

Sabotage, Sabotage!!!



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

Zeit: Egal

Ort: Fast überall möglich

Vorgeschichte: Dieses Abenteuer ist recht kurz gehalten, beinhaltet einfache und leicht verständliche Aufgaben und hat einen klar definierten Handlungsstrang. Es ist eigentlich kein richtiges Abenteuermodul, sondern eher ein kurzes, spaßiges Intermezzo, was überall schnell und absolut unkompliziert eingebaut werden kann. Entweder in eine laufende Kampagne, oder als „Zwischendurch-Geschichte“. Dieses Szenario soll die grundlegenden Dinge eines klassischen Rollenspiels von den Spielern fordern, aber auch deutlich machen, daß, wenn gewisse Grundlagen außer Acht gelassen werden, es zu wirklichen Schwierigkeiten kommen kann und Zusammenhalt und Kreativität gefordert sind. Diese gewissen Grundlagen sind natürlich Kampffertigkeiten, Schleichen, Wahrnehmung, aber auch die eigene Magie und eventuell spezielle Nebenfertigkeiten, gilt es zu nutzen.

In diesem Abenteuer müssen die einzelnen Mitglieder innerhalb eines feindlichen Feldlagers Sabotageakte verüben. Verschiedene Aufträge, gilt es zu erfüllen und zwar zur selben Zeit. Für jeden einzelnen Auftrag sollte ein Charakter, maximal zwei Charaktere, eingesetzt werden. So laufen alle Sabotageakte zeitgleich ab und die Charaktere können sich nur bedingt gegenseitig zur Hilfe eilen.

Anmerkung: Natürlich geht ein Rollenspiel nach dem Rundenprinzip vor sich und deswegen muss sich jeder Spieler darüber bewusst sein, daß es eigentlich ziemlich zeitgleich passiert, was geschieht. Erläutern sie als SL diesen Umstand, zur Not mehrmals. Die Spieler sollen sich einander die Daumen drücken und untereinander mitfiebern, ob die einzelnen Spezialaufträge gelingen. Je, nachdem wie authentisch sie als SL dieses Szenario gestalten wollen können sie Absprachen unter den Spielern zulassen, obwohl sich die Charaktere, innerhalb des Spiels, eigentlich meist nicht absprechen können. Je nach dem Grad der Erfahrung von Charakteren und Spielern gleichermaßen sollten sie diesbezüglich entscheiden. Außerdem berücksichtigen sie bitte möglichst auch die Uhrzeit und die unterschiedlichen Mentalitäten ihrer Spieler. Das Abenteuer soll Spaß machen, aber nicht unecht wirken. Die Spieler sollen schon hart arbeiten, aber der Erfolg, muss nicht erzwungen werden.

Wie schon erwähnt handelt es sich bei dem Schauplatz von diesem Szenario um ein Feldlager feindlicher Truppen. Die Charaktere werden von irgendjemanden, der Interesse hat, dieser Armee zu schaden, beauftragt, einige Sabotageakte durchzuführen. Entweder entbietet der Auftraggeber eine Belohnung, oder appelliert einfach nur an die Rechtschaffenheit der einzelnen Gruppenmitglieder. Bei jedem Auftrag ist äußerste Konzentration und Disziplin gefordert. Welcher Auftrag von welchen SC übernommen wird, darf die Gruppe natürlich unter sich ausmachen. Die einzelnen Aufträge lauten:

- 1.) Verwirrung im Lager stiften.
- 2.) Kriegsmaschinerie irreparabel beschädigen.
- 3.) Offiziere ermorden.
- 4.) Nahrung und Verpflegung vernichten.
- 5.) Flucht organisieren und Rücken decken.
- 6.) Wachen ausschalten.
- 7.) Papiere und wichtige Unterlagen stehlen.

Bei allen Manövern, die nicht ganz klar regeltechnisch zu erfassen sind, ist immer der SL die treibende Kraft. Er entscheidet welches Manöver wann und mit welchem Malus gewürfelt wird. Dies könnte beispielsweise bei Manövern der Fall sein, die besonders leise ausgeführt werden müssen.

