

In den Tälern des Anduín



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

Ort: Die nördlichen Täler des Anduín, zwischen dem Nebelgebirge und Dusterwald

Zeit: Zwischen 1650 und 3000 3. Zeitalter

Vorgeschichte: Inzwischen ist der Herbst weit voran geschritten und das Wetter ist extrem schlecht. Es regnet und es weht schon hier und da mal ein kühler Wind. Jedenfalls ist es richtig trübes Herbstwetter und die Reise gestaltet sich nicht so besonders angenehm, zumal gerade in diesem Teil Mittelherdes nicht an jeder Straßenecke ein Gasthaus mit einem warmen Kamin zu finden gibt. Genau genommen gibt es nicht mal die Straßenecken, geschweige den Straßen. Östlich des Anduín geht es nun genau in südliche Richtung, in der Hoffnung, irgendwo eine seichte Stelle zu finden, oder ein paar freundliche Flussfahrer, die ein Hinüberkommen, ans Westufer, ermöglichen würden.

Spannend an diesem Abenteuer wird sein, daß es sich fast komplett an einem Ort abspielt und es auch nach kürzeren Passagen immer dorthin zurück geht. Die Helden werden ein inniges Verhältnis zu den dort lebenden Menschen aufbauen und erleben, was es heißt, nicht mehr frei dahin gehen zu können, wo man möchte, weil ein uralter Schrecken nur darauf lauert, das Leben ehrbarer und rechtschaffender Menschen auf grausame Art und Weise zu beenden.

Verschiedene Ereignisse werden die Helden lange Zeit an einen Ort binden und sie müssen sozial miteinander umgehen. Dieses Szenario wird alle eng zusammen schweißen und es werden sich Freundschaften, oder vielleicht noch viel mehr ergeben. Die Täler des Anduín sind im Herbst eine düster-romantische Gegend und gerade in dieser Zeit und an solch einem Ort kriechen alte Schrecken wieder hervor. Unabhängig von Geisterbeschwörer und frei von der Macht irgendwelcher Ringgeister, oder sonstiger Geschwüre des Bösen und Vasallen Mordors tritt hier etwas Uraltes hervor. Etwas was nicht bekämpft, sondern endgültig vernichtet werden muss. Wenn man also die Werte dementsprechend anpasst, eignet sich dieses Abenteuer hervorragend zu einem ersten Schritt, den eine neu gestaltete Gruppe ins Abenteuer wagt.

Das Biest aus den Ebenen

Es geht noch einige Kilometer in Richtung Süden und der Regen wird zwischenzeitlich wie ein Vorhang, der sich mit dem abendlichen Nebel über dem Anduín wie eine bleigraue Wand auftürmt und jegliche Hoffnung auf ein warmes Bett und eine ebenso warme Mahlzeit in der Schankstube eines Gasthauses zermartert. Drückend schlecht ist die Stimmung und durch und durch nass ist die gesamte Ausrüstung und Kleidung der so dahin reitenden Heldengruppe, bis plötzlich ein warmes Licht von der anderen Seite des Anduín durch die Nacht sanft herüber leuchtet.

Tatsächlich ist auch kurze Zeit später ein Steg, ein Fähranleger zu erkennen und am anderen Ufer scheint auch ein recht großes Fährfloß zu liegen. Rufend sollten die Helden auf sich aufmerksam machen und dann dauert es auch tatsächlich gar nicht all zu lange bis drüben ein weiteres Licht zu sehen ist, welches hektisch hin und her schwankt. Außerdem ruft eine leicht angestrenzte Stimme: „Ja... wer ist denn da, zu so später Stund?“ Nachdem die Helden sich zu erkennen gegeben haben und ihren Begehrt überzusetzen mitgeteilt haben, heißt es noch abschließend: „Gut, wartet dort ab, gleich hole ich euch und eure Pferde, aber seit gewarnt... billig wird das nicht, hahaha!“ Er nimmt einen gängigen Preis für das Übersetzen von je einem Bronzestück pro Mensch und jeweils 2 Bronzestücken pro Pferd. „Hallo verehrte Reisende. Ich heiße Bereg und bin euer Fährmann und ich werde euch trockenen Fußes hinüber bringen.“

Bereg ist ein Nordmann und ein alter Kauz, dem aber viel seiner körperlichen Kraft trotz seines Alters jenseits der 60 noch geblieben ist. Er ist recht abergläubisch, lässt es sich aber selten anmerken,

wenn ihn etwas beunruhigt. Er ist 1,74 Meter groß und wiegt stattliche 90 Kilogramm. Er ist immer noch eine eindrucksvolle Gestalt mit seinen kräftigen Oberarmen und seinem Bierbauch. Er hat eine Halbglatze und auch sonst nur noch schütteres Haar. Immer ein Lied daher pfeifend ist er Caleenas Onkel, erledigt anfallende Arbeiten und angelt auch schon mal den einen, oder anderen leckeren Flussfisch aus dem Anduín.

Caleena ist die Wirtin des Gasthauses, welches übrigens „Zur Nordfähre“ heißt, und sie bewirtet schon seit fast 10 Jahren dieses Gasthaus zusammen mit ihrem Onkel Bereg und ihrem alten Freund Tark. Ihre Eltern sind ums Leben gekommen und immer weniger Menschen lassen sich hier oben sehen, was sie zu einer sparsamen Frau macht, aber auch zu einer grandiosen Gastgeberin. Caleena ist Mitte 30, recht groß und sehr schlank gewachsen. Sie hat blonde lange Haare, singt für ihr Leben gerne und mit ihren lasziven Blicken und ihrem leicht melancholischen Lächeln ist eigentlich ein absoluter Männertraum, wenn sie nicht die typisch freche Schnauze hätte, die alle freien und unverheirateten Frauen, die als Wirtin arbeiten, bekommen.

Tark ist für die Küche zuständig und jagt für sein Leben gerne. Auch angelt er gerne mit Bereg und geht ihm auch bei den Arbeiten rund um das Gasthaus zur Hand. Die Küche ist sein Reich, genauso wie der Gemüse- und Kräutergarten und die Vorratsräume. Dort duldet er lediglich Caleena für eine kurze Zeit. Vom Kochen versteht er allerdings wirklich etwas und niemand hat sich bisher über seine Speisen beklagt. Tark ist knapp über 30 und wurde vom Gast zum Freund und blieb irgendwann einfach für immer bei Caleena und Bereg. Er ist groß und hager, hat aber dennoch einen leichten Bauch, trägt schwarze, zum Zopf gebundene Haare und hat immer einen deutlichen Spruch auf Lager.

Zur Nordfähre heißt, wie bereits erwähnt, daß Gasthaus und markiert mit seiner Lage tatsächlich den Standort der nördlichsten Fähre über den Anduín überhaupt. Das Hauptgebäude ist einstöckig, aber dennoch hoch gebaut. Es finden sich noch auf dem gesamten Areal natürlich den Fähranleger mit dem Kettenzug, ein kleiner Schweinestall, ein Pferdestall, ein Verschlag für Brennholz und einen kleinen, verträumten Donnerbalken (ein Plumpsklo!). Direkt neben dem Haus ist der recht große Garten, der stets in der Erntezeit viel abwirft, so das selbst im tiefsten Winter abwechslungsreiche Mahlzeiten auf den Tisch des Gasthauses kommen.

Es sieht in der Umgebung danach aus, als hätte es mal eine Siedlung hier gegeben und tatsächlich berichtet Bereg während der Überfahrt von einem Fischerdorf, welches es hier mal gegeben hat, aber das ist schon lange her. Auf die Frage, warum den alle weggezogen seien, murmelt Bereg nur etwas wie: „Feiglinge, alles Feiglinge!“ Weitere Nachfragen lenkt er ab und sobald sie in der Nähe des Hauses sind, löscht er seine Laterne und tritt schnell, fast hektisch ein. Alle freuen sich schon auf eine warme Mahlzeit, aber es gibt nichts Warmes und auch der Kamin ist nicht an. Es gibt also Brot und Aufschnitt und eine kalte Gaststube und selbst Licht gibt es nur von zwei vereinzelt Kerzen. Angeblich sei kein Brennholz mehr da und Kerzen auch nicht mehr viele. Für alles gibt es irgendeine Ausrede, aber auch viele Ausreden lassen sich leicht widerlegen und erst wenn man deutlich, ja möglichst ärgerlich nachfragt, warum es nicht den gewünschten Komfort gibt, rückt Caleena mit der Sprache raus, während Tark und Bereg angsterfüllt die Augen aufreißen und die Helden flehend ansehen. Caleena berichtet von der „Bestie“. Sie kommt immer nur abends und sie hasst Feuer und wenn sie kommt zerstört sie alles und trampelt alles platt und die Mutigsten der Mutigen spießt sie mit ihrem gewaltigen Horn auf und schleudert sie durch die Luft. Angeblich sei sie 2 Mann hoch und schnauft immer ganz furchtbar. Die Geschichten werden immer blumiger und so langsam klingt Caleenas Geschichte wirklich so, als hätte sie sich komplett aus den Fingern gesogen.

Anmerkung: Verwenden sie bitte auch genau diese Formulierung, daß die Geschichte so klingt, als wäre sie komplett erfunden, denn tatsächlich klingt sie zwar so, aber sie stimmt leider hundertprozentig. Wiegen sie ihre Gruppe in absoluter Sicherheit und provozieren sie Fehler und ein leicht großspuriges Verhalten.

Die Helden werden ihr nicht glauben, oder ihr bestimmt lächelnd Schutz anbieten. Großmütig und arrogant sollen sie ruhig handeln und ordentlich Feuer und Licht machen. Es soll gut und reichlich gegessen werden und verbessern soll sich die Stimmung, vielleicht bis ins Unaufmerksame. Dann irgendwann bricht die Hölle los. Man hört nur noch einen grunzend-quekenden Laut und kurz darauf weggerissen. Was für eine Bestie. Gut 3,5 Meter Schulterhöhe, 2 bis 3 Meter breit und gute sieben Meter lang. Es sieht einem Nashorn ähnlich, nur hat es ein dichtes Fell. Es schnauft und stampft und greift unkoordiniert und sogar ungewollt an, wenn es weiter gereizt wird. Es gilt immer der doppelte

Trefferschaden und kritische Treffer sind immer als Hieb und Stoß zu werten. Bei einer Attacke mit dem Horn muss der dreifache Schaden hingenommen werden und die kritischen Schäden sind Stich und Stoß.

Werte des (prähistorischen Woll-) Nashorns:

Natürlich gilt diese Bestie als gewaltiges Wesen und ist ein wahrer Gegner für eine Heldengruppe mit den vielen Treffern und seinem gefährlichen Ramm- und Stoßangriffen, wenn es überhaupt zunächst zum Kampf kommt. Das Tier versucht nämlich nur das Feuer zu löschen und nur ein unglücklicher Zufall, oder Absicht kann es sein, wenn ein Held in Mitleidenschaft gezogen wird. Die drei anderen Personen haben sich durch eine Hintertür aus dem Staub gemacht, aber die Helden müssen versuchen auszuweichen. Dazu würfelt jeder zweimal mit dem W100. Vorher müssen allerdings 10 Zahlen festgelegt werden und nur wenn diese Zahlen tatsächlich erwürfelt werden, erwischt das Untier den Charakter und schubst ihn einfach beiseite. In diesem ersten Aufeinandertreffen sind alle noch geschockt und können sowieso die ersten Runden vor Angst nichts unternehmen. Wenn das Feuer aus ist, was mit der teilweisen Zerstörung des Gasthauses einher geht, verschwindet das Ungetüm wieder in der Dunkelheit der Nacht.

Nach diesem nächtlichen Erlebnis, an dem die Charaktere ja nun nicht ganz unschuldig gewesen sind, steht für die drei Personen von dem Gasthaus die Existenz auf der Kippe. Ohne Haus, keine Kunden und nur vom Fährtbetrieb kann man hier oben nicht gut leben, zumal auch der Anleger Schaden genommen hat. Die Helden sollten also noch ein wenig bleiben und beim Wiederaufbau helfen, aber besonders große Hilfe würden sie natürlich leisten, wenn sie dieses Untier zu Strecke bringen könnten.

