserve zu locken. Geschieht dies sogar, wird entweder die Heldengruppe ein jähes Ende nehmen und im Kampf gegen aufgebrauchte Händler sterben, oder die Händler segnen das zeitliche noch bevor sie Angmar ein weiteres Mal erreichen. Verläuft die Reise allerdings, wie von allen Seiten her geplant, ist bald der erste und einzige richtige Stopp der Karawane erreicht. Es ist...

Orkstadt

... und liegt in den Nebelbergen.

Anmerkung: Nur nochmals zur Erinnerung - Nach jedem Kampf mit Toten, der während des Szenarios statt findet, ist ein Schatten zu sehen, für jene, die sich nach dem Kampf noch nach weiteren Bedrohungen umsehen, oder generell nach einem Kampf alles untersuchen. Alle Verstorbenen haben auch sehr schnell keine Seele mehr. Zu diesem Umstand mehr Informationen im dritten Einzelabenteuer dieses Szenarios.

Orkstadt liegt nahe dem Hohen Pass. Der Hohe Pass ist der nördlichste Pass über das Nebelgebirge. Er liegt nordöstlich von Bruchtal, südlich der Orkstadt im Nebelgebirge und südwestlich des Adlerhorstes. Am Osthang des Gebirges geht der Hohe Pass in die Alte Waldstraße über, die durch den Dusterwald führt. Orkstadt besteht aus vielen Höhlen, engen Gassen und Spalten im Stein und auch einigen Plätzen. Die Orks leben hier als Familien zusammen und sind bisweilen friedlich gegenüber den Karawanenhändlern, sind sie doch auch auf die Lieferungen angewiesen und ebenso möchte kein Ork sich den Zorn des Hexenkönigs zu ziehen.

Nach Ankunft der Karawane scharen sich sogleich einige Orks um die Händler und beginnen teilweise sehr aufdringlich zu betteln. Braak beispielsweise ist sehr grob und prügelt sich den Weg frei. Andere drängen sich hindurch. Besonders aggressiv wird allerdings Cal-Shi Khen. Seine Augen funkeln auf, sein Klinge blitzt auf und eine ältliche Orkfrau stirbt noch an Ort und Stelle.

Danach hat die Bettelei ein jähes Ende und jeder kann seiner Wege gehen. Cal-Shi Khen direkt zu stellen wäre eine nicht ganz ungefährliche Angelegenheit, aber von wichtiger Bedeutung.

Anmerkung: Lenken sie ihre Spieler ruhig zu einem Eingreifen und wenn auch nicht zu einem Kampf, dann doch wenigstens zu einem handfesten Wortgefecht. Cal-Shi Khen schickt erst seine Leute vor und greift dann selber ein. Zu diesem Zeitpunkt muss er allerdings überleben.

Cal-Shi Khens Werte siehe weiter oben im Text.

Werte von Cal-Shi Khens Gehilfen:

Die Helden sollten danach, um nicht weiter aufzufallen, einige Geschäfte tätigen. Aber auch Informationen gilt es zu sammeln. Natürlich sollte der weitere Weg von Interesse sein. Dieser führt nämlich über geheime Pfade, die nur die Orks kennen und auch halten. Niemand wird die Informationen aus einem Ork raus bekommen und die wenigen Karten die es gibt, sind von den Orks schwer bewacht und befinden sich in einer ganz bestimmten Höhle, die sehr trocken ist. Genau diese Infos sollen die Helden natürlich bekommen und genau diese Karten wären ein Segen für diejenigen Elben, Menschen von Rhudaur und alle anderen, die sich als Feinde von Angmar bezeichnen.

Die Informationen zu sammeln ist aber nicht ganz leicht, denn wenige Orks verstehen die Sprache und wahrscheinlich sprechen auch wenige Helden Orkisch in dem dortigen Dialekt.

Die Höhle auszumachen ist nicht schwer, denn sie wird von zwei großen Orks bewacht. Vielleicht können diese im Kampf bezwungen werden, aber ob Kampfärm und zwei Orkleichen wirklich der richtige Weg sind vorzugehen, darf an dieser Stelle bezweifelt werden.