Auftrag 1 ist leicht erklärt, aber von enormer Bedeutung. Es muss sich um einen mutigen, ja fast tollkühnen SC handeln, der bereit ist Leib und Leben zu riskieren. Der SC muss mitten im Lager lautstark auf sich aufmerksam machen und einige Wachen eliminieren. Wie der SC das anstellt obliegt ihm selbst, aber er sollte damit rechnen in Kämpfe verwickelt zu werden und u. U. Verletzungen davon zu tragen. Einer muss das tun, damit alle Anderen mit ihren Sabotageaktionen Zeit verschafft bekommen, denn das Lager ist gut gesichert und mit vielen Wachen versehen. Es muss Tumult herrschen, damit sich alles zunächst darauf konzentriert und die restlichen SC`s die Infiltration durchführen können. Nur wenn dieser Auftrag ausgeführt wird, können auch die anderen Aufgaben erledigt werden und nur, wenn die Aufmerksamkeit diesem einen Charakter zu Teil wird, stimmen auch die anderen Zeitangaben, also wie lange jeder Zeit hat, seine evtl. vorhandenen Gegner auszuschalten.

Auftrag 2 sollte nur von jemanden erledigt werden, der ein bisschen mechanisches Verständnis vorweisen kann. Der SC muss zunächst um das Lager weit herum um sich dann leise zwei Wachen zu nähern, die auf die drei Ballisten aufpassen. Diese Wachen müssen zum Schweigen gebracht werden und dafür hat der SC maximal 6 Runden Zeit, denn dann kommen noch mal zwei Wachen als Verstärkung, für die lediglich drei Runden Zeit bleibt. Um die Ballisten irreparabel zu beschädigen muss sich der SC natürlich einiges einfallen lassen. Eine Reparatur muss unmöglich sein und laut darf das Ganze auch nicht passieren.

Auftrag 3 ist auch recht gefährlich und erfordert die meiste Übersicht. Der SC muss fast bis in die Mitte des Lagers ungesehen gelangen, zum Offizierszelt. Dort sind zwar in dem Moment grad keine Wachen, aber die Offiziere sind wach und schwer bewaffnet. Es sind derer drei und der SC muss zusehen, sie schnell (max. 10 Runden) und so leise wie möglich umzubringen. Außerdem versuchen die Offiziere aus dem Zelt zu gelangen, also muss der SC immer den Offizier angreifen, der versucht hinaus zu laufen, um Alarm zu geben. Gelingt einem Offizier dennoch die Flucht, sollte der Auftrag schnellstens abgebrochen werden und die Flucht aus dem Lager organisiert werden (siehe Auftrag 5).

Auftrag 4 ist der einfachste von allen und kann von dem unerfahrensten in der Gruppe erledigt werden. Es gilt das Verpflegungszelt am Lagerrand zu erreichen, die drei Wachen innerhalb von 15 Runden auszuschalten und dann Feuer zu legen, um alle im Zelt befindlichen Vorräte zu verbrennen. Zwar sollte dies auch nicht übermäßig laut vonstatten gehen, aber es ist ein gewisser Spielraum vorhanden. Nur wenn es wirklich extrem laut abläuft, können weitere drei wachen auf den Plan gerufen werden.

Auftrag 5 muss ein überlegter und geduldiger Charakter übernehmen. Es gilt die Pferde der Gruppe zusammen zu halten und von einem erhöhten Standpunkt, zum Beispiel einem Baum, aus, daß Geschehen zu überblicken und unter Umständen schnell auf Vorkommnisse, oder vereinbarte Zeichen zu reagieren. Außerdem müssen noch durch Fernkampfangriffe zwei Wachen, die auf Hochsitzen postiert sind, ausgeschaltet werden. Dazu stehen insgesamt 6 Runden zur Verfügung. Sind die wachen ausgeschaltet, muss der SC abwarten, bis auch die anderen Aufträge erfüllt sind und sich dann mit den Pferde auf den Weg durch das Lager machen, um alle Gefährten einzusammeln. Wenn der SC das Risiko eingehen möchte, kann er auch bei diesem Sturmritt noch vom Pferd aus, einzelne Angriffe, auf unglücklich positionierte Soldaten ausführen. Allerdings immer nur einen Angriff pro Gegner, weil er ja nun nur vorbei reitet. Der SC muss selbst entscheiden, ob er evtl. verletzten Kameraden hilft, oder ob er sie lieber zurück lässt.

Auftrag 6 ist auch nicht ganz ungefährlich, weil er mit vielen Stellungswechseln verbunden ist. Bei diesem Auftrag muss der SC insgesamt vier, strategisch günstig positionierte Wachen eliminieren und hat pro Wache nur 3 Runden Zeit. Dann muss er die Leiche verstecken und sich zur nächsten Wache vorarbeiten, wo das dann von vorne los geht. Kann eine Wache nicht rechtzeitig ausgeschaltet werden, kann der Charakter entweder weiter versuchen, die Wache auszuschalten, um dann bei der nächsten Wache entsprechend weniger Zeit zu haben, oder von der Wache abzulassen und zu riskieren, daß diese Wache entweder ihm selbst nachstellt, oder einem seiner Kameraden Ärger bereitet. Sollte er sich an der letzten Wache zu lange aufhalten, könnte er sein Pferd (siehe Auftrag 5) verpassen und muss alleine versuchen zu fliehen.

Auftrag 7 scheint nur zunächst leicht zu sein. In dem Zelt, wo normalerweise die taktischen Besprechungen abgehalten werden, befindet sich eine abgeschlossene Truhe mit den Angriffsplänen der Truppen. Diese müssen gestohlen und übergeben werden. Das Zelt zu erreichen erfordert natürlich Um- und Vorsicht, aber Wachen sind keine in Reichweite. Im Zelt allerdings sieht das etwas

anders aus. Gleich vier Wachen sind auf dem Posten und stürzen sich auf den SC. Drei Wachen greifen direkt an und einer verbleibt, als letzte Sicherung, bei der Kiste. Es handelt sich zwar nicht um die stärksten Krieger, aber um die Enthusiastischsten. Die geben nicht auf und geben erst Ruhe, wenn sie tot am Boden liegen. Sind die Wachen umgebracht muss das Schloss geknackt werden, welches sich als äußerst schwierig (-30) heraus stellt. Für die Wachen hat der SC 15 Runden Zeit, bevor Verstärkung kommt, allerdings für das Schloss, hat er nur drei Versuche. Gelingt ihm die Öffnung der Truhe in der Zeit, kann er normal fliehen. Versucht er es aber weiter und schafft es erst später, muss er mit weiteren Wachen rechnen und mit der bereits erwähnten Verstärkung. Die ganze Truhe mitzunehmen, wird die normale Flucht um ein vielfaches erschweren, ist aber nicht unmöglich.

Alle Aufträge sind nun genauestens erklärt worden, aber sollte trotzdem etwas Unvorhergesehenes passieren, muss vom SL improvisiert werden. Auch die Konsequenzen aus missglückten Manövern, oder sogar ganzen Aufträgen obliegen der Fantasie des Spielleiters. Scheuen sie auch nicht davor zurück, Fehler zu bestrafen und Unachtsamkeit gemein und hinterhältig zu entlohnen. Sollte allerdings ein SC nur unter chronischem Würfelpech leiden, sollten sie Nachsicht üben und dem entsprechenden SC etwas unter die Arme greifen, oder ihm von Seiten seiner Gefährten Hilfe zukommen lassen.

Sind mehr, oder weniger erfolgreich, alle Aufträge beendet, steht die Flucht an, wie in Auftrag 5 beschrieben. Spielen sie diese auch ruhig durch und machen sie es mit ein paar unvorhergesehenen Gegnern noch mal spannend. Die SC`s müssen die Gewissheit erlangen, gerade noch mal so entwischt zu sein.

Danach können sie die Früchte ihrer Arbeit genießen und die Belohnung einstreichen und wenn diese auch nur das Bild von der kleinlaut, abrückenden Armee ist, die sie gerade arg geschwächt haben. Zumindest haben die Charaktere aber jetzt den Ruf, wirklich tollkühn zu sein und das will ja auch schon mal etwas heißen. Zu hoffen steht, daß sich alle Spieler an das eben Erlebte erinnern und aus evtl. gemachten Fehlern lernen und das, was sie gut umgesetzt haben auch nicht so schnell wieder vergessen, denn es werden sicherlich noch viel gefährlichere Abenteuer auf sie zukommen, in der Zukunft.



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
November 2003 bis Dezember 2003