Mit allen thematisch passenden Nebenfertigkeiten sollten sich die Helden beim Wiederaufbau einbringen und auch umfangreich beschreiben was sie tun, damit sie ein Gefühl dafür bekommen, wie viel Arbeit sie wirklich tun. Auch einen Jagdplan sollten sie schmieden, um dieses Vieh zu erlegen. Gerade bei der Jagd sollten leichtsinnige Aktionen bestraft werden und auch das eine, oder andere Bewegungsmanöver wird sicherlich fällig. Werte des Nashorns (siehe oben).

Dieser Abschnitt des Szenarios ist relativ frei und folgt keinem festen Handlungsstrang. Die Helden sollen selbst entscheiden, wann sie welche Aufgabe in Angriff nehmen und wer es übernehmen soll. Lediglich die zweite Begegnung mit dem Nashorn ist fester Betsandteil und der Kampf wird ein Höchstmass an Teamwork fordern.

Nach einigen Tagen der Arbeit, ist das Größte erledigt und alle erfreuen sich reichhaltiger Kost und evtl. auch neuer, winterfester Kleidung, denn so ein riesiges Tier wirft für alle genug ab. Eine schöne, produktive und friedliche Zeit schließt sich an und die Helden werden von reisenden Gästen zu Freunden der Fährlleute und auch untereinander tauschen die Helden Geheimnisse aus und wachsen so zu einer wirklichen Einheit zusammen.

Anmerkung: Nehmen sie sich Zeit und geben sie vor allem den Spielern Zeit sich zu finden und Rollenspiel zu zelebrieren. Jeder soll seine Fähig- und Fertigkeiten einsetzen können und dürfen, wie es ihm beliebt.

Der Kult des reißenden Bären

Wie schon erwähnt sind Bereg, Caleena und Tark mit den Helden mit dem Wiederaufbau beschäftigt, nachdem die Bestie aus den Ebenen zerstört hatte, was Lebensgrundlage für die Drei war. Das Haupthaus steht schon wieder und auch die kleineren Nebengebäude werden wohl in nicht all zu ferner Zukunft wieder vollständig sein. Auch keinen Tag zu früh möchte man sagen, denn nachdem seit der Ankunft der Helden jetzt schon etwas über drei Wochen vergangen und ein Planwagen rollt auf den Hof. Auf dem Kutschbock sitzen zwei relativ ähnlich aussehende Gestalten. Es sind wohl Menschen, aber gekleidet sind sie wie Orks. Zerrissene Kleidung, leichte bis mittelschwere

Verletzungen und es scheint, als hätten sie die letzten Meilen auf der Flucht verbracht. Im Planwagen sind noch weitere drei Personen. Zwei Frauen und ein junger Mann. Es sind auch alles Abenteurer die durch die Lande ziehen um Reichtum und Ruhm zu erlangen.

Anmerkung: Spielen sie selbst mit einer jungen, unerfahrenen Gruppe, so sitzen alle im selben Boot und können sich daher schnell anfreunden, aber auch wenn sie eine erfahrene Gruppe am Start haben, entwickelt sich eine gute Atmosphäre, weil die jungen Abenteurer gerne die Tipps der erfahrenen Gruppenmitglieder annehmen. Sind die Helden sogar schon wirkliche Helden, sind auch die Namen bekannt und die jungen Abenteurer bewundern die Helden und tun, was man ihnen sagt.

Insgesamt sind es also fünf Neuankömmlinge, von denen es einer Frau ganz und gar nicht gut geht. Sie hat einen tiefen Einstich im Bauch und es kaum möglich die Blutungen ganz zu unterbinden. Inzwischen ist die Wunde entzündet und sie hat hohes Fieber. Ohne Hilfe wird sie alsbald sterben.

