

Kein Tageslicht oder In den Minen von Gorgoroth



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

2. Teil der Mordor - Trilogie

Ort: Die Hochebene von Udun, das Gebirge und die darin befindlichen Minen

Zeit: Irgendwann zwischen 1650 und 3000 3. Zeitalter.

Vorgeschichte: Es handelt sich bei diesem Abenteuermodul um den zweiten Teil der Mordor-Trilogie und sollte direkt im Anschluss an das Abenteuer „Rückkehr zum Morannon“ gespielt werden. Natürlich kann man mit ein bisschen Aufwand auch ein spannendes Einzelabenteuer daraus machen, aber man beraubt sich der Gesamtatmosphäre, dieser gefährlichen, spannenden und düsteren Trilogie, die für ihre SC's eigentlich nur Schmerz, Pein, Demut und schwindende Hoffnung bedeutet. Aufgegriffen sei an dieser Stelle noch mal die letzten Zeilen des ersten Teils der Trilogie. Nachdem die Charaktere den Morannon verlassen haben und sich auf den Weg zu den Minen machen wollen, werden sie kurze Zeit später von einer Übermacht, bestehend aus Orks, Kampfhunden und Trollen gestoppt. Die Truppe wird von Dwar, dem Nazgûl befehligt. Er lässt die SC's in Ketten legen und verschleppt sie ebenfalls in die Minen.

Die Charaktere sind nun dort, wo sie hin wollten, aber eben nicht als Befreier, sondern selbst als Sklaven.

Der Marsch zu den Minen, womit dieses Abenteuer beginnt, ist mörderisch. Der Boden ist hart und die Felsen sind scharfkantig, so das Schnitt- und Schürfwunden, aber auch Verstauchungen schnell passiert sind. Zudem herrscht Redeverbot, welches zur Not, mit Gewalt durchgesetzt wird * (siehe unten). Wenn die Charaktere trotzdem kommunizieren wollen, müssen sie dies nur ab und zu und sehr leise tun. Sie, als SL, können an dieser Stelle symbolisch Schleichen-Manöver verlangen. Alles in allem ist dieser Marsch mit das Grausamste, was die SC's je an körperlicher Pein erlebt haben. An der nachfolgenden, kleinen Tabelle kann man ersehen, welche Auswirkungen der Marsch für jeden einzelnen hat:

- 01 – 20 = Charakter hat nur ganz leichte Verletzungen und erleidet pro Stunde 2 Treffer.
- 21 – 35 = Charakter hat eine schmerzhafte Schürfwunde am Knie. Pro Stunde 3 Treffer.
- 36 – 54 = Charakter hat eine fiese Prellung und erleidet pro Stunde 4 Treffer.
- 55 – 72 = Charakter hat eine blutende Wunde schlecht verbunden. Pro Stunde 5 Treffer.
- 73 – 89 = Charakter hat üble Magenverstimmung und leichtes Fieber. Stündlich 6 Treffer.
- 90 – 94 = Charakter hat schwere Verstauchung am Fuß. Stündlich 7 Treffer.
- 95 – 97 = Charakter hat innere Verletzungen/Blutungen durch Sturz. Pro Stunde 8 Treffer.
- 98 – 99 = Charakter hat einen Beinbruch und erleidet stündlich 9 Treffer.
- 100 = Charakter leidet an drei verschiedenen Verletzungen. Stündlich 10 Treffer.

Die Auswirkungen beziehen sich auf die Marschstunden an einem Tag. Der Gesamtmarsch geht über drei Tage. Wie viele Stunden an einem Tag marschiert werden, erwürfeln die SC's selber, indem jeder einmal einen W4 rollt und ein Gesamtergebnis ermittelt werden kann, welches dann als Gesamtstundenanzahl gewertet wird und schlussendlich auch den schädlichen Einfluss auf die Gruppe versinnbildlicht. Das Gesamtergebnis wird dann von 24 abgezogen. Die restlichen Stunden wird Pause gemacht und die Charaktere gewinnen jede Stunde 2 Treffer zurück.

Sinkt bei einem Charakter die Trefferzahl auf 0, oder darunter ist er mit seiner Kraft am Ende, bricht zusammen und würde normalerweise zurück gelassen. Trägt ihn ein Charakter verdoppelt sich der Trefferverlust für eben diesen SC. Schafft man es irgendwie, ihn schnell wieder auf die Beine zu bringen, sagen die Orks auch nichts, aber dauert es zu lange, hagelt es Peitschenhiebe* (siehe unten) und Beschimpfungen seitens der Treiber-Orks. Wird tatsächlich jemand zurück gelassen ist das ein unwiederbringliches Todesurteil, für den erschöpften Charakter, den alleine kann er in dieser unwirklichen und furchtbar lebensfeindlichen Umgebung nur unter aller größten Mühen überleben.

Nebenbei sei nur noch mal erwähnt, dass die einzelnen SC's nur die Kleidung am Leibe besitzen, mehr nicht. Die gesamte Ausrüstung wird von Dwar im Morannon untergebracht und verwahrt. Treffer regenerieren sich wie oben beschrieben und Magiepunkte können derzeit nicht zurück gewonnen werden.

Sollte tatsächlich ein SC versuchen abzuhausen, oder gar direkt einen Ork-Treiber anzugreifen, oder irgendwie anderweitig provozieren, ist das gleichermaßen wahnsinnig, wie idiotisch, weil die Orks 4 zu 1 überlegen sind. Zudem sind sie schwer bewaffnet und gepanzert.

Werte eines Ork-Treibers:

* bei Peitschenhieben nur die Trefferzahl verdoppeln und den kritischen Treffer weg lassen.

Nach diesem mörderischen Marsch kommen sie bei den Minen an, wo die Gefangenen mit verbundenen Augen in den Zellentrakt geführt werden und ohne ein Wort sofort weggesperrt werden. Die nächsten sechs Stunden werden sie in Ruhe gelassen und nicht ein Ork lässt sich blicken. Natürlich gibt es auch noch andere Häftlinge. Männer und Frauen, aber niemand spricht mit den Charakteren und viele wollen sie nicht mal ansehen, denn sie haben maßlos Angst. Das wird sich auch nach über zwei Wochen nicht geändert haben, aber dazu später noch mehr.

Anmerkung: Lassen sie ihren Spielern ruhig die Möglichkeit Fluchtpläne zu entwickeln, aber ersticken sie jeden einzelnen Plan im Keim. Lassen sich ihre Spieler allerdings nicht von ihren Worten beeindrucken, fahren sie eben so viel militärische Stärke auf, wie sie brauchen, um ihren „kleinen Rebellen“ das Mündchen zu kühlen. Lassen die SC's verprügeln und demütigen sie jeden, der es verdient hat. Tatsächlich stehen die neuen Häftlinge immer unter besonderer Bewachung, da sie immer am rebellischsten sind und häufig versuchen sofort wieder zu entkommen. Erst nach längerer Zeit legen sich die fast schon übertriebenen Überwachungsmaßnahmen.

Die Spieler haben wenig Möglichkeiten. Sie müssen täglich 14 Stunden schürfen, haben zwei Stunden Pause zum Essen zwischendurch und dürfen 8 Stunden schlafen. Dabei lernen sie gerade mal ihre Zelle, einen Speiseraum, einige Korridore und den Schacht selbst kennen. Mit diesem Minimalwissen können sie keine Flucht planen und sollten sie es dennoch probieren, sind es klägliche Versuche, die alsbald unterbunden werden. Geschehen solche Versuche allerdings zu häufig, kann das auch schon mal den Tod eines SC's zur Folge haben, aber tatsächlich nur, wenn die Spieler nichts aus ein paar voran gegangenen Versuchen gelernt haben.

Anmerkung: Machen sie ihren Spielern klar, dass sie keine Chance haben. Sie wissen kaum etwas über die Mine, die anderen Gefangenen reden nicht mit ihnen und fürchten sie sogar, es ist durchgehend dunkel und in der besten Verfassung sind sie auch nicht. Achten sie auch darauf, dass sich nicht alle Treffer und nicht alle Magiepunkte regenerieren, denn es handelt sich nicht um einen besonders bequemen Ort und so ganz kommt der Körper nicht zur Ruhe und der Geist schon gar nicht. Machen sie ihren Spielern auch klar, dass sie mehr Informationen sammeln müssen und sich dafür evtl. sehr viel Zeit nehmen müssen. Geduld ist das Gebot der Stunde. Wenn ihnen das nicht gelingt, werden sie nicht flüchten können... niemals!!!

Tatsächlich verfügt die Mine über einige Bereiche mehr, als die SC's bisher gesehen haben und es liegt an ihnen diese zu erkunden, obwohl sie sich natürlich nicht frei bewegen dürfen. Es gibt die Korridore, den Speiseraum, die Stollen und den Zellentrakt. Von diesen Orten wissen die Charaktere.

Weitere Bereiche der Mine sind die Küche und das Vorratslager, der Wohnbereich der Orkwachen, der Strafstollen und das Magazin.

Anmerkung: Schaffen sie sich selbst einen Plan, oder nehmen sie aus einem anderen Abenteuer einen fertigen Plan der sich leicht adaptieren lässt, um die Beschaffenheit der Mine zu verdeutlichen. Bedenken sie, dass der Zellentrakt nicht weit von den Grabungsstellen entfernt liegen darf, die Grabungsstellen weit hinten im Berg sind und der Speiseraum relativ zentral liegen sollte. Die Küche und das Vorratslager liegen in der Nähe des Speiseraums. Der Wohnbereich der Orks und das Magazin liegen eher weiter weg, vom Zellentrakt und den Grabungsstellen. Der Strafstollen sollte an einem extrem exponierten Ort liegen.

Die Korridore durchziehen die gesamte Mine und verbinden alle wichtigen Punkte miteinander. Es ist ein wahres Gewirr von Gängen, was es natürlich extrem schwierig macht den Ausgang schnell zu finden. Immer mal wieder trifft man auch Orkwachen.

Der Speiseraum ist für über 200 Personen ausgelegt, hat mehrere Zugänge und für die Orks schwer zu überwachen. Fast die gesamte Wachmannschaft ist zu den Essenszeiten anwesend.

Die Stollen ist der Arbeitsbereich der Sklaven. Kohle wird abgebaut und von einigen Sklaven nach draußen geschleppt. Ein Tag Arbeit kostet 3W10 Treffer und genauso viele kann man auch regenerieren, wenn man die Ruhepausen gut ausnutzt, ansonsten können es auch weniger werden (SL-Entscheid). Die Treffer kommen lediglich durch die schwere Arbeit zustande.

Der Zellentrakt ist ein lang gezogener Gang mit vielen Zellen von unterschiedlicher Größe, die rechts und links vom Gang liegen. Etwa 120 Sklaven sind derzeit in der Mine beschäftigt.

Die Küche ist ein Ort, der noch übler riecht, als der Rest der Mine ohnehin schon. Dort sind immer 10 Sklaven beschäftigt, meist Frauen.

Das Vorratslager wird von zwei Sklaven in Schuss gehalten und hat immer genug Nahrungsmittel für alle Sklaven für mindestens eine Woche.

Der Wohnbereich der Orks besteht aus 10 Höhlen unterschiedlicher Größe. Die Größte wird von den fünf Befehlshabern bewohnt und die restlichen von je weiteren fünf Wachen. Es sind immer mindestens ein Offizier und 20 Wachen im Einsatz.

Der Strafstollen ist sehr weit weg und dient nur dazu Aufrührer und andere Querulanten fertig zu machen und zu brechen. Wer sich also daneben benimmt darf einen Tag unter Sonderbewachung (4 Orks) dort arbeiten. Dieser Tag kostet W100 + 30 Treffer, von denen sich nur W10 in den folgenden drei Nächten erholen. Zusätzlich kommen auch noch die normalen Treffer der Folgetage dazu. Der Trefferverlust kommt durch die miesen Arbeitsumstände, kein Essen, kaum Wasser und die Schläge der Wachen zustande.

Das Magazin ist ein gut bewachter Raum in dem Waffen, Panzerungen, hochwertige Nahrung, Arbeitsgerät und noch viele andere, nützliche Dinge aufbewahrt werden. Es sind mindestens 3 Wachen anwesend.

Nach gut drei Wochen werden die ersten Gespräche mit den anderen Gefangenen möglich sein, aber auch nur, wenn sich die SC's dementsprechend verhalten, subtil vorgehen und nicht zuviel Ärger bereiten. Dann kommen die Charaktere auch an weitere Informationen. Dazu gehören die besseren Arbeiten in der Mine und wie man da ran kommt. Dazu gehört auch das Wissen um die anderen Bereiche der Mine und wie sie genutzt werden. Es werden nicht nur Stollenarbeiter gebraucht, sondern auch Köche, Packer, Kohleschlepper, Putzer, Diener und Sprecher.

Köche tun den ganzen Tag nichts anderes als Essen zuzubereiten und die Küche sauber zu halten. Anstrengend, aber im Vergleich zur Minenarbeit ein Paradies. Allerdings sollte man wirklich einigermaßen kochen können. Die Orks sind mit wenig schmackhaftem zufrieden, also wird es nicht all zu schwer die Orks zufrieden zu stellen. Sind die Wachen zufrieden, müssen es die Sklaven auch sein, was nicht unbedingt nett ist. Zunächst essen immer erst alle Sklaven und dann die Wachen zeitversetzt aus demselben Topf. Das verhindert Unaufmerksamkeit unter den Wachen und sollte das Essen vergiftet sein, sterben die Sklaven zuerst. Den Köchen wird extrem auf die Finger geguckt und immer sind mindestens zwei Wachen in der Küche anwesend.

Packer arbeiten meist im Vorratslager, der Küche und im Magazin und stehen immer unter der Bewachung eines Orks. Egal wo sie sich gerade aufhalten, der Ork ist sozusagen allgegenwärtig und sorgt für den reibungslosen Ablauf aller übertragenden Arbeiten und wenn diese noch so sinnlos sind.

Kohleschlepper haben zwar einen ähnlich beschissenen Job, wie die Minenarbeiter, aber zumindest kommen sie ab und zu an die Luft und tatsächlich ist die, nach Schwefel stinkende Luft der Hochebene immer noch angenehmer, als die muffige Luft der Mine. Die Kohleschlepper werden von den Orkwachen in der Mine, einem Treiber, der immer mit geht und zwei Wachen am Eingang der Mine überwacht. Die Schlepper schaufeln ihre Säcke mit Kohle voll und schultern sie dann, um sie nach oben und aus der Mine raus zu schleppen. Draußen entleeren sie dann die Säcke auf große Haufen, die alle paar Tage von großen Kutschen abgeholt werden.

Putzer sind Sklaven, die nicht für die Minenarbeit gebraucht werden können. Sie säubern den gesamten Komplex, fegen die Korridore, wischen die Zellen, reinigen Kleidung und so weiter. Alles was in irgendeiner Form sauber gemacht werden kann, oder muss, haben die Putzer zu erledigen. Die Putzer dürfen sich in der Mine frei bewegen, weil sie von den Orks nicht als große Bedrohung gesehen werden und durchaus mal nur so zum Spaß verkloppt werden.

Diener und Sprecher gibt es lediglich einen. Er ist die rechte Hand der Befehlshaber und erledigt nur persönliche Dinge für die Offiziere der Orkbesatzung. Schreibt Botschaften, verhandelt mit Häftlingen, übersetzt Gespräche und noch alle anderen erdenklichen Aufgaben obliegen ihm. Er wird sehr ordentlich behandelt und recht selten geschlagen. Er gilt auch nicht als Gefangener im eigentlichen Sinne und kann sogar die Mine für längere Zeit verlassen, allerdings sollte er sich seine Privilegien nicht zu Kopfe steigen lassen, den das hätte seinen Tod zur Folge.

Die Charaktere sollten nur zögerlich heraus bekommen, wie die Mine aufgebaut ist und welche anderen Aufgaben ebenfalls von Sklaven übernommen werden. Dann sollten sie ihren Fluchtplan und die Befreiung der Eltern von Tharion und Celissa ausarbeiten.

Anmerkung: Es geht nicht nur um die eigene Flucht. Die Spieler sollten an die Eltern der beiden Weggefährten denken. Diese haben sie schon einige Male gesehen, aber Kontakt ist nicht erlaubt und wenn gesprochen wird, schreiten die Wachen recht brutal ein. Alleine deswegen sollten die SC's es vermeiden von sich aus den Kontakt zu den Eltern zu suchen, denn auch die bekommen natürlich Schläge.

Lassen sie ihren SC's ruhig die wildesten Pläne schmieden und vor allem später auch ausführen. Sie als SL müssen sehr flexibel auf die einzelnen Ideen eingehen und reagieren. Improvisationstalent ist maßlos wichtig in dieser Situation. Geben sie ihren Spielern alle Informationen, an die sie gelangen können, machen sie aber auch gleichzeitig klar, daß es sinnvoll ist, sich andere Aufgaben zuweisen zu lassen und die Mine komplett auszuspionieren, Stärke der Wachmannschaften zu notieren und schlussendlich die Befreiung zu wagen und die Flucht durchzuführen.

Hier noch mal die Stärke der Wachmannschaften im Überblick:

- Zu den Ruhezeiten sind 10 Wachen im Zellentrakt und 5 x 2 Wachen patrouillieren durch die Korridore.
- Zu den Essenszeiten sind mindestens 20 Wachen und ein Offizier im Speisesaal und überwachen alle Zu- und Abgänge, so wie den reibungslosen Ablauf. In den Korridoren ist niemand unterwegs zu dieser Zeit.
- Während der Arbeitszeit sind mindestens 16 Orks in den Stollen, 2 Orks in der Küche, jeweils ein Ork überwacht die Packer im Vorratslager und die Kohleschlepper auf ihrem Weg. Weitere 5 x 2 Wachen patrouillieren durch die Korridore.
- Immer sind 2 Orks am Ausgang der Mine und drei Orks für die Bewachung des Magazins abgestellt.
- Alle nicht erwähnten Orks sind nicht eingeteilt und sind in den privaten Höhlen. Die Offiziere sind unberechenbare Größen in dieser Gleichung, den die Offiziere sind immer mal irgendwo anzutreffen.
- Sollte der Strafstollen besetzt werden verringert sich die Stärke der Wachmannschaft während der Arbeitszeiten in den normalen Stollen um vier Orks. Diese bereiