

# Kreuz und quer durchs Auenland



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

**Ort:** Eriador, Bree und das Auenland

**Zeit:** Irgendwann zwischen 1650 und 3000 3. Zeitalter, oder nach dem Ringkrieg

**Vorgeschichte:** Es war ein Rekordsommer und die Helden sind im wunderschönen Eriador schon seit einigen Tagen unterwegs und genießen die Sonne des goldenen Spätsommers, der dem gesamten Landstrich eine bronzene Färbung verleiht. Es sind tagsüber immer noch gut 25 Grad und nichts steht dem ungetrübten Reisevergnügen im Wege. Egal ob eine kleine Jagd, Kräutersuche, oder mal baden gehen – Ein herrlicher Tag folgt dem nächsten und ganz Mittelerde scheint vollkommen friedlich da zu liegen. Tatsächlich wird diese Idylle nicht mal durch eine einzelne Regenwolke am Himmel getrübt und das geht so lange, bis sie auch den letzten Kritiker überzeugt haben. Die Helden können einige Tage vollkommen wirklich ausspannen und das tun, wozu sie Spaß haben. Nur freundlichen Gesichtern werden sie entgegen schauen und wenn es irgendwelche Gerüchte über Abenteuerromantik gibt, so werden diese in dem Moment unglaubliche Wirklichkeit. Nach einigen wunderschönen Tagen Reise ohne Hast und Auftrag nähert sich die Gruppe der Stadt Bree und natürlich dem goldenen Eber, respektive dem tänzelnden Pony, also dem Gasthof, wo vieles seinen Anfang nahm und wo so manche Nacht durchzechert wurde.

*Anmerkung: Tatsächlich hat das Abenteuerdasein meiner Gruppe des dritten Zeitalters dort, im Jahre 1636 3. Zeitalter, ihren Anfang genommen und auch in einigen hundert Jahren werden vier Hobbits in einem Gasthaus, welches an derselben Stelle liegt und nur seinen Namen geändert hat, zu einer gefährvollen Reise durch ganz Mittelerde aufbrechen. So nutze ich dieses Szenario auch als Einstieg einer neuen Gruppe im Jahre 175 4. Zeitalter.*

Die Stadt ist in ihrer Blütezeit und von Fehden und Kriegen bisher weitgehend verschont geblieben. Viel unterschiedliches Volk ist in den Gassen zusehen. Selbst Hobbits und sogar Zwerge sieht man auf den Straßen. Natürlich hat der goldene Eber (oder aus das tänzelnde Pony) noch einige Zimmer frei und auch gutes Essen auf dem Feuer. Bree bietet dem Besucher einiges und einige Tage können sich die Helden dort gut aufhalten, ohne das ihnen langweilig wird.

### **Maßstabsgetreu – Landvermesser im Auenland Teil I**

An einem weiteren Abend sitzen die Helden in lustiger Runde im Gasthaus bis sich irgendwann eine Dreiergruppe dazu gesellt. Es handelt sich um zwei ältere, verkniffen drein blickende Hobbits und einen Zwerg, der zwar etwas schief, aber sehr freundlich aus der Wäsche guckt. Der eine Hobbit stellt sich als Lobo vor und der andere als Derk. Der Zwerg heißt Mirrkhuz. Lobo richtet das Wort an die Charaktere: „Ihr seid groß gewachsen und scheint einen klaren Blick und einen noch klareren Verstand zu haben. Außerdem scheint eure Zeit reich bemessen zu sein. Habt ihr Interesse für mich zu arbeiten?“

Lobo ist ein Greis, der früher sein Geld mit der Kartenzeichnerei verdient hat und Zeit seines Lebens den Wunsch verspürte eine Karte vom ganzen Auenland fertig stellen zu können. Solch eine Karte hat es bisher noch nicht gegeben, weil niemand sich an einen alten Wald, im Norden des Auenlandes gewagt hat. Wenn dieses Gebiet aufgezeichnet werden würde, könnte Lobo alle anderen, bestehenden Karten zu einer großen Gesamtkarte zusammen fügen. Derk ist sozusagen derjenige, der Unterkunft, Ausrüstung und Verpflegung stellt, denn er wohnt sehr nah am an diesem Wald und wird ebenfalls von Lobo bezahlt. Mirrkhuz ist ein alter Freund von Lobo und hat ein bisschen Ahnung vom Karten zeichnen. Er hilft, weil er Lobo sehr gern hat und ihm seinen Lebenstraum erfüllen möchte.