Werte einer Orkwache:

Hinter der mittelschwer (+0) verschlossenen Tür führt ein schmaler Treppengang hinauf in eine doch recht edel ausgestattete Höhle. Es gibt dort mit Vorhängen abgetrennte Wohnhöhlen, eine Küche und auch das Karten- und Arbeitszimmer. Aber kurz bevor der Held, oder die Helden, die eingedrungen sind, mit der Durchsuchung beginnen können, erschallt ein Alarm. Dieser kreischend-quietschende Hornklang gilt aber nicht den Helden, sondern ganz allgemein. Zwei Riesen greifen die Stadt an und zertrampeln alles was an Ork und Hindernis sich ihnen in den Weg stellt. Lari, Braak und die Anderen hechten zu ihren Waren und versuchen zu alles zu verteidigen. Natürlich sollten auch alle Helden das tun, ansonsten wäre das sehr verdächtig und die u. U. dem Kampf fern gebliebenen Helden werden später arge Erklärungsnot haben, weil auch die Orks misstrauisch werden.

Anmerkung: Leiten sie ihre Spieler in die richtige Richtung, denn sonst könnte das Szenario ein Ende nehmen, was mehr als unrühmlich erscheint. Machen sie ihnen klar, das Tarnung alles ist und sie auch später noch mal versuchen können einzubrechen.

Doch zunächst steht der Kampf gegen die Riesen an. Durch die Angriffe der Orks und der, der anderen Händler verlieren die Riesen pro Runde pauschal je 100 Trefferpunkte. Für den Rest sind die Helden zuständig. Die Riesen gelten natürlich als gewaltige Wesen. Gezielte Attacken sind nicht zulässig.

Werte eines Riesen:

Natürlich steht ein erfolgreicher Kampfverlauf für die Helden zu hoffen. Im allgemeinen Tumult nach dem Kampf und den absolut notwendigen Aufräumarbeiten, können die Helden auch zurückkehren, zur Höhle mit den Karten und erneut einen Eindringungsversuch unternehmen.

Die zwei Wachen, die evtl. vorher schon überwunden worden sind, sind so oder so nicht am Platz. Ähnliches gilt auch für die vorab verschlossene Tür. Auch diese steht immer noch offen.

Die Höhle selbst ist leer und niemand ist anwesend. Doch egal wie viele Helden hinauf gehen und auch egal wie gut sie sich verstecken mögen und selbst wenn sie unsichtbar sein sollten, werden sie, kurz nachdem sie alle wichtigen Karten eingesteckt haben, überrascht. Ein älterer und wohl gekleideter Ork kehrt mit Cal-Shi Khen zurück. Offensichtlich gehört die Höhle dem Ork und er verhandelt über Waren mit Khen. Die Helden, die sich in der Behausung des Orks aufhalten, werden entweder plötzlich, oder auch durch einen saudummen Zufall entdeckt, aber sie werden entdeckt. Der Ork wirkt zuerst überrascht, hält sich dann aber zurück. Cal-Shi Khen und evtl. auch seine Leute (an Gruppenstärke anpassen) greifen an. Vorab beschimpft Khen sie noch als Verräter und unterstellt ihnen Diebstahl (stimmt ja auch irgendwie).

Cal-Shi Khens Werte siehe weiter oben im Text.

Werte von Cal-Shi Khens Gehilfen:

Sollte innerhalb des Kampfes zufällig mal Khen einen schweren Schaden bei einem Helden verursachen, gilt es zwei Dinge zu prüfen. 1.) Haben die Helden kurz nach der Ankunft Khen wegen seiner ruppigen Art zur Rede gestellt? 2.) Wie erfolgreich war der Kampf gegen die Riesen? Wenn nämlich beides zutrifft und für Eindruck gesorgt hat, naht bei einer schweren Verletzung, oder sogar einem Todesstoß von Khen oder einem seiner Männer ungeahnte Hilfe von hinten. Noch bevor es zu dem schweren Hieb durch Khen kommt, durchdringt eine weitere Klinge von hinten seinen Körper und lässt ihn sterben.

