

Wieder Mord in Dol Amroth



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

Zeit: Irgendwann nach 1640 3. Zeitalter

Ort: Dol Amroth und Umgebung

Dieses Abenteuer ist in meiner Gruppe zwar Bestandteil einer immer weiter führenden Geschichte, kann aber gut als einzelnes Modul gespielt werden. Inoffiziell ist es der zweite Teil von dem M.E.R.S.-Abenteuerbuch „Mord in Dol Amroth“ und greift die düstere Stimmung und das ganze Szenario noch einmal in einer verschärften Situation auf. Alle Hintergrundinformationen zu Dol Amroth und Umgebung, zu Personen und Geschehnissen kann man in dem oben bereits erwähnten Abenteuerbuch nachlesen.

Vorgeschichte: Einstmals war die Gruppe schon in Dol Amroth und vertrieb in dieser Zeit einen dunklen Kult, welcher dem Geisterbeschwörer zu Diensten war. Diesen Kult nannte man die Schatten und ihr Anführer war Gontran. Die Geschichte entwickelte sich zunächst recht positiv für die Gruppe, doch im Endkampf war das Glück den Helden nicht mehr so gewogen. Nur durch den selbstlosen Einsatz eines Variagbarbaren namens Atris, der zu dem Zeitpunkt der Gruppe angehörte, konnte die Flucht vom Hügel der Schatten gelingen. Atris büßte diesen Einsatz wohl mit seinem Leben... oder vielleicht auch nicht. Die Gruppe hatte Gontran und seinem Kult vier Amulette entwendet, die direkt aus Saurons Schmiede stammten und Gontran und seinen Vasallen ihre Macht verliehen. Drei Amulette verblieben allerdings in Gontran Besitz. Nach dieser halben Niederlage war Gontran voller Hass und entschwand nach Dol Goldur, wo er an den verschiedensten Unternehmungen mitgewirkt hat, welche sich gegen die Heldengruppe richtete, aber seine endgültige Rache hat er nie vollzogen. Sauron selbst gab ihm neuerliche Macht, indem er ihm einen niederen Ring der Macht verlieh. Gontran wurde zu einem Ringgeist und war nun gleich gestellt mit den anderen niederen Ringgeistern, die alle inzwischen ein persönliches Interesse an dem Verderben der Gruppe hatten.

Anmerkung: Die fünf niederen Menschenringe sind sozusagen ein Erstlingswerk von Sauron auf seinem Weg zu den neuen Ringen und schlussendlich zu dem Einem. Seine Besitzer sind derzeit „Messermantel“ (nur ein Spitzname, denn seinen wahren Namen kennt niemand; entnommen aus dem Abenteuerbuch „Sturm über dem Meer von Rhun“), Therbas, der Untote (früheres Mitglied der Gruppe), Rizzen, der Dunklelb (ebenfalls früheres Mitglied der Gruppe) und Gontran selbst. Dem aufmerksamen Leser wird aufgefallen sein, dass dies nur vier Besitzer waren. Kurz gesagt, der fünfte Ring ist noch nicht vergeben und Sauron wartet nur auf eine Gelegenheit den letzten an einen weiteren erbitterten Feind der Heldengruppe abgeben zu können.

Gontran scharfte erneut Verbündete um sich. Gewiefte Assasinen und Meuchelmörder machte er aus ihnen und zu allem unsäglichen Überfluss verbündete er sich auch noch mit Rizzen (siehe oben). Aus den drei verbliebenen Amuletten erschuf er ein machtvolleres Artefakt des Bösen welches ihn, Rizzen und seine Diener mit Macht ausstattete welche ihnen sonst wohl nie zuteil geworden wäre. Dieses Artefakt nennt man „das schwarze Kreuz“ und es verleiht seinen Jüngern selbst über eine Entfernung von 50 Kilometern eine hohe Machtfülle, aber dazu später mehr.

Dieses Szenario setzt sich aus drei Kurzabenteuern zusammen. „Nebel in den Gassen“ handelt von der Ankunft der Charaktere in Dol Amroth und dem ersten Aufeinandertreffen mit Gontrans Assasinen. „Verschwörung im Königshaus“ beginnt mit einem Ball beim König in der Fortsetzung müssen die Helden eine Reihe von Morden aufklären und Spione entlarven. Das dritte Abenteuer heißt „Stürmt den Hügel der Schatten“ und beinhaltet gefährliche Spionageaktivitäten, das Eindringen in die Festung als Einzelkämpfer und ein gewaltiges Schlusssgefecht.