Alle Drei sind wirklich lustige und vor allem ehrliche Gesellen, die viel Geld bieten, damit dieser Traum von Lobo alsbald Wirklichkeit werden kann. Ein ganzes Goldstück pro Tag und pro Nase bietet Lobo und würde sogar noch auf 15 Silberstücke erhöhen. Wie man also erkennen kann, ist ihm die Sache wirklich ein großes Bedürfnis.

Wenn sich die Helden einverstanden erklären, bekommen sie eine Beschreibung des Weges zum Haus von Derk und der Wirt wird beim Verlassen des Gasthauses angewiesenen Wegzehrung für die Helden am nächsten Tag zu packen und bereit zu stellen. Aus Bree heraus verläuft die Straße am alten Wald vorbei in Richtung Osten und knickt danach direkt nach Nordwesten ab. Zum Abend dieses Tages hin, ist das Haus im gemütlichen Ritt zu erreichen. Wieder spielt das Wetter mit und die Helden haben überhaupt keinen Grund misstrauisch zu sein.

Am frühen Nachmittag reiten die Helden über eine bewaldete Lichtung und plötzlich rauscht ein relativ großer Baumstamm auf die drei Helden (zufällig ermittelt) zu, die ganz vorne reiten. Gelingt ihnen nicht umgehend ein schweres (-10) Bewegungsmanöver erleiden sie einen +40 Stoßangriff (ATS1; krit. Stoßschäden) und werden selbstverständlich vom Pferd geschleudert. Ein Mann, der ziemlich wüst aussieht tritt, in gut zehn Metern Abstand, vor die Gruppe. „Mein Name ist Barosch, Wegelagerer von Beruf und euer Gold soll nun das meinige sein.“ Es ist kaum anzunehmen, das die Helden freiwillig ihr Gold und ihren Schmuck ablegen und auch Barosch rechnet damit nicht. Er hat auch vorgesorgt. Sobald jemand auf ihn zugeht, oder überhaupt eine aggressive Handlung unternimmt, gibt ein kurzes Zeichen und drei Seile schnellen über den Boden. Eines von vorne nach hinten, eines von links vorne nach rechts hinten und das Letzte genau anders herum, also von rechts vorne nach links hinten. Sämtliche Pferde gehen zu Boden und alle die noch auf dem Rücken eines Pferdes gesessen haben, gehen mit zu Boden. Dabei handelt es sich um einen +25 Stoßangriff (ATS1; krit. Hiebschäden). Für alle die normal am Boden standen bedeutet es einen +30 Angriff, der ebenfalls auf der ATS 1 ausgewürfelt wird, allerdings werden die Schäden auf der Tabelle für gezielte kritische Treffer auf die Beine ermittelt. Nur ein absurdes Bewegungsmanöver (-70) kann einen Charakter vor den Folgen bewahren. Höchstwahrscheinlich liegen jetzt alle am Boden und Barosch befiehlt seinen Kumpels hervor zu kommen. Es sind weitere 5 Eriadorer, die Barosch im Aussehen in fast nichts nachstehen. Barosch und drei seiner Gefährten haben Kurzschwerter gezogen und die anderen haben zunächst noch leichte Armbrüste im Anschlag. Ein Kampf ist wohl unausweichlich, wobei die Räuber natürlich die Initiative haben und auch Vorteile haben, weil sie auf die am Boden liegenden Helden einschlagen können.

Werte eines Straßenräubers:

Die Räuber sollten besiegt und vertrieben werden und im nachhinein stellt sich diese Lichtung auch als ein eigentlich recht sicherer Rastplatz heraus. Hier kann schnell etwas gegessen und getrunken werden und auch die Wunden können ausreichend behandelt werden. Danach geht der Ritt weiter in Richtung Bockland.

Die Sonne ist schon fast untergegangen, als den Helden ein unglaublich leckerer Duft in die Nase steigt. Es riecht nach Essen, aber so, wie die Gruppe es noch nie zuvor wahrgenommen hat. Das Haus von Derk ist natürlich eine Hobbithöhle und würde nicht eine schmale Rauchsäule aufsteigen, wäre es sehr schwer (-20) den Eingang zu seinem Haus zu finden. Kurz bevor die Helden ankommen, kommt ihnen Derk schon freundlich rufend und gestikulierend entgegen. Er hat zwei größere Räume ausgeräumt und viele Decken und Kissen hinein gebracht, um der Gruppe Nachtlager bieten zu können, denn Betten in Hobbitgröße reichen nie und nimmer. Es ist trotzdem gemütlich und sehr behaglich und das Essen, genau wie die Getränke und der Tabak danach, sind von unglaublichem Geschmack, hoher Güte und vor allem gibt es jede Menge. Soviel gar, daß zwei Heldengruppen satt geworden wären.