Die Klinge gehört dem Ork, der mit Cal-Shi Khen zuvor verhandelt hatte. Er stellt sich als Razár vor und sagt: „Ich habe die Menschen des Ostens nie gemocht und auch die Abfälligkeit nicht, wie er uns Orks behandelt. Euch habe ich beobachtet und ihr seit nicht so. Ich werde mit euch von nun an Handel treiben. Ich habe Waren für Angmar und auch Waren die ich euch anbiete. Wir werden uns sicher einig bezüglich der Transportkosten und auch wegen der restlichen Sachen. Aber sagt, warum wart ihr bei mir und habt euch versteckt und war unten denn nicht abgeschlossen? Und wo sind meine Wachen gewesen?

Razár grinst immer noch freundlich und tatsächlich wird er jede noch so haarsträubende Ausrede als die Wahrheit in Kauf nehmen. Die Verhandlungen mit ihm sind recht einfach, denn er hat Wolle und Leinen mindere Qualität, die lediglich nach Angmar als Tribut gezahlt werden sollen. Er zahlt 20 Silbermünzen für den Transport, wenn die Helden gewillt sind. Des Weiteren hat er Stahl liegen. Aber dabei handelt es sich um hochreinen Schwarzstahl, aus orkischen Mienen. Mit ihm lässt sich viel Wertvolles und Nützliches erschaffen, haben doch alle Gegenstände aus diesem Stahl einen hohen Bonus (+20). Das Kilo Stahl verkauft er für spottbillige 5 Goldmünzen und sollte wahrlich einen jeden Helden zum Packesel mutieren lassen. Bis zu 75 Kilo kann er verkaufen und wird es auch ohne weitere Nachfrage tun. Lediglich handeln tut er nicht gerne. Abschließend bietet er noch 100 Silberstücke für die übrig gebliebene Ausrüstung von Cal-Shi Khen. Lediglich auf ein paar zusätzliche

Lasttiere, die eventuell die Helden selbst brauchen, verzichtet er. Ansonsten nimmt er die Ausrüstung für sein Kontor, die Tiere für seine Küche und die Menschen, die natürlich um Gnade betteln, als Sklaven.

Die Helden sind gut beraten, alles aus Cal-Shi Khens Besitz zu verkaufen und vor allem die Männer und Frauen als Sklaven da zu lassen, denn die Helfer sind ebenso rachsüchtig, wie auch darauf aus, selber Händler zu werden und Khens Nachfolge anzutreten. Die Helden müssten mit späteren Angriffen und Meuchelattacken rechnen, wenn sie die Bagage mitnehmen.

Die restlichen Karawanenhändler sind schon etwas verwundert, aber Khen war eh nicht beliebt und schneller als man meinen könnte, hat sich jeder mit der neuen Situation abgefunden.

Nicht viel später finden sich dann auch die orkischen Bergführer ein und die Karawane setzt ihre Reise nach nicht ganz vier Tagen wieder fort. Über schmale Wege, gefährliche Pässe und unbekanntes Orkterrain. Lediglich die Karten und die Führer wissen hier noch Rat, doch einfach jetzt die gestohlenen Karten heraus zu ziehen und zu lesen wäre wirklich unachtsam, bzw. dumm.

Der Auftrag des Hexenkönigs

Nach weiteren 10 Tagen Reise durch die Berge des Nebelgebirges, durch grausame Winde, eisigen Schnee und raue Natur, fällt das Land nun schroff, öde und karg ab. Angmar liegt vor den Helden. Das Land des Hexenkönigs, des Obersten der neun Nazgûl und Saurons gefährlichsten Diener. Von hier schickt er seine Schergen und Vasallen aus, um das nördliche Königreich Arnor zu bekämpfen.

Die Reise endet in einer schwarzen Festungsanlage zu den Füßen des Nebelgebirges. Orks, Trolle und noch mehr und noch viel dunklere Gestalten drücken sich durch die engen Gassen. Es stinkt und der Hass macht die Luft spürbar bleiern.

Die Helden müssen der Tarnung wegen Handel treiben und auch die Wolle und Leinen von Razár wollen abgegeben sein. Nach einigen Geschäften ist plötzlich alles erledigt und die Helden stehen in Feindesland alleine da. Die anderen Händler haben sich in der Festung verteilt und etwas verloren steht nun die Gruppe da.

