

# Rückkehr zum Morannon



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

## 1. Teil der Mordor - Trilogie

**Ort:** Die Dagorlad und das Tor von Mordor

**Zeit:** Irgendwann zwischen 1650 und 3000 3. Zeitalter

**Vorgeschichte:** Einstmals waren die Helden der Geschichte schon beim dunklen Tor von Mordor. Der König von Gondor hat sie damals um einen gefährlichen Gefallen gebeten, denn wichtige Unterlagen, noch aus der Zeit gondorianischer Besatzung, verblieben beim Rückzug der Truppen misslicher Weise im Morannon zurück. Diese konnten damals zwar nicht erbeutet werden, aber eine neue Wendung des Schicksals wird dazu führen, dass die Gruppe um Brendik, Tharion und Lady Celissa höchst eilig und sogar freiwillig zum dunklen Tor zurück kehrt, es gar betritt und die Geheimnisse versucht zu ergründen.

*Anmerkung: Natürlich kann auch jede andere Heldengruppe aus welchen Gründen auch immer zum Morannon zurückkehren, aber an dieser Stelle sei gesagt, dass dieses Abenteuer nur Sinn macht, wenn schon einmal ein Abenteuer im Morannon begangen wurde und ebenfalls sei in aller Deutlichkeit erwähnt, dass das entsprechende Quellenbuch „Die Zähne von Mordor“ existenziell wichtig ist um dieses Abenteuer überhaupt zu spielen, den dieses Abenteuerbuch enthält detaillierte Pläne und Beschreibungen rund um das große, schwarze Tor.*

Die Heldengruppe verweilt derzeit am Hofe des Königs von Gondor, der sie rufen ließ, weil er vertrauliche Informationen für zwei Personen innerhalb der Gruppe besitzt. Es handelt sich um den Aufenthaltsort der Eltern von Tharion und Celissa. Natürlich sind sie in Gefangenschaft und die beiden wissen auch sofort, wer ihre Eltern gefangen hält. Es ist derselbe niedere Ringgeist der vor über 15 Jahren Schrel-Kain, die Heimatstadt der Beiden überfiel, dafür sorgte, dass Tharion und Mariette (jetzt heißt sie Celissa) sich aus den Augen verloren und schlussendlich sogar die Eltern entführte und in die Minen von Gorgoroth verschleppte.

Messermantel, so nennen sie den Ringgeist schon seit je her, denn seinen wahren Namen kennt niemand und dreht er sich schnell um die eigene Achse und wirbelt sein Mantel herum, so schnellen viele Klingen aus dem Saum hervor und richten meist großes Unheil an.

Messermantel ist zur Zeit nicht in den Minen von Gorgoroth und überwacht nicht seine Sklaven in den Eisenminen, sondern er verweilt im schwarzen Tor um mit Dwar, dem Nazgul darüber zu beratschlagen, wie der Feldzug der niederen Ringgeister gegen die Heldengruppe und auch ganz Mittelerde fortzuführen ist. Während „die Neun“ noch nicht wieder ihre volle Stärke erlangt haben (Zeitlinie beachten), sind die Niederen uneingeschränkt handlungsfähig und somit der verlängerte Arm für die Nazgul und darüber hinaus natürlich auch für den Geisterbeschwörer von Dol Goldur, für Sauron.

Die Charaktere sollten und werden höchst wahrscheinlich auch, alles daran setzen, an die gewünschten Informationen zu kommen, denn es könnte die letzte Chance sein, dass die Eltern Celissas und Tharions lebend befreit werden können.

Dabei haben die Charaktere drei Möglichkeiten diesen gefährlichen Feldzug erfolgreich zum Abschluss zu bringen.

Variante 1 besteht darin, in den Morannon einzudringen, sich heimlich auf die Suche nach Karten für die Gegend zu machen und auf eigene Faust die Hochebene von Gorgoroth zu durchqueren, die Minen zu infiltrieren und die Gefangenen zu befreien.

Variante 2 ist ähnlich wie die erste Variante, nur geht es nicht darum sich die Gebietskarten anzueignen, sondern es geht nicht mehr und nicht weniger darum Messermantel selbst als Geisel zu nehmen und sich von ihm unter Drohungen führen zu lassen.

Variante 3 ist die brachialste und gefährlichste Methode. Anstatt, wie bei Variante eins und zwei möglichst den meisten Kämpfen aus dem Weg zu gehen, umher zu schleichen und sich lieber einmal öfter zu verstecken, wird bei dieser Methode alles nieder gekämpft und abgeschlachtet, was sich bewegt. Dann können die Charaktere selbst entscheiden, ob sie die Karten, Messermantel, oder beides für den weiteren Weg verwenden wollen, aber es wird unter Garantie ungleich blutiger und schmerzhafter.

Die Charaktere sind gut 10 Tage unterwegs zur Nordwestgrenze Mordors und zum schwarzen Tor. Die üblen Entwässer und die Totensümpfe meidend, überqueren sie erneut den Anduín, halten sich dann nordwärts, durchqueren das nördliche Ithilien um dann alsbald auf die Dagorlad, die weite, karge Ebene, zu kommen. Von dort sind es dann nur noch zwei Tagesritte, bis zum endgültigen Ziel.

Die Beschreibungen der einzelnen Räume und Orte entnehmen sie bitte dem zuvor erwähnten Quellenbuch. Weiterhin hier jetzt eine Aufstellung von möglichen Gegnern, Fallen und sonstigen Besonderheiten, die in dem Quellenbuch natürlich keine Erwähnung finden.

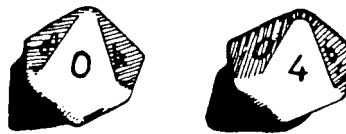
Raum 1 / Gebäude X  
Informationen nachtragen

Raum 1 / Gebäude X  
Informationen nachtragen

Raum 1 / Gebäude X  
Informationen nachtragen

Egal welche Variante die Spieler versuchen. Im Falle ihres Erfolgs, werden sie das Tor verlassen und sich auf den Weg zu den Minen machen und kurz darauf von einer Übermacht Orks gestellt, ihrer Ausrüstung erleichtert und in Ketten gelegt. Dann geht es auch zu den Minen, nur kommen die Helden nicht als Befreier, sondern als Sklaven und müssen um ihre Gesundheit, ja sogar um ihr Leben fürchten.

Direkt im Anschluss zu diesem Abenteuer kann das Szenario „*Kein Tageslicht*“ oder „*In den Minen von Gorgoroth*“ gespielt werden, was auch ratsam ist, denn es handelt sich um die direkte Fortsetzung der *Mordor-Trilogie*, sozusagen um den zweiten Teil.



# Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten  
Januar 2004