Am nächsten Morgen können sich alle erst einmal richtig ausschlafen, bekommen ein ebenso reichhaltiges Frühstück und dann brechen sie schon fast um die Mittagszeit erst zum Waldrand auf. Derk wird bereitwillig alle Fragen beantworten, bei denen er in der Lage ist zu antworten. Auf

Gefahren angesprochen, spricht er lediglich von den Bäumen und von den „schwarzen Männern“, die hin und wieder auf seinem Land und in seinem Teil des Waldes umher strolchen. Bisher haben sie nichts gemacht, außer ein paar Bäume zu fällen. Das findet Derk zwar nicht gut, aber als er einmal etwas dagegen unternehmen wollte, wurde er von drei „schwarzen Männern“ verprügelt. Seitdem vermeidet er logischerweise jeglichen Kontakt. Nach etwa einer Stunde Marsch kommen alle zusammen am Waldrand an und schon wieder riecht es verführerisch. Mirrkhuz ist schon vor ihnen da und hat bereits ein größeres Grillfeuer angefacht und grillt gutes, saftiges Fleisch auf einem Rost. Nach der freudigen Begrüßung und dem guten Essen beginnt die Arbeit. Messpfähle müssen gesteckt werden, Wege abgeschritten und Karten gezeichnet werden. Außerdem müssen nachher alle Kartenabschnitte in den richtigen Maßstab gebracht und zusammen gefügt werden. Zwei volle Tage geht die Arbeit gut voran. Morgens gehen, oder reiten alle zum entsprechenden Landstrich und abends geht es wieder nach Hause. Allerdings passiert am dritten Tag das, wovor Derk vielleicht sogar schon gewarnt hatte. Irgendeiner der Helden ist dicht am Waldrand mit einer Messlatte zugange und hört ein dumpfes Brummen hinter sich. Ehe er das überhaupt realisiert hat, greifen schon zwei Äste und einige Wurzelstränge nach ihm, umschlingen ihn und versuchen ihn unter die Erde, unter die Wurzeln zu drücken. Die Gruppe hat nun zwei Möglichkeiten zu verhindern, daß ihr Kamerad, oder ihre Kameradin getötet und zerquetscht wird. Natürlich können sie den Baum bekämpfen und mit Gewalt die Freigabe erzwingen, aber es besteht auch die Möglichkeit mit Magie und animistischen Kräften den Baum zu besprechen und zu beruhigen. Jegliche Form eines gewaltlosen Weges sollte eine reelle Chance darstellen. Gelingt es friedlich den Huorn umzustimmen wirkt sich das im weiteren Verlauf noch positiv aus und für den gewaltsamen Weg hier die...

Werte des Huorn:

Nach diesem Konflikt bleibt die Arbeit erst mal liegen und alle machen Pause um sich von dem Schrecken zu erholen. Alle sitzen, bis zum Sonnenuntergang auf einem Hügel von dem man weit ins Auenland blicken kann. Auf einmal nähert sich ein schnelles Pony mit einem Reiter. Ein junger Hobbit springt von dem völlig erschöpften Pony und eilt auf die Gruppe zu.

### ***Trollplage und Kinderstreiche***

Der junge Hobbit ist vollkommen außer sich und aufgeregt. Er heißt Lasi und erzählt nach kurzer Verschlaufpause von vielen Trollen die durchs Auenland streifen und in die Häuser und Höhlen eindringen, alles kurz und klein schlagen und sich tagsüber geschickt verbergen. Besonders schlimm ist es wohl in Hobbingen selbst. Man habe von den Charakteren und deren Arbeit für Lobo gehört und hofft nun fast überall im Lande auf die Hilfe der großen Menschen.