Natürlich können sie sich noch frei bewegen und ein wenig auskundschaften, was bisher keinem Spion gelang, aber die Freiheit währt nicht lange. Urplötzlich sind einige schwer gepanzerte Orks zur Stelle, umstellen die Gruppe und erklären deren Verhaftung. Ein Kampf erscheint zunächst aussichtsreich und sollte auch begonnen werden (muss natürlich nicht), aber nachdem einige Orks und vielleicht auch Helden Schaden genommen haben, kommt Verstärkung und unterbindet jegliches Gekämpfe.

Werte einer Orkwache von Angmar:

Nach diesem Kampf mit möglichst mindestens einem Toten, taucht plötzlich wieder dieser Schatten auf. Senkt sich auf den toten Körper, erhebt sich wieder und verschwindet. Die anwesenden Orks bekommen das nicht mal mit, aber den Helden sollte es auffallen. Spätestens jetzt, spätestens hier, denn es ist die Fahrkarte in die Freiheit.

Die Helden werden abgeführt und in enge Zellen gesteckt, doch nicht besonders lange, denn wenige Momente, nachdem die Orks abgeschlossen hatten und auch die Habe der Helden unbeachtet in einen Vorratsraum mit allerlei anderem Unrat geworfen hatten, klicken die Schlösser an den Zellen erneut. Leise Schritte sind zu hören, mehr nicht und die Türen der Zellen und auch zu dem Raum mit den Sachen der Helden öffnet sich, wie von Geisterhand.

Die Helden können treppauf in die Wachstube vordringen und in dem Moment, wo die anwesenden Wachen und die Helden sich in einen wilden Kampf verstricken wollen, öffnet sich die Tür zum

Gefangenenturm und ein hünenhafter Halbtroll tritt herein. Sein laut und grollend klingendes: „Ruhe... was geht hier vor?“ lässt die Helden, wie auch die Orkwachen kurz inne halten. Mitten in diese Stille hinein ergreift der Halbtroll erneut das Wort, führt einen deutlichen Monolog und faltet seine Orkuntergebenen gehörig: „Woher wusstet ihr, daß die Gefangenen frei zu lassen sind? War der Befehl wohl schneller hier als ich, was? Will sich wieder einer von euch Orkmaden in den Vordergrund drängen und sich beliebt machen, was? Egal nun... ihr erhaltet, alle wie ihr hier seit, Stockschläge bis ihr schreit und dann weil ihr schreit! Wieso haben die Fremden ihre Sachen am Leibe? Grrrr... auch Peitschenhiebe sollt ihr kriegen! Na auch egal, denn brauchen werden sie ihre Habe ja sowieso! Los ihr Händler, mitkommen, man wünscht euch zu sprechen.“

Danach tritt der Halbtroll voran, dahinter die Helden und weitere vier Kriegstrolche flankieren die Gruppe dümmlich drein schauen und befehlstreu. Der Weg führt direkt zur Zitadelle des Hexenkönigs. Ein schmaler, schlanker Turm mit hohen, spitzen Zinnen, steht schwarz und bedrohlich wie der Stachel eines Insekts in der Mitte der Ansiedlung. Überall sind Wachen. Orks und Trolle, aber auch geflügelte Unholde und allerlei andere dunkle Gestalten bewegen sich in der näheren Umgebung der Zitadelle.

Es geht über eine steinerne Zugbrücke über einen breiten Graben der mit heiß blubbernden Lavaschlamm gefüllt ist und furchtbar nach Schwefel riecht.

Auch innerhalb des Turms sind viele Wachen und ebenso viele Günstlinge des Hexenkönigs. Dunkle Magier, Totenbeschwörer, Hexer, Vampire und sogar Dunkelelben sind anwesend. Natürlich sollten die Helden vorsichtig sein, denn eventuell sind ihre Gesichter nicht ganz unbekannt. Es könnte interessant werden, was ein Held wohl tut und ob er die Nerven verliert, wenn er durchdringend von irgendjemanden gemustert wird und eventuell glaubt entdeckt und erkannt worden zu sein. Vielleicht kommt es sogar zu einem kurzen Gefecht, aber die eigentliche Tarnung fliegt dadurch natürlich nicht auf.