Nebel in den Gassen

Spät in einer verregneten Herbst- oder Winternacht kommen die Charaktere in Dol Amroth an. Das Tor steht einen Spalt breit offen und ist auch sonst nicht weiter gesichert. Keine Wachen und die Straßen sind menschenleer. Die Charaktere werden sich mit Sicherheit auf die Suche nach einem Gasthof machen und während sie so durch die nebeligen Gassen schreiten, beginnt aus dem Hinterhalt die Hetzjagd. Kein Wahrnehmungswurf sollte ans Licht bringen, was hier gespielt wird und das die Feinde lauern, den die Assasinen sind extrem gut ausgebildet und äußerst diszipliniert. Solche Feinde wird die Gruppe noch nie gehabt haben und genau aus diesem Grund können sie nicht vorbereitet sein, es sei denn, sie nutzen Magie, oder haben einfach Glück. Auf jeden Fall sollte es der SL seiner Gruppe so schwer wie irgend möglich machen.

Die Schatten, Gontrans Assasinen und Meuchelmörder sind unterschiedlich bewaffnet, beherrschen Magie und viele kleinere Tricks welche nun erläutert werden sollen. Im Fernkampf nutzen sie leichte Armbrüste, welche zwei Bolzen pro Runde auf ein Ziel verschießen können und sich bis zu dreimal selbst nachladen. Weiterhin haben sie Wurfsterne und Kurzbögen mit vergifteten Spitzen und Pfeilen. Im Nahkampf nutzen sie Katanas, waffenlose Attacken, Tegaki (Handkrallen; wie Morgenstern zu handhaben), Nun-chakos (Wie Keulen mit doppelten Trefferschaden) und ihre Speere aus sehr flexiblen Holz, welche sie auch verwenden um Sprungtritte zu verstärken (Trefferschaden wird verdoppelt), oder Höhenunterschiede, im Stile eines Stabhochspringers zu überwinden. Die Magie-Berufslisten der Nachtklingen machen sie noch unberechenbarer und zudem hantieren sie noch mit Giften, sowie Blend- und Rauchgranaten. Zwei verschiedene Gifte benutzen die Schatten für ihre Wurfsterne und Pfeilspitzen. Das Erste, verursacht 3W100 Trefferpunkte und ist in der 10. Stufe, während das andere in 2W10 Runden zum Tode für und in der 8. Stufe ist. Die Blendgranaten erfordern ein absurdes Bewegungsmanöver (-70) um sich ihrer Wirkung zu entziehen, welche 1W10 Runden Blindheit auslöst. Diese Granaten werden meist eingesetzt um sich die Initiative zu sichern und/oder einen Gegner schnell und leise zu töten. Die Rauchgranaten sind eher defensiv. Die Schatten werfen sie, wenn sie verschwinden wollen und /oder einen Kameraden bergen wollen. Durch den beißenden Qualm und die schlechte Sicht sind alle Aktionen im Wirkungsbereich der Granate (3 Meter Radius) um -100 modifiziert, Hustenanfälle nicht ausgeschlossen. Durch die Macht des Artefakts können sich die Schatten einmal am Tag zurück in ihre Festung teleportieren, bis zu dreimal am Tag unsichtbar werden und sich bis zu 5 mal am Tag 15 Meter durch Materie versetzen. Diese drei zuletzt genannten Aktionen dauern jeweils eine Runde und lassen keine weitere Handlung zu.

Zunächst werden die Charaktere mit Blendgranaten eingedeckt. Alle die sich den Blendgranaten entziehen können bekommen Pfeile bzw. Wurfsterne ab. Alle anderen werden im Nahkampf attackiert. Unnötig zu erwähnen das den Assasinen alle Bonusse angerechnet werden müssen die zutreffend sind (Angriff von hinten oder oben, Ü-Angriff und Bonusse für die Fertigkeit Auflauern). Im weiteren Verlauf des Kampfes muss der SL stark improvisieren, denn es ist situationsabhängig, welche Aktion der Assasine tun wird. Wichtig ist nur das den Charakteren klar wird in welcher Gefahr sie sind und fliehen sollten und während der Flucht diesen Kampf bestreiten müssen. Wichtig ist auch noch, daß die Assasinen keinen ihrer gefallenen, oder verwundeten Kameraden zurück lassen. Für diesen Kampf sollte der SL stets zwei Assasinen mehr im Einsatz haben, als Gruppenmitglieder am Spiel teilnehmen.

Werte eines Assasinen (Werte an Gruppenstärke anpassen) :

Die Flucht der Charaktere und die Straßenschlacht setzt sich bis zu einem zentral gelegenen Gasthof fort, wo sich die Charaktere verbarrikadieren können und sollten. Sämtliche Aktionen der Charaktere, die als dumm und/oder leichtsinnig einzustufen sind, sollten arge Konsequenzen nach sich ziehen... keine Gnade. Im Gasthof ist noch eine letzte Gefahr zu überleben. Die 24 jährige Tochter des Wirtes steht mit einer geladenen Armbrust auf einmal hinter den Charakteren gebietet den SC's in angstvollem Ton ihr Gasthaus umgehend wieder zu verlassen. War die Situation eben noch hektisch und voll im Gange müssen die Charaktere jetzt vollkommen ruhig bleiben und das Mädchen, das

übrigens Aliniana heißt, beschwichtigen. Jede hektische, oder gar aggressive Handlung wird sie zum Schießen veranlassen.

Im Gasthof können die Charaktere hoffentlich erst einmal durch schnaufen, den entweder haben sie das Mädchen beruhigen können, oder es hat einmal gefeuert und ist kaum noch in der Lage einen weiteren Bolzen nachzulegen. Von Alin-liana können die Charaktere erste Informationen erhalten, wie es um Dol Amroth und seine Bewohner steht. Auch Getränke und Speisen wird sie organisieren und sich rührend um die Verwundeten kümmern. Zwar werden die Schatten noch einige Zeit draußen umher schleichen und sich auch ganz absichtlich zeigen, aber weitere Abgriffe führen sie nicht mehr aus, es sei denn, einer Charaktere geht noch einmal aus dem Gasthof heraus. Später stoßen auch Alin-lianas Eltern hinzu und sprechen mit den Charakteren über die Geschehnisse der vergangenen Tage.

Mord im Königshaus

Am nächsten Morgen stehen Wachen des Königs vor dem Gasthof und laden die Gruppe im Namen des Königs ein in die Burg umzuziehen.

Anmerkung: Wenn die Charaktere das Abenteuer „Mord in Dol Amroth“ bereits gespielt haben, steht ihnen der König freundlich gegenüber, ansonsten kennt er sie zwar wird aber die königliche Zurückhaltung an den Tag legen. Im Falle meiner Spielgruppe gab es mal einen SC der den Sohn des Fürsten darstellte und er fiel im Kampf. Die letzten Menschen, die ihn sahen und mit ihm sprachen waren eben die Charaktere und allein aus diesem Grund wird meine Spielgruppe am Hofe mehr als freundlich aufgenommen, denn seit dem Tod des Prinzen sind sie noch nicht in Dol Amroth gewesen. Der König freut sich also nicht nur über ein Wiedersehen mit den Rettern der Stadt in der Vergangenheit und über vielleicht die Heilsbringer der Zukunft, sondern auch über wahre Freunde, die Kunde von seinem Sohn bringen werden.

Nachdem die Gruppe mit Sack und Pack in der Festung von Dol Amroth angekommen ist, werden sie zunächst Zeuge einer handfesten Auseinandersetzung zwischen einem Würdenträger (der Kanzler Gaban) und einer Dienstmagd, die sogar von dem dickbäuchigen Kanzler mehrfach geohrfeigt wird. Danach kommt ein langer, schlaksiger, aber recht edel gekleideter Mann direkt aus dem Hauptgebäude und unterbindet den Streit, in dem er den Kanzler mehrfach um Entschuldigung bittet. Danach hilft er der Magd auf die Beine und der Kanzler verschwindet. Wenn einer der SC`s genau hin hört, sagt der dünne Mann noch sinngemäß etwas wie „Er wird bekommen, was er verdient, das verspreche ich“ und darauf hin wendet sich der Mann der Gruppe zu. Er stellt sich als Hinian vor und er ist der oberste Kammerdiener. Er heißt die Gruppe willkommen und weist den einzelnen Personen sehr luxuriöse Zimmer und je eine Dienstmagd zu. Ein Gruppenmitglied bekommt auch die eben vom Kanzler geschlagene, junge Frau zugewiesen. Ihr Name lautet Ninlaji.

Nachdem sich die Charaktere eingelebt haben, taucht Hinian nach gut einer Stunde wieder auf und bittet die Charaktere in den Pfeifensaal um bei einem guten Pfeifchen auf alles aufmerksam zu machen, was wichtig ist und alle Fragen entsprechend zu beantworten. Außerdem überbringt er eine Einladung des Königs zu einem gemeinsamen Abendessen mit anschließendem Spaziergang und Gespräch. Dazu überreicht er neue Kleidung, die mehr als einfach nur festlich ist. Zudem kann die Schneiderin mit ihren beiden Gehilfinnen noch Änderungen vornehmen, wenn das der Wunsch der Spieler sein sollte.

Am Abend geleitet sie wiederum der Oberste Kammerdiener des Hofes in den Speisesaal, wo der König bereiz wartet. Es wird nun gespeist und zunächst über belanglose Dinge philosophiert. Kurz nach dem Essen macht der König eine Handbewegung und alle anderen Anwesenden, Diener, Hinian und die Wachen verschwinden sofort. Er bittet die Charaktere zu einem persönlichen Gespräch und einem gleichzeitigen Spaziergang im nahen Park. Dort werden dann auch die wirklich wichtigen Dinge besprochen, wie zum Beispiel die aktuelle Lage Dol Amroths und die letzten Stunden seines Sohnes. Der König ist schwer belastet und macht einen extrem sorgenvollen Eindruck.

Während dieses recht einnehmenden Gesprächs bemerken die Helden nicht, daß sich bereits wieder Meuchelmörder in der Nähe befinden. Sie würden es auch nicht bemerken, wenn sie noch so wachsam gewesen wären, denn die Meuchelmörder wurden still eingelassen, während noch gespeist wurde und sie haben sich die besten Plätze für einen Überfall in Ruhe haben aussuchen können. Es handelt sich um sechs der gefährlichen Kämpfer, die urplötzlich aus dem Nichts die Gruppe und den König umstellt haben.

Werte eines Assasinen (Werte an Gruppenstärke anpassen) :

Anmerkung: Weder die Charaktere, noch der König, sollen in diesem Kampf schwer verletzt, oder gar getötet werden. Lediglich Angst sollen sie bekommen, daß ein Angriff überall stattfinden kann, selbst im Königshaus. Außerdem sollte klar werden, daß bei Hofe etwas nicht stimmt. Die Charaktere sollten den unbewaffneten König verteidigen können. Droht dies zu scheitern, kommen einige Wachen zur Hilfe und die Assasinen fliehen schnell und effizient durch den Einsatz von Rauch- und Blendgranaten.

Der König ist den Charakteren mehr als nur dankbar und wird am nächsten Abend einen großen Ball zu Ehren der Charaktere geben. Die gesamte höfische Gesellschaft ist zur Gegend und der König höchst selbst wird eine Lobrede auf die Charaktere halten und jeweils eine Waffe aus der privaten Waffenkammer des Königs den Charakteren schenken. Die Waffe entspricht auch dessen, was ein Spieler gebrauchen kann. Erwähnenswert ist noch die Tatsache, daß alle Waffen mit Mithril veredelt sind und einen magischen Bonus (+20) aufweisen.

Nach der Ehrung beginnt die Festivität mit Musik, Tanz, Essen und Getränken. Alle Charaktere werden wiedereinander abgelenkt sein. Entweder sie trinken und essen, oder spornen sich an kleine Wettbewerbe zu gewinnen, sie tanzen, lauschen verträumt der Musik, oder das andere Geschlecht übt eine gerade zu magische Anziehungskraft aus.

Die Feier wird jäh unterbrochen, als die Schwester des Königs blutüberströmt in den Saal gestolpert kommt und röchelnd zwischen allen geladenen Gästen zusammenbricht. Sie stirbt sofort danach. Die Todesursache ist leicht festzustellen – mehrere unplatzierte Messerstiche wovon zufällig einer schlimmeren Schaden angerichtet hat. Letzteres sollten die Charaktere allerdings nicht so leicht heraus finden. Kurz darauf fegt ein eisiger Wind alle Lampen, Kerzen und Fackeln aus und alles liegt im Dunkeln. Im ersten Moment hört man noch ein paar kurze Schritte, das Ziehen von Waffen und gleich darauf Schmerzensschreie. Acht weitere Assasinen sind eingedrungen und schicken sich an, ein Massaker zu verüben, wenn es die Charaktere nicht verhindern können.

Werte eines Assasinen (Werte an Gruppenstärke anpassen) :

Nach dem Kampf kann das Licht wieder entzündet werden (*Anmerkung: Dauert der Kampf zu lange, oder gerät aus den Fugen, entzünden andere das Licht und die Assasinen verschwinden in üblicher Manier*) und das ganze Ausmaß wird deutlich. Mehrere Tote liegen herum, wahllos abgeschlachtet. Der König hat mit einer leichten Verletzung überlebt.

Die Charaktere müssen nun zunächst für Ruhe und Übersicht sorgen und den König und viele andere beruhigen. Das Schloss wird zur Festung umgewandelt und überall werden Wachen platziert. Im nachfolgenden Gespräch wird nach den Schuldigen gesucht und selbst eine Anschuldigung gegen die Charaktere bleibt dabei nicht aus. Der Kanzler Gaban entzieht der Gruppe das Vertrauen und klagt sie öffentlich an. Eru sei Dank haben die Charaktere aber immer noch das Vertrauen des Königs, so das sie unbehelligt bleiben. Der König selbst ist bestürzt, verwirrt, traurig und voller Zorn, beauftragt aber nun die Gruppe mit den Nachforschungen und erhebt sie in den Stand eines Ritters für die Zeit der Nachforschungen, damit ihnen Respekt gezollt wird und überall Einlass gewährt wird. Die Charaktere haben eine Menge Personen zu befragen, vielleicht sogar zu beschatten und folgende Informationen können sie heraus finden...

Der König weiß von allem nichts, aber kann zumindest die Missstände nochmals verdeutlichen. Die Assasinen kommen in die Stadt ungehindert und vor allem, ungesehen hinein. Sie dringen sogar bis ins Königshaus vor, ohne das jemand etwas bemerkt, zu Schaden kommt, oder gar vorher getötet wird. Es riecht nach einem Komplott. Der König kann den Helden alles an gewünschter Ausrüstung zukommen lassen, was benötigt wird.

Der Reichskanzler Gaban ist ein übler Zeitgenosse. Flucht viel und ist fast immer unfreundlich. Der Hintergrund ist, daß seine Familie bedroht wird und er heimlich hohe Schutzgeldzahlungen entrichten muss. Er tarnt diese Zahlungen, die er schon lange nicht mehr aus seinem eigenem Vermögen bezahlen kann, als Steuern, die später als Subventionen an verschiedene Städte ausgegeben werden. Welche Städte angeblich das Geld bekommen haben sollen, lässt sich im Bankhaus nachvollziehen. Befragt man allerdings diese Städte selbst, findet man heraus, daß niemals nur ein Kupferstück an Subventionen geflossen ist. Man muss den Kanzler regelrecht bedrohen und zur Wahrheit zwingen, bis dieser sein Schweigen bricht und die vielen Drohbriefe frei gibt. Diese Briefe lagen immer auf seinem Schreibpult, wenn er Abends nach Hause kam, aber Einbruchsspuren wurden nie gefunden.

Hinian, der oberste Kammerdiener ist eine Schlüsselfigur, denn er gehört zu den Schatten. Selbst ist er zwar kein Assasine, aber der Mittelsmann, der zu allem einen Schlüssel hat. Er ist unauffällig, ja fast weinerlich und macht immer einen sehr geschäftigen, hektischen Eindruck. Um es auf den Punkt zu bringen... er ist stock-schwul. Er hat den Mord an der Schwester des Königs verübt. Darauf können die Charaktere kommen, weil die Todesart ganz und gar unpräzise herbeigeführt wurde. Ein Assasine hätte es mit einem Handgriff erledigt und hätte nicht mehrere unplatzierte Dolchstöße benötigt. Er trägt auch noch seinen Dolch, die Tatwaffe, bei sich und hat eine blutverschmierte Tunika im Schrank hängen, angeblich von einer Sauschlachtung, die auch anlässlich des Banketts tatsächlich stattgefunden hat. Auch die Aussage von Hinian über den Kanzler („Er bekommt schon noch, was er verdient“) zeugt von Mitwissen. Hoffentlich haben die Charaktere genau hingehört. Hinian wird alles bis zum Schluss abstreiten, auch wenn er eingekerkert werden sollte. Sollte sich die Schlinge ganz eng um seinen Kopf ziehen, versucht er zum „Hügel der Schatten“ zu fliehen. Man sollte ihn laufen lassen und lieber verfolgen, als umzubringen, den eigentlich stellt er keine direkte Gefahr dar. Nur so findet man den Hügel der Schatten und seinen einzigen, geheimen Eingang, welcher direkt zum Zentrum der Festungsanlage führt. Spätestens dann, wenn Hinian diesen Eingang erreicht legen ihn die Assasinen um.

Cari ist der Laufbursche des Kanzlers und bringt die Geldeinnahmen unauffällig jeden dritten Abend zum Bankhaus. Dort geht er hinein, kommt aber nicht mehr raus, sondern verlässt das Bankhaus durch einen Tunnel, der außerhalb der Stadt endet und bringt das Geld zu den Schatten. Das könnte den Charakteren auffallen, zumal Cari erst nach gut vier Stunden durch das Stadttor wieder kommt und sein Schlafgemach aufsucht. Angeblich war er auf einem Spaziergang, oder einem erfolglosen Jagdausflug. Cari außerhalb zu suchen und dann zu folgen ist fast unmöglich, da er immer einen anderen Weg nimmt, sehr klein ist, meist bräunlich gekleidet ist und die Helden auch nicht wissen, wo der Tunnel genau endet. Eine kurze, aber fiese Drohung reicht aus, um Cari zum reden zu bringen.

Dranistian ist der Direktor des Bankhauses und Finanzverwalter. Auch er hilft bei dem Komplott, den er fälscht die Schriftstücke und deckt den jungen Cari. Er behauptet zum Beispiel, daß Cari immer aus dem Hinterausgang verschwindet, der Sicherheit wegen. Die Hintertür wurde allerdings seit Wochen nicht mehr geöffnet. Das kann man heraus finden, wenn man schlau ist. Im Tresorraum liegen die aktuellen Einnahmen. Allerdings handelt es sich nicht um echte Münzen, sondern um lackierte Eisenstücke. Neben dem Tresorraum ist auch ein Geheimraum, in dem weitere gefälschte Münzen in Hülle und Fülle lagern. Dieser Raum ist absurd (-70) zu finden und die Münzen auf Falschheit zu testen ist durch Magie kein Problem, ansonsten unmöglich (-100). Geübte Personen könnten es etwas einfacher haben (SL-Entscheid). Dranistian lässt auch die Assasinen durch den Tunnel in die Stadt und auch wieder raus. Der Tunnel selbst geht aus dem Archiv im Keller, gegenüber des Tresorraums ab und ist mit einem Manöver des blanken Leichtsinns (-50) zu finden. Dranistian wird erst nach furchtbarer Folter alles zugeben.

Ninlaji ist eine der Dienstmägde. Sie mag den Kanzler nicht, da er zum gesamten Personal immer sehr unfreundlich war. Allerdings war das nicht immer so. Das Verhalten des Kanzlers hat sich erst vor einigen Wochen so dramatisch geändert, weiß Ninlaji zu berichten. Seit dem, macht Hinian allen Angestellten auch immer wieder Hoffnung, daß die Zeiten sich bald ändern werden und alle in Dol Amroth wieder gleich gestellt sind. Er macht fast den Eindruck eines Predigers. Befragt man Ninlaji nach der blutigen Tunika von Hinian, wird sie die Sauschlachtung bestätigen und auch das Hinian dabei war, aber Hand angelegt hat er nicht.

Die Städter geben nur begrenzt Informationen, weil sie einfach nicht viel wissen. Lediglich das die angeblichen Subventionen nicht ankommen können sie alle einhellig berichten. Bei den Bewohnern, die nahe beim Bankhaus wohnen besteht eine 10%ige Chance, bei jeder Befragung, daß die Bewohner „ein paar schwarz gewandete Personen“ beim Eindringen, oder Verlassen der Stadt gesehen haben.

Die höfische Gesellschaft ist ein Verwirrungsfaktor, denn die wildesten Spekulationen werden hier getuschelt und gemunkelt. Angeblich seien die Wachen Schuld, oder eine geheime Bürgerwehr. Es gibt natürlich Wachen und sogar eine Bürgerwehr, aber dort verlaufen die Ermittlungen total im Sande. Weiterhin wird gemutmaßt, daß es sich um Dämonen, Teufel, oder düstere Magier aus einer Zwischenwelt handelt.

Anmerkung: Wenn ihnen als Spielleiter noch mehr absurde Theorien einfallen, lassen sie, sie ruhig mit einfließen. Je mehr Verwirrung um so besser!!! ;-)

Anmerkung: Bei den Befragungen sämtlicher Personen sollten sie als SL nur die absolut notwendigsten Informationen preis geben. Erwähnen sie nichts, nach dem nicht explizit gefragt wurde. Nur wenn es sich zu sehr in die Länge zieht teilen sie mehr Informationen aus. Wird die Detektivarbeit zu langweilig, lassen sie die Charaktere erneut von den Schatten überfallen.

Stürmt den Hügel der Schatten

Nachdem die Charaktere alle Fakten sortiert und ausgewertet haben, sollten sie das Komplott auflösen können, aber damit sind die Schatten nicht besiegt und die Stadt nur kurze Zeit wieder sicher. Der König hat auch keine militärischen Mittel einen offenen Angriffskrieg zu führen, da seine Stadtwachen die Stadt sichern, seine Truppen in Saralainn kämpfen und ein Hand voll Ritter reichen eben nicht aus. Er bittet also die Charaktere erneut um Hilfe. Sie sollen den Hügel der Schatten auskundschaften und dann Bericht erstatten, was zu unternehmen sinnvoll ist.

Anmerkung: Sollten die Spieler bereits um den geheimen Eingang wissen, können sie diesen natürlich benutzen. Wenn das Abenteuer schnell beendet werden soll, kann die gesamte Gruppe hindurch gehen. Soll das Abenteuer normal ausgespielt werden ist der Tunnel verschüttet. Beschaffen sie sich die Umgebungskarte vom Hügel der Schatten und von der Ruine (oder erstellen sie selbst eine) und zeichnen sie so viele Bereiche ein, wie Spieler am Abenteuer teil nehmen. Jeder SC bekommt einen eigenen Bereich zugewiesen, oder sucht selbst einen aus, indem er sich in Einzelkämpfermanier durchschlagen muss, die Ruine infiltrieren muss und zum Bergfried vordringen muss, wo sich später die (hoffentlich) gesamte Gruppe wieder trifft und zum Endkampf antritt.

Egal ob komplett, oder einzeln, muss jeder einzelne SC Manöverwürfe auf Schleichen/Verbergen absolvieren um auszuschließen, daß die Annäherung bemerkt wird.

Szenario 1 beinhaltet, daß die Gruppe geschlossen durch den Geheimgang vordringt. Hier ist nochmals ein Schleichen-Manöver nötig um nicht aufzufallen, aber ansonsten kommen sie ungehindert in den Turm.

Szenario 2 hat für jeden SC gesonderte Aufgaben parat. Im folgenden Abschnitt sind die einzelnen Aufgaben aufgelistet, die der entsprechende SC bestehen muss um den Treffpunkt zu erreichen.

Abschnitt 1...

... ist wiederum der Geheimgang. Der SC hat es leicht bis zum Bergfried vorzudringen, aber gelangt dann ins Untergeschoss und muss dort eine Wache absolut leise ausschalten. Weiterhin befinden sich im Keller einige Alarmdrähte, die umgangen werden sollten. Danach muss er das Tor von innen, leise öffnen.

Abschnitt 2...

... ist das ehemalige Torhaus der Festung. Der SC hat selbst viel Deckungsmöglichkeiten, aber kann selbst auch nicht viel sehen. Einfach durch das Tor marschieren ist nicht drin, den hier sind drei Assasinen als Wachen untergebracht. Sind diese ausgeschaltet, ist der Rest des Weges ein Kinderspiel, wenn man nicht grad aufrechten Ganges die Rampe rauf marschiert.

Abschnitt 3...

... ist die Schlucht, die sich durch die gesamte Anlage zieht. Sie führt direkt unter der Rampe hindurch und man kann ungehindert in die Festung gelangen um sich dann unter der Rampe stehend, kletternd weiter fortzubewegen. Allerdings müssen gut 50 Meter Steilwand überwunden werden. Der Spieler würfelt mit dem W10 und bestimmt so selbst den Grad des Manövers. 1 = Routine / 2 = Einfach / 3 = Leicht / 4 = Mittelschwer / 5 = Schwer / 6 = Sehr schwer / 7 = Äußerst schwer / 8 = Blanker Leichtsinn / 9 = Absurd / 10 = Unmöglich (Absurd -30) .

Pro 10 Meter wird ein Manöver fällig und je höher der Charakter steigt, umso tiefer kann er auch fallen. Pro zehn Meter handelt es sich um einen +25 Sturzangriff und ab 30 Metern wird der Trefferschaden verdoppelt, ab 40 Metern verdreifacht und bei 50 Metern vervierfacht. Gelingt dem SC aber alles, kommt er sicheren Fußes vor dem Tor des Bergfrieds an.

Abschnitt 4...

... ist ein bewaldeter Hang, der in die ehemalige Mauer wohl mal integriert war. Der SC der sich auf diesem Wege nähert muss sich mehrmals verbergen und stets schleichen. Fünf schwere Manöver müssen hintereinander einwandfrei funktionieren, oder die beiden Wachen auf der Hügelkuppe werden aufmerksam und greifen aus dem Hinterhalt an. Gelingen alle Proben, kann der SC sich eine gute Position suchen und bis zu vier Pfeile aus dem Hinterhalt abfeuern um die Wachen zu ermorden. Sollte er in den Nahkampf müssen, hat er lediglich 5 Runden Zeit bis Verstärkung aufmerksam wird und dazustößt. Danach kann er sich ungehindert bis zur Rampe vor bewegen.

Abschnitt 5...

... ist eine intakte Mauer, die es zu erklimmen gilt. Dafür hat der SC maximal 2 Runden Zeit und muss ein äußerst schweres Manöver auf Klettern bestehen. Gelingt das nicht, stürzt er ab (+60 Sturzangriff) und wird von 2 Wachen mit Pfeilen eingedeckt. Gelingt allerdings das Manöver, kann er eine Wache von der mauer schupsen und muss die andere im Nahkampf ausschalten, wobei allerdings der zweite Assasine die Initiative hat. Wenn alles positiv verlaufen ist, kann auch dieser SC ungehindert zur Rampe vordringen.

Abschnitt 6...

... ist ein alter Wehrgang, der im dritten Stock des Bergfrieds endet. Erforderlich sind drei Bewegungsmanöver des blanken Leichtsinns um über den maroden Sims zu balancieren. Gelingt dies nicht, stürzt der SC in die Schlucht, einhundert Meter tief und ist auf der Stelle tot. Schafft er allerdings seine Manöver, landet er an einer kleinen Tür im dritten Stock. Öffnet er diese kann er feststellen, daß der Bergfried zwar fünf Stockwerke hoch ist, aber eigentlich nur aus einem hohen Raum mit Dachgebälk besteht. Auf diesem Gebälk kann er dann ein Seil befestigen um später von oben einen Ü-Angriff zu starten. Außerdem sieht er wer sich alles im Raum aufhält. Rizzo und Gontran sind dort und eine riesige Person in einen schwarzen Mantel gehüllt. Zusätzlich sind noch so viele Assasinen anwesend, wie nötig um einen netten Kampf zu zelebrieren (gell, Spielleiter ;-)) .

Abschnitt 7...

... ist ein Loch in der nördlichen Außenwand der Festung. Der SC der durch dieses Loch kommt, muss sich fast durch die ganze Ruine vorsichtig bewegen und trifft immer wieder auf umherstreifende Wachen der Assasinen. In diesen Kämpfen hat der SC je nur 5 Runden für jeden einzelnen Kampf, oder kommt ein weiterer Assasine hinzu. 3 bis 4 Wachen sollte der SC auf seinem Weg zur Rampe besiegen müssen.

Wenn jeder seinen Abschnitt passiert hat, treffen sich fast alle zur endgültigen Entscheidung auf der Rampe, die SC's der Abschnitte 1 und 6 mal ausgenommen. Der SC aus Abschnitt eins hat die Kellertreppe nach oben hin überwunden und kann nun das Tor öffnen und seine Kameraden in den Vorraum des Bergfrieds holen. Nur zwei schwache Flügeltüren aus Holz versperren noch den weiteren Weg.

Im Bergfried sind die unter Abschnitt 6 schon beschriebenen Personen anwesend. Die Assasinen gehen sofort zum Angriff über, werden aber von Gontran zurück gepfiffen. Danach richtet er das Wort an die Gruppe: *Nett das ihr mich und meine Freunde besucht. Viele meiner Schüler habt ihr wohl besiegt um hier stehen zu können. Meinen Respekt habt ihr! Dennoch holt euch hier eure Vergangenheit ein. Erinnert euch an euer Versagen...* Der riesige Kerl lüftet sein Mantel und zeigt sein Gesicht... Es ist ATRIS!!! *Darf ich vorstellen... mein langjährigster und bester Schüler. Bring sie alle um, mein Sohn!*

Anmerkung: Meine Gruppe spielte bereits vor längerer Zeit das M.E.R.S.-Abenteuer „Mord in Dol Amroth“ und verlor dabei einen Kameraden. Atris, den Variag aus Khand. Dieser hat der Gruppe damals Rückendeckung bei der Flucht gegeben und war eigentlich gefallen. Doch Gontran hielt ihn am Leben und verdarb ihn bis auf den letzten Tropfen Blut.

Atris ist weit über zwei Meter groß, sehr kräftig gebaut, verflucht schnell und mit grässlichen Narben im Gesicht entstellt. Er trägt noch immer Fegcs Axt (siehe „Tresures of Middleearth“) und hat die Benutzung dieser Waffe perfektioniert. Es handelt sich um ein magisches Wurfbeil (+15) und einen Handschuh dazu, in den die Waffe, wenn geworfen, zurück kehrt. Inzwischen wirft Atris diese Waffe mit so viel Kraft, daß diese an den Gegnern abprallt und weitere zwei Personen arg verletzen kann. In der linken Hand trägt er ein weiteres, gewaltiges Schlachtbeil.

Werte von Atris (Werte sollten die Gruppe weit übersteigen) :

Besitztümer von Atris:

- Fegcs Axt (Tresures of Middleearth)
- Dunkle Plattenrüstung aus dem Metal der drei verbliebenen Amulette geschmiedet. Diese Rüstung nennt man „das schwarze Kreuz“ und es verleiht allen Anhängern des Trägers im Umkreis von 50 Kilometern die Kräfte der Assasinen.

Während dieses Kampfes verschwindet Gontran und Rizzen und seine Assasinen bleiben, für den Fall, daß Atris verliert.

Werte der Assasinen (Werte sollten der Gruppe angepasst sein) :

Werte von Rizzen, dem niederen Ringgeist (Werte sollten die Gruppe weit übersteigen) :

- siehe zusätzliche Übersicht „Die Feinde“!

Die Schatten sind nun endgültig besiegt, oder man trauert um die Helden der einzigen Gruppe, welche mutig den Kampf aufnahmen um Dol Amroth zu schützen. Leben die Charaktere noch, so belohnt sie der König mit vielen Kräutern aus seinem persönlichen Vorrat und eventuell Verstorbenen wird ein königliches Begräbnis zu teil. Aber vergesst nie... Gontran ist zwar auf der Flucht, wird aber wiederkehren.



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
Juli 2003 bis Oktober 2003