Wahrscheinlich braucht man die Helden nicht lange zu bitten und selbst Lobo, Derk und Mirrkhuz haben Verständnis, daß die Kartenzeichnerei jetzt erst mal zurück stehen muss. Hobbingen ist etwa eine Tagesreise entfernt und sie sollten sich entschließen die Nacht durchzureiten um noch vor Sonnenaufgang in Hobbingen anzukommen. Die Gruppe kommt gut voran und alsbald sehen sie schon Hobbingen am Horizont. Kurz darauf reiten sie über einen größeren Gutshof und sehen das, daß Haus, bzw. die Höhle von drei Trollen belagert ist. Einer hockt auf allen Vieren vor der Tür und ruckt daran, der Zweite stiefelt hastig um die Höhle und blickt in alle Fenster und der dritte Troll hockt auf dem Dach und hämmert mit seiner Faust immer lustig auf das Dach ein. Sobald die Helden auf sich aufmerksam gemacht haben, lassen die Trolle vom Haus ab und starren die Helden auf den ersten Blick garstig an. Eigentlich ist ihr Blick aber eher furchtsam (Wahrnehmungsmanöver –20) , was aber nicht sofort bemerkt werden kann, denn wer guckt schon häufiger als nötig Trollen ins Gesicht. Dann wenden sich die Trolle ab und kommen johlend, aber gehend auf die Charaktere zu. Im ersten Moment wirkt das sehr bedrohlich und wieder erst beim zweiten Blick (Wahrnehmung –40) könnte auffallen, daß einer sogar seine Keule hat liegen lassen und das die Hände eigentlich nicht bedrohlich aufgerichtet sind, sondern eher flehend. Die letzte Chance heraus zu bekommen, daß die Trolle eigentlich nicht kämpfen wollen ist, wenn die Initiative ermittelt werden muss, den sie, als Spielleiter, sollten verzichten und das auch so sagen. Die Trolle gucken nicht böse, sondern hilfeschend, sie brüllen nicht und stürmen auch nicht los, sondern sie jammern eher und kommen

langsam näher und kämpfen wollen sie auch nicht wirklich, weil die Waffe des Einen vergessen wurde und sie auch auf die Initiative verzichten. Für den Fall, daß die Helden es tatsächlich verstehen, was die Trolle wollen, können sie sich das zu Nutze machen und die Hintergründe erfragen. Danach verschwinden die Trolle vorsichtig in einem Wäldchen in der Nähe, wo sie Schutz vor der Sonne suchen und vor dem, was vorgeht. Übrigens war auch der Gedanke nach Schutz ihr Antrieb in das Haus gelangen zu wollen, nicht blinde Zerstörungswut. Haben die Charaktere allerdings kein Gespür, für die eigentliche Situation, wird folgendes benötigt.

Werte der Hügeltrolle:

Zum Hintergrund – Trolle hat es im Auenland in den Hügeln schon immer gegeben, aber bisher waren sich Hobbits und die nicht ganz so großen Hügeltrolle immer irgendwie aus dem Weg gegangen. Jetzt tauchen sie überall auf und treiben großes Unwesen in den Städten und Dörfern des Auenlandes. Der Grund dafür ist maßlos banal und die Geschichte schnell erzählt. Jedes Jahr gibt es einen Umzug durch Hobbingen, wo alle das „Fest des letzten Drachen“ feiern. Vor vielen Jahrhunderten wurde nämlich auch mit Beteiligung der Hobbits aus dem Gebiet ein grüner Drache verjagt und das war das letzte Ungetüm dieser Art, was für lange Zeit dort gesichtet wurde. Dieser Umzug ist mitten in der Nacht und alle tragen phosphorzierende Pflanzen, oder Kleidung und Kostüme, welche mit dem leuchtenden Saft der Pflanzen eingerieben wurde. Natürlich ist das für die Kinder ein ganz besonderer Spaß und schon seit Wochen laufen sie durch die Hügel des Auenlandes um möglichst viele dieser Pflanzen zu finden. Einige Burschen sind aber eher darauf aus, andere zu erschrecken und laufen mit schlimmen, grausamen, selbst gebastelten Masken umher, die natürlich grünlich in der Dunkelheit glühen. Überall findet man Zeichen und Bilder, die leuchten. Auf Steinen, an Wänden und Bäumen. Die Trolle halten die Hobbitkinder und die Zeichen für Phantome und Geister und haben schlichtweg Angst, laufen weg und wollen sich woanders verbergen und dabei ziehen sie natürlich die Behausungen der Hobbits mit ein. Um das herauszubekommen, muss man entweder einen Troll selbst fragen, oder in den umliegenden Gebieten forschen. Tatsächlich wird es einfacher einen Troll zu befragen um an umfassende Informationen zu gelangen, denn Nachforschungen anzustellen kann lange dauern und die Trolle marodieren natürlich weiter ziel- und planlos und voller Angst durch die Lande. Interessant wird es erst, wenn die Helden tatsächlich versuchen mit einem ausgewachsenen Troll zu reden. Um in den Gebieten rund um Hobbingen zufällig richtig zu liegen erfordert es viel Glück. Dazu nennt jeder der Spieler pro Tag der Suche eine Zahl zwischen 01 und 100 und wenn eine der genannten Zahlen von SL erwürfelt wird, sieht man zufällig Kinder, die maskiert durch den Wald toben und einen Troll aufscheuchen. Vielleicht fallen den Helden ja auch die Zeichen auf, fragen nach und reimen sich den Rest selbst zusammen, obwohl das als dritte Lösung relativ abwegig sein wird.

Während des Aufenthalts in Hobbingen sollten die Helden einiges erleben. Ein Besuch im grünen Drachen vielleicht (*Wenn es diesen Gasthof dann schon gibt*), oder eine kurze Begegnung mit Gandalf, dem Grauen, der mal wieder durch das Land reist (*nicht im 4. Zeitalter*) und den die Helden ja bereits einmal getroffen hatten (*siehe Abenteuer „Die Gesetzlosen von Dor Rhunen*). Natürlich kommt auch noch der eine, oder andere Troll hinzu und nicht jeder lässt sich einfach verscheuchen. Ansonsten ist das Volk der Hobbits alleine schon ein wenig Aufenthalt wert und wenn man in die besorgten Gesichter sieht, möchte jeder einfach nur helfen. Nahrung und Unterkunft spendieren die Hobbits auch in solchem Umfang, daß man die Zeit ohne Probleme auch mit Essen und schlafen rumkriegen könnte, wenn da nicht die aktuelle Lage zum Handeln zwingen würde.

Früher oder später kommen natürlich die Helden hinter das wilde Treiben der Kinder. Nun müssen sie nur noch klar machen, daß das so nicht weiter gehen kann. Am besten ruft man alle Eltern und Kinder zusammen und erklärt die Problematik dann. Die kommenden zwei Tage bleibt es ruhig und die Helden schicken sich an zurück zu reiten zu Derk, Lobo und Mirrkhuz, denn es wartet ja noch die Vermessung vom einem recht großen Teilstück des Auenlandes. Am Morgen des dritten Tages nach Beendigung der Trollplage soll es losgehen und gerade als die Helden auf die Pferde steigen kommt ein Bauer angelaufen. „Gebrannt... es hat gebrannt sogar, heute Nacht“, ruft er denn Helden entgegen.

## ***Das Phantom von Bockenburg***

In Bockenburg scheint die Information noch nicht angekommen zu sein, daß die Kinder gefälligst mit dem Blödsinn aufhören sollen und dieses Mal ist auch noch eine Kornmühle in Brand geraten. Da in Hobbingen alles ruhig ist und die Gruppe eh abmarschbereit ist, können sie auch direkt in Bockenburg für Ordnung sorgen, zumindest würde es auch dort die Bewohner sehr freuen und ein Gefühl der Sicherheit geben.

In Bockenburg kommen die Charaktere ebenfalls einige Zeit später an und müssen dummerweise feststellen, daß die Mühle tatsächlich bis auf die Grundmauern niedergebrannt ist. Außer ein wenig Leuchtfarbe gibt es keine Spuren zu finden, lediglich eine Sache ist merkwürdig. Befragt man die an der Löschung beteiligten Hobbits, werden alle einhellig behaupten, daß dieses Feuer immer wieder angefacht wurde, als würde man statt Wasser, Petroleum ins Feuer schütten. Viel mehr ist nicht raus zu bekommen. Am Kai der Bockenburger Fähre steht ein ältere Hobbit und flucht auf seinen Sohn. Angeblich kennt nur er und sein Sohn den Knoten, womit die Fähre angebunden wird und nun ist die Fähre weg. Natürlich sind immer noch die Kinder in Verdacht, aber auch die strengste Ansprache lässt die merkwürdigen Dinge nicht aufhören. Die Ereignisse in und um Bockenburg werden immer schlimmer. Hier eine Auflistung verschiedenster Dinge, angefangen mit den Harmlosesten:

- Qualm aus Schornsteinen verfärbt sich grünlich
- Überall tauchen neue Flecken dieser phosphorzierenden Farbe auf (Keine Zeichen!)
- Milch wird sauer
- Tiere sterben qualvoll
- Fische im Fluss wirken wie gekocht und schwimmen oben
- Weitere Brände, die nur extrem schwer gelöscht werden können
- Menschen schütteln sich vor Krämpfen, übergeben sich und bluten aus den Augen
- Schlussendlich sterben sogar einige Hobbits

Es handelt sich dieses Mal wirklich nicht mehr um Kinderstreiche, auch wenn das zu Anfang so aussehen mag. Ein übler Erdgeist, ein Phantom aus Säure hat sich erhoben und nutzt die Gunst der Stunde um ein besonders verheerendes Zerstörungswerk zu zelebrieren. Natürlich kann ein säurehaltiges Feuer nicht mit Wasser gelöscht werden, weil die Säure dadurch nur noch aggressiver wird und der Knoten der Bockenburger Fähre wurde nicht gelöst, sondern weggeätzt, was aber auch zunächst nicht auffiel, weil es lose am Boden lag. Die Säure greift Mensch und Tier gleichermaßen an und hinterlässt überall ihre widerlichen Spuren.

Dieses Mal brauchen die Charakter auch nicht lange zu forschen und zu suchen, den das Phantom greift sie direkt an. Kurz nach Sonnenuntergang, egal wo die Helden sich gerade aufhalten, schießt es aus dem Boden und greift unvermindert an.

Das Phantom trägt keine Waffen und erinnert von Aussehen an ein klassisches Schlossgespenst. Pro Runde spuckt es zweimal Säurekugeln. Diese werden wie Feuerbälle behandelt nur verursachen sie natürlich kritische Säuretreffer. Es gilt kein DB und sämtliche metallische Ausrüstung nichtmagischer Natur, die mit diesem Teufelszeug in Berührung kommt zerfließt in wenigen Sekunden. Trifft die Säure irgendwann auf bloße Haut, verdreifacht sich der Trefferschaden. Sind zufällig Sinnesorgane betroffen besteht immer eine 20%ige Chance, das dieser Sinn dauerhaft verloren geht. Bei der Haut kann evtl. der Aussehenswert sinken. Nur nicht-metallische oder magische Waffen und natürlich Magie können etwas ausrichten und keine Benommenheit, oder Blutverlust kann dieses Wesen stoppen. Nur Trefferverlust zerstört nach und nach seine Integrität und lässt es dann irgendwann endgültig zerfließen und versickern.

Werte des Phantoms:

Wenn die Helden diesen fiesen Kampf überstehen, retten sie Bockenburg und die gesamte Umgebung vor einer Katastrophe. Natürlich werden sie von den dort lebenden Hobbits gefeiert und

auch reichhaltig belohnt. Natürlich in erster Linie mit Essen und Trinken, aber auch andere Dinge können dabei sein, aber das ist wie immer SL-Entscheid. Nach so viel Aufregung, nervigen Kindern, ängstlichen Trollen und fiesen Phantomen wünscht man sich tatsächlich den ruhigen Job eines Landvermessers...

### ***Maßstabsgetreu – Landvermesser im Auenland Teil II***

Tatsächlich ist ihr Lager immer noch so, wie sie es verlassen haben, aber weder Mirrkhuz, Lobo, oder Derk sind anwesend. Beim genaueren Hinsehen (Spuren lesen) kann man erkennen, daß mehrere Fußspuren großer Menschen in den Wald führen und zwei kleinere Spuren in Richtung Derks Haus vom Lagerplatz weg führen.

Der Hintergrund ist folgender. Die „schwarzen Männer“ sind Eriadorer, die im, schon leicht hügeligen Norden des Auenlandes eine Kohlemine entdeckt haben. Derk und andere nennen sie so, weil es eben Bergleute sind, die immer schwarz vor Dreck sind und diese Minenarbeiter nutzen diesen Umstand, daß man vor ihnen Angst hat, natürlich aus. Die Mine liegt nämlich auf Derks Land und die Eriadorer wollen nicht, daß er etwas davon erfährt, um ihnen den baldigen Reichtum nicht zu vermiesen. Kurz nachdem die Helden weg geritten sind, kamen sie aus dem Wald hervor und wollten Lobo, Derk und Mirrkhuz verscheuchen. Die Drei aber blieben stehen und lieferten sich zunächst ein heftiges Wortgefecht, bis die großen „schwarzen Männer“ richtig wütend wurden, Mirrkhuz verdroschen haben, Lobo verjagt haben und zur Abschreckung Derk gefesselt und mitgenommen haben. Derk wurde also in den Wald entführt und die Helden sollten ihm doch helfen wollen.

Als erstes sollte die Ausrüstung eingesammelt und zu Derks Haus zurück gebracht werden. Dort treffen die Helden dann auch auf den wütenden, verzweifelten Lobo und den arg zugerichteten Mirrkhuz, die sich beide nicht zu helfen wissen. Spätestens jetzt sollte selbst das härteste Abenteuerherz erweicht sein und noch am selben Abend bricht die Gruppe zum Wald auf.

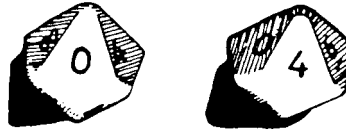
Düster, schwarz und schwer liegt der Wald vor ihnen und nichts Gutes scheint von ihm auszugehen. Mit ein paar gelungenen Wahrnehmungsmanövern und einigen Proben des Spurenlesens gelingt es leicht einen Trampelpfad auszumachen und die Spuren der Minenarbeiter zu finden. Nach etwa einer halben Stunde kommen sie auf eine größere Lichtung, mit einer Blockhütte, einer größeren Feuerstelle in der Mitte und einem Mineneingang, der schräg runter in ein vorgelagertes Felsmassiv führt. Offensichtlich geht es nicht weit hinein, weil der Grubenlärm sehr deutlich zu hören ist. An einem Baum in der Nähe finden die Helden Derk, gefesselt und geknebelt. Kurz nachdem sie ihn befreit haben, verstummt der Grubenlärm und die „schwarzen Männer“, wirklich verwegene Gestalten, kommen aus der Mine, auf die Helden zu. Es sind insgesamt neun Personen, bewaffnet mit Spitzhaken und Schaufeln, die sie durchaus als Waffen zu verwenden wissen.

Drei Möglichkeiten bestehen jetzt für die Helden, wie dieses Szenario weiter geht...

- 1.) Die Helden werfen sich in den Kampf und vertreiben, oder töten die Grubenleute, aber dummerweise mischt sich nach kurzer Zeit auch noch der eine Baumgeist (Huorn) mit ein, weil er sich gestört fühlt. Die Helden kämpfen also an zwei Fronten und müssen alles geben und nebenbei auch noch Derk beschützen. Dieses Szenario könnte äußerst schwierig werden.
- 2.) Die Helden drohen den Minenarbeitern mit offensichtlicher Magie. Diese fliehen daraufhin panisch, aber der oben schon benannten Huorn bleibt trotzdem ein ernstzunehmender Gegner, wobei er es aber auch nicht auf Derk abgesehen hat.
- 3.) Haben die Helden im ersten Abschnitt des Abenteuers den Huorn nicht mit Waffengewalt vertrieben, sondern milde gestimmt, passiert nun etwas, womit niemand der Anwesenden wohl gerechnet hätte. Auf der Lichtung erscheint eben dieser Baumgeist und macht die Bergleute nieder. Danach geht der lebende Baum wieder in seinen Ruhezustand und behelligt weder die Helden, noch Derk weiterhin.

Derk ist nun also endlich wieder frei und zu allem Überflus noch Kohleminen-Besitzer, obwohl es ihm immer etwas unbehaglich ist, wenn er in Zukunft mit Mirrkhuz zum schürfen in den Wald der Huorns kommt. Die Kartenzeichnerei ist nur noch eine Formsache von zwei bis drei weiteren Arbeitstagen und abschließend kann man nur noch sagen, daß es die Helden es wahrlich geschafft haben. Lobo haben sie seinen Lebensstrom erfüllt und ihn berühmt gemacht. Derk ist, über Nacht, einer der reichsten Hobbits im Auenland geworden und Mirrkhuz kann seine wahren Talente des Bergbaus und dem Abbau von Kohle auf seine alten Tage noch mal auskosten. Mit solch einer Entwicklung hätte wohl

niemand gerechnet und die Helden gewinnen neben ein bisschen Gold (Arbeitslohn) und vielleicht ein paar nutzbringenden Gegenständen (Derks Dankeschön - Spielleiterentscheid) und neuen Erfahrungen, ein paar neue Freunde fürs Leben.



# Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten  
Juni 2004