Nach vielen düsteren Gängen und Korridoren, steilen Steintreppen und morbiden Räumen, stehen die Helden nun vor einer Doppelflügeltür. Der Halbtroll öffnet beide Hälften und bedeutet den Helden einzutreten und dann nach rechts in einen kleineren, angrenzenden Raum zu gehen. Dort stehen einige hoch dekorierte Orks, einige Gelehrte und auch der Hexenkönig selbst ist anwesend.

„Ihr seid die reisenden Händler, nach denen ich geschickt habe? Gut, dann habe ich eine Aufgabe für euch, denn mir sind gewissermaßen in diesem Falle die Hände gebunden. In euren Reihen war einer meiner Diener, ein Seelensammler und er sollte mir bringen, was er gesammelt hatte. Doch tat er es nicht und verschwand. Ich will diesen Verräter hier auf diesem Teppich knien sehen. Findet ihn, oder ihr werdet alsbald schon nieder knien.“

Natürlich haben die Helden inzwischen genug Beweise und Informationen, um den Nachschubweg für Angmar zumindest teilweise abzuschneiden und warum sollten sie schon einen Auftrag des Hexenkönigs ausführen. Sie könnten verschwinden und das der Hexenkönig ein Feind ist, ist auch nicht wirklich eine Neuigkeit. Noch während sie ihre Abreise vorbereiten stößt allerdings ein Ork zu ihnen. „Ich Borzuk. Meine Manne und ich gehe mit. Solle gehen nach Süd... Rhudaur. Da der Verräter.“

Nun hat die Gruppe einen Grund doch noch nicht einfach zu verschwinden. Rhudaur ist eine Verteidigung gegen Angmar und sie sollte nicht von einem Seelensammler unterwandert werden, auch wenn er vielleicht inzwischen „auf eigene Rechnung“ handelt. Zudem werden die Orks mitgehen und die werden schon bei dem geringsten Verdacht Alarm schlagen. Zudem können selbst machtvolle Helden nicht 30 orkische Krieger aufmischen... zumindest sollten sie es nicht versuchen.

Werte eines Orks:

Den Helden bleibt also vorerst nicht mehr, als mit einer Schar Orks über die südlich von Angmar gelegenen Berge zu ziehen, direkt nach Rhudaur. Rhudaur wird verteidigt von Menschen des Nordens, sowie einigen, verbliebenen Dúnedain des Nordens. Es gibt verschiedene Stützpunkte und Siedlungen, die immer wieder von Angmar angegriffen werden.

Anmerkung: Das Quellen- und Abenteuerbuch „Der dunkle Magier von Rhudaur“ enthält Charaktere, Informationen und Karten der Region. Besonders interessant wird es, wenn die Helden zuvor irgendwann schon mal das oben genannte Abenteuer gespielt haben und somit die Leute dort sogar kennen. Es könnte zu Verwirrungen kommen, wenn die Helden von einst, die gegen Angmar die nördliche Handelsstraße und Rhudaur verteidigt haben nun auf einmal mit Orks aus dem Norden in dem Landstrich gesehen werden.

Verschiedene NSCs sind in der Nähe des Tirthons anzutreffen oder direkt dort stationiert und bei einigen besteht eben, wie gesagt, evtl. schon eine Bekanntschaft zu den Helden.

NSC 1

NSC 2

NSC 3

Es gibt immer wieder verschiedene Spuren, die auf den Seelensammler hindeuten und so kommen die Helden alsbald schon in die Nähe des Wach- und Wehrturms Tirthon (siehe „Der dunkle Magier von Rhudaur“). Noch in der Wildnis sirren auf einmal Pfeile durch die Luft und mehrere Orks gehen zeitgleich schwer getroffen zu Boden. Nur in diesem Moment haben die Helden die Chance richtig zu reagieren. Wenn sie jetzt die Gunst der Stunde nutzen und ebenso die Orks angreifen ist das unbeabsichtigt ein deutlicher Vertrauensbeweis für die zur Zeit noch verborgenen Truppen des Tirthon. Zusammen mit den Soldaten Rhudaurs können die Orks besiegt werden. Für die Werte der Orks, siehe weiter oben im Text. Pro Runde fallen weitere W6 Orks den Pfeilen und Angriffen der Soldaten zum Opfer.