Migosch und Falosch sind aus Rhudaur und sind Nordmänner mit etwas dunedainischem Blut in sich. Sie haben lange gegen die Vasallen Angmars gekämpft, aber sich dann entschlossen, ihren Hof aufzugeben und ihr Glück in der Ferne zu suchen. Sie sind Brüder und Waisen, seit sie 13 sind. Migosch ist ein kräftiger Kämpfer von jetzt knappen 30 Jahren und Falosch ist sein jüngerer Bruder und ein Kundschafter.

Rana ist Animistin und versucht sich in der Kräuterheilkunst. Sie stammt von der Südwestküste Eriadors und ist beim sammeln von Pflanzen und Pilzen immer tiefer in den Wald geraten und nach vielen Tagen erst irgendwo im Landesinneren wieder raus gekommen. In einem Dorf in der Nähe hat sie die Pflanzen verkauft und sich Migosch und Falosch angeschlossen, denn irgendwie hatte auch sie schon jetzt das Fernweh gepackt.

Épallion stammt aus Rohan und stieß aus eigenem Willen und Abenteuerlust zu der Gruppe. Er ist aufstrebender Magier und hat sein ganzes Vermögen für die „Gruppenkutsche“ ausgegeben, die nun dringend eine Reparatur benötigen würde. Er ist ein lieber Kerl und ist eigentlich für das harte Abenteuerleben nicht geschaffen, aber wer ist das schon.

Hilven ist ein Waldelbenmädchen und sie ist Bardin. Momentan ist sie schwer verletzt, denn die entzündete Wunde fügt ihr viel Leid zu. Eigentlich ist sie, für eine Waldelbin viel zu ernst und wenn sie singt kommen fast nur traurige Lieder über ihre Lippen, will sie ihren Vater früh verlor und das hat sie offensichtlich so mitgenommen, daß sie schwor erst wieder fröhlich zu sein, wenn sie sich das erste Mal verlieben würde.

Nachdem sie angekommen sind, springen Migosch und sein Bruder vom Kutschbock, umrunden die Kutsche und gucken angestrengt in die Richtung aus der sie eben gekommen sind. Aus der Kutsche selbst hört man leises Gewimmer und eine flehende Stimme sagt: „Bitte, helft uns. Unsere Kameradin ist sehr schwer verwundet.“ Nach den üblichen Fragen, einer ersten Hilfe und nach einer kurzen Vorstellung, berichten die Fünf von ihrer Begegnung mit einigen riesenhaften Wilden, die sich wie Bären kleideten und mit rituell aussehenden Speeren die Kutsche angriffen. Dabei schrieten sie wie wütende Bären und verwundeten Hilven schwer. Danach hätten sie fast noch die gesamte Kutsche umgerissen, wurden dann aber abgehängt. Lange sollen sie noch hinterdrein gelaufen sein und erst vor einiger Zeit hätten sie abgelassen, etwa in Sichtweite des Hauses.

Nachdem sich der Tag neigt und Nebel und Dunkelheit aufziehen schleichen sich 10 dieser Bärenkrieger an das Anwesen heran. Sind die Helden aufmerksam und machen sie Wahrnehmungsproben, stufen sie die Proben nicht zu schwer ein, denn ab und zu sieht man schon die eine, oder andere Gestalt, die sich versucht vorsichtig dem Hauptgebäude zu nähern, welches ja auch noch nicht ganz fertig ist. So können die Helden ihrerseits im Innenraum einen Hinterhalt legen. Achten sie allerdings nicht auf draußen, müssen sie selber mit einem Überraschungsangriff klar kommen.

Anmerkung: Auch alle anderen anwesenden NSC's werden natürlich mit in den Kampf eingreifen. Bereiten sie also eine Übersicht vor und geben sie diese an die Spieler aus. Dazu kann auch eine Übersichtstabelle für Kampf gut geeignet sein. Um den Kampf gegen die NSC etwas zu beschleunigen, würfeln sie die Angriffe stets am Ende der Runde hintereinander aus und ebenso auch die evtl. entstandenen kritischen Schäden. Am besten gehen sie das alles mit nur einem Spieler durch, damit die Übersicht gewahrt bleibt.

Werte eines Bärenkriegers:

Die Bärenkrieger werden schnell merken, daß sie auf mehr Gegenwehr gestoßen sind, als sie angenommen haben, aber tapfer fechten sie den Kampf aus und versuchen den größtmöglichen Schaden anzurichten. Sollte der Kampf sich aber nachhaltig und deutlich zu ihren Ungunsten entwickeln, versuchen sie die Flucht, was im nachhinein auch nicht weiter schlimm ist, abgesehen von einer Eventualität. Sollte tatsächlich keiner der Bärenkrieger entkommen können, erfolgt der nächste Angriff wesentlich später und die Helden haben mehr Zeit für den Aufbau der Verteidigungsanlagen. Normalerweise haben sie nur drei Tage, so aber sogar eine ganze Woche, bis die Bärenkrieger zurück sind und mit ganzer Macht angreifen.

Nehmen die Helden einen Bärenkrieger gefangen, können sie ihn ausquetschen, aber viele Informationen wird es nicht geben. Nur das seine Brüder kommen werden, um ihn zu rächen. Diese Information brüllen sie aber auch, wenn sie auf der Flucht sind. Also geht es nun darum, daß Anwesen für den Verteidigungsfall fertig zu machen. Auch Bereg hat noch oberflächliche Informationen über diesen Kult, die alle dazu veranlassen sollten, mit dem Bau recht zügig zu beginnen und fertig zu sein, bevor die Bärenkrieger wieder kommen.

Pro Tag dürfen die Helden zwei Vorschläge unterbreiten, also entweder 6, oder sogar 14, wie sie gedenken das Anwesen zu schützen und sich einen eindeutigen Kampfvorteil zu verschaffen. Für jeden Vorschlag der im Rahmen der Möglichkeiten liegt und gut erläutert wurde, kann der SL bis zu 5 Punkte verteilen, den Vorschlag aber auch ganz ablehnen. Am Ende werden alle Punkte addiert und als zusätzlicher Bonus entweder dem OB, oder dem DB der Helden zugerechnet. Ob der Bonus zum OB, oder zum DB addiert wird, ist dabei Entscheidung des Spielers selbst. Bevor einzelne Vorschläge gemacht werden, geben sie ihren Spielern einige Zeit zum Überlegen und machen sie eine deutliche Pause, damit sich die Gruppe besprechen kann und nur die besten Vorschläge vorträgt um so ein Optimum an Punkten zu erwirtschaften. Bis zu 90 Punkte sind ja rein rechnerisch möglich und wenn ein Spieler es wünscht, kann er auch gerne aufsplitten.

Nach Ablauf der Pause hören sie sich alle Vorschläge an, ermitteln die Punktzahl und lassen daraufhin noch mal ordentlich die einzelnen Sachen durchspielen, damit das Rollenspiel an sich nicht in Vergessenheit gerät. Dann geht es langsam los. In der Dämmerung zieht Nebel auf und dann kommen sie heran, bewaffnet mit Äxten, Speeren und Fackeln. Der Kampf beginnt in dem die Bärenkrieger versuchen, die Befestigung zu erstürmen und aus den halb verdeckten und erhöhten Positionen, die Helden zurück schlagen können und höchstwahrscheinlich auch werden. Erst wenn ein Held kampfunfähig geschlagen wurde, ist der zuvor erwirtschaftete Bonus für die gesamte Gruppe dahin und die Festung gilt als eingenommen. Bisher haben die anderen NSC's auch eher unterstützend für die Helden gearbeitet, aber nun sind sie auch gefordert. Der zuerst ausgefallene SC übernimmt nun die NSC's und versucht weiterhin die Bärenkrieger abzuwehren, allerdings im Rahmen eines normalen Kampfes, weil die Bärenkrieger jetzt auch an anderen Stellen durchbrechen. Bis zu 50 Bärenkrieger können sie, als Spielleiter, gegen das Anwesen und die dort befindlichen Personen aufmarschieren lassen, allerdings sollten sie den Kampf abbrechen, wenn mehr als die Hälfte der Krieger kampfunfähig sind.

Anmerkung: Bestimmen sie genau im Vorfeld des Kampfes die einzelnen Werte der Bärenkrieger, den bei der Erstürmung sollten die Krieger natürlich unterlegen sein, aber wenn die Festungsanlage erst mal eingenommen ist, sollten sie nicht nur durch ihre Masse beeindrucken, sondern auch durch ihre Kampfeskunst. Wer übrigens Parallelen zu dem Hollywoodfilm „Der 13te Krieger“ zieht, hat vollkommen recht. Dieses Szenario ist an den Film angelehnt.

Gewinnen sie den Kampf, sollte es den Helden klar sein, daß sie diese Bande verfolgen und endgültig ausmerzen müssen. Verlieren sie den Kampf, werden sie entweder getötet, oder gefangen genommen. Im letzteren Falle bekommen sie im folgenden Abenteuer die Möglichkeit zur Flucht. Genauso ist das folgende Abenteuer aber auch spielbar, wenn die Helden die Bärenkrieger zu ihrer Heimstatt verfolgen und dort einfallen.

Die Heimstatt des Bärenkultes

Um das Abenteuer individueller zu machen, beschränkt sich die Beschreibung der Räume nicht auf einen vorgegebenen Plan, sondern schafft verschiedene Herausforderungen, die in jeden zuvor erstellten, oder übernommenen Plan integriert werden können. Räume werden durch Zahlen dargestellt und Fallen und geheime Mechanismen durch kleine Buchstaben. Diese können dann an bestimmte Stellen des Plans eingebaut werden und dort müssen dann auch die Helden sich damit auseinandersetzen. Nun also zunächst zu der Beschreibung der Räume.

- 1.) Vorhalle – dort sind immer Angehörige des Kultes anzutreffen, die dort ihrer Arbeit nachgehen. Manche nähen, andere schmieden, oder pflegen ihre Waffen, essen etwas, oder reparieren kaputte Sachen. Unbemerkt durch diese Halle zu kommen würde höchstens einem fliegenden Unsichtbaren gelingen. Ein Kampf gegen gut 8, oder 9 Gegner ist unausweichlich. Für die Werte bitte in der voran gegangenen Geschichte nachlesen.
- 2.) Hier handelt es sich um Wohnräume. Dort schlafen und leben die Mitglieder des Bärenkultes und hier findet man auch ihre persönliche Habe. Alles zu durchsuchen dauert natürlich eine gewisse Zeit und in jedem Raum besteht tagsüber eine 25%ige Chance auf einen Kultanhänger zu treffen. Nachts ist auf jeden Fall mindestens einer anwesend, der aber noch schläft, wenn die Charaktere leise vorgegangen sind. Ansonsten kann es in den Wohnbereichen auch zu einem Hinterhalt für die Helden kommen, denn waren sie zu laut, stellen sie die Bärenkrieger schlafend, um kurze Zeit später überraschend hoch zu schnellen und anzugreifen.
- 3.) Eine recht umfangreich ausgestattete Küche und ein größerer Speisesaal im hinteren Höhlenbereich. Nur zu den Mahlzeiten ist hier jemand anzutreffen und lediglich der Koch und zwei Gehilfen sind häufiger hier, aber auch bei den Personen besteht nur eine 30%ige Chance sie hier zu erwischen.
- 4.) Bei der Rüstkammer handelt es sich um eine weiter ab liegende Höhle, die nur durch einen längeren Korridor mit dem restlichen Höhlensystem verbunden ist. In der Rüstkammer sind nicht nur die Waffen zu finden, sondern auch die gesamte Kriegsbeute lagert hier. Aus diesem Grund wird die Höhle auch durch 4 kräftige Bärenkrieger bewacht. Wenn die Helden die Höhle plündern sollte sich der Spielleiter gerade bei Gold und anderen Wertgegenständen nicht lumpen lassen. An Waffen findet man hier die Speere, Äxte und ein paar Dolche.
- 5.) In dieser Höhle können Gefangene untergebracht werden. Es gibt Folterinstrumente und auch Löcher im Boden für den beengten Einzelhaft. Einen Verschlag für evtl. abgenommene Ausrüstung gibt es ebenso, wie ein paar Wachen, wenn dort jemand gefangen gehalten wird. Haben die Helden den Kampf zuvor verloren, werden sie die dritte Kurzgeschichte von hier aus spielen müssen und zunächst einen Fluchtplan entwickeln.
- 6.) Die Räume des Schamanen sind mit allerlei Krimskrams ausgestattet. In den Höhlen ist er nur selten anzutreffen. Er wird sich den Helden in den Weg stellen, sobald sie die Höhle verlassen wollen. Begleitet wird immer von einer ganzen Schar Bären, die er als Tierbändiger und Animist hervorragend für seine Zwecke einzusetzen weiß. Zunächst lässt er seine Bären attackieren, aber sobald ein Bär getötet, oder schwer verletzt wird, greift auch er mit ein. Er besitzt auch ein bis drei magische Artefakte, aber die Machtfülle liegt im Ermessensspielraum des Spielleiters. Zudem bedient er sich seiner Zauber und evtl. auch giftigen Substanzen.

Werte eines Bären:

Werte des Schamanen:

Hier nun noch die verschiedenen Besonderheiten, versteckte Fächer und Geheimgänge und auch Fallen innerhalb des Höhlensystems.

- a) Es gibt eine Möglichkeit ungesehen die Haupthalle zu umgehen und zwar ist es ein gut verborgener Geheimgang in der Seitenwand der großen Halle. Dieser führt in einen weiteren Korridor des Systems, aber bietet eben die Möglichkeit die große Halle zu umgehen. Beide Eingänge sind äußerst schwer (-30) zu finden.
- b) Bei diesen hinterhältigen Klappfallen handelt es sich um sehr dünne Bodenplatten, die immer durchbrechen, wenn sie belastet werden. Darunter befinden sich vergiftete Eisenspitzen. Diese verursachen 5W10 Treffer und es wird ein WW gegen ein Gift der (Stufe anpassen) fällig, bei dessen Fehlschlag das entsprechende Bein für 1W10 Tage taub und schlaff wird.
- c) Eine Speerfalle – aus den Wänden schieben sich Speere heraus und zwar auf einer solchen Länge, daß zunächst alle Gruppenmitglieder getroffen werden. Durch ein absurdes (-70) Bewegungsmanöver, oder ein erfolgreiches Winden-Manöver kann man dem Schaden entgehen. Normalerweise sind es 1 bis 3 Angriffe durch Speere (+60) bei denen der DB nicht angerechnet werden darf.
- d) Durch einen einfachen Gegengewichtsmechanismus stürzt der erste SC, der diese Falle auslöst in eine 15 Meter tiefe Fallgrube. Das entspricht einen (+95) Sturzangriff und auch hier zählt der DB nicht.
- e) Hierbei handelt es sich um ein kleines Geheimfach, welches nur äußerst schwer (-30) zu finden ist. In diesem Geheimfach befinden sich viele Schriftstücke verschiedener Bauern und anderer Grundbesitzer der Gegend. Jemand der alle diese Schriftstücke besitzt, besitzt ganz legal auch ein großes Areal in den nördlichen Tälern des Anduín, übrigens auch das kleine Gasthaus mit dem Fähranleger würde dazu gehören.

Die Helden müssen also entweder aus der Gefangenschaft des Kultes fliehen, oder sind mit dem Bestreben dort eingetroffen, diesem unsäglichen Treiben der Bärenkrieger endlich ein Ende zu machen und den Landstrich zu befrieden.

Wahrscheinlich werden die Helden ein weiteres Mal erfolgreich sein und ein paar Menschen eine große Freude gemacht haben. Natürlich wird eine große Abschiedsfeier abgehalten und alle Menschen der nördlichen Täler des Anduín sind zusammen gekommen um mitzufeiern. Auch von den Flussfahrern sind welche dabei und sie bieten ihre Dienste an, die Helden auf ihrem großen Kahn mit stromabwärts zu nehmen, in eine ungewisse Zukunft und natürlich neuen Abenteuern entgegen.



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
September 2004