Verhalten sich die SCs aber irgendwie falsch und eröffnen sie in irgendeiner Form den Verdacht doch zu den Orks zu gehören, bekommen sie es auch mit den Soldaten zu tun. Diese geben allerdings vorab die Möglichkeit zur Aufgabe und nehmen auch gefangen, was sich ergibt.

Werte eines Soldaten:

So oder so gelangen die Helden zum Tirthon. Entweder haben sie mit den Orks die Soldaten besiegt, oder umgekehrt. Vielleicht wurden sie auch gefangen genommen, oder sind geflohen. In jedem Fall sollte das nächste Ziel der Tirthon sein, denn dorthin werden alle Leichen gebracht.

Während die Helden also sich gerade in der Nähe des Tirthons befinden, beobachten sie plötzlich ihren ehemaligen Reisegefährten Agax, und wie er sozusagen aus dem Nichts auftaucht und sich über jede einzelne Leiche beugt. Natürlich erhärtet das den vielleicht gegen ihn schon vorliegenden Verdacht immens. Magiekundige können auch erkennen, daß er wohl zaubert, aber was er genau tut, ist nicht klar. Je nach dem, wie die Gruppe mit der Besatzung des Turms zusammen getroffen ist und wie sie „verblieben“ sind, ist jetzt natürlich zu handeln.

In dem Moment wo Agax gestellt wird, reagiert dieser total unwirsch und überhaupt nicht beeindruckt ob des plötzlichen Auftretens der SCs. Er fährt die Gruppe lediglich an: „Tretet zurück und lasst mich sehen. Ihr versteht doch gar nichts von diesen Dingen.“ Er vermag sich übrigens wirklich gut gegen die wahrscheinlich folgenden Anschuldigungen zur Wehr zu setzen. Viele Vorkommnisse, die er eigentlich nicht wissen kann, kann er detailliert erläutern und es kristallisiert sich heraus, daß die Helden und Agax auf derselben Seite stehen.

- 1.) Er weiß davon, daß Lari ausführlich die Gruppe aushorchen wollte und viele Fragen gestellt hat.
- 2.) Er hat nach dem Kampf mit den Riesen die Orkwachen von der Höhle weg gelockt, damit die Helden eindringen konnten.
- 3.) Er hat die Helden in Angmar befreit und die Ausrüstungskammer geöffnet.

Noch während dieses klärenden Gesprächs mit Agax, daß die Helden wohl in den Tirthon verlegt haben (spätestens jetzt klärt sich ja eh alles auf, durch Agax) entsteht draußen erneut Tumult. Schreie der Verzweiflung und von Schmerzen sind zu hören.

Draußen liegt ein schwarzer Nebel über den noch nicht bestatteten Leichen. Es ist der Seelensammler. Als die Helden dem Schauspiel entgegen treten, formiert sich der Nebel zu einer Frau. Es ist Lari. „Weder euch noch dem Hexenkönig werde ich meine gesammelten Seelen überlassen. Ich fühle mich so vollkommen mit jeder weiteren Seele. Ich werde niemals aufhören und ihr werdet mich nicht aufhalten.“

Darauf hin verwandelt sie sich in eine Art riesigen Blutegel, mit weißer, durchscheinender Haut und einem runden Maul mit vielen, scharfen Zähnen. Dieses Wesen gilt als großes Wesen, wird nie benommen oder bewusstlos und verursacht mit seinen Zähnen den dreifachen Trefferschaden, sowie den doppelten Trefferschaden pro Runde, wenn ein solcher Treffer erreicht wurde. Zudem beherrscht es den Zauber Seelenraub, setzt ihn aber meist nur bei bereits toten Personen ein.

Werte des Seelensammlers:

Nach dem Kampf ist entweder der Seelensammler voller neuer Energie ob der ganzen aufgesogenen Seelen, oder eine Menge Seelen findet nun endlich Ruhe und kann aufsteigen, weil dieses Monster bezwungen wurde. Zudem erleidet Angmar und somit auch der Hexenkönig eine vielfache Niederlage, denn die Seelen sind verloren, seine Orks dahin gemetzelt und seine geheimen Nachschubwege teilweise aufgedeckt. Wenn die Heldengruppe alles richtig gemacht hat, hat sie Angmar einen tiefen Stich versetzt, der so schnell nicht vergessen wird.



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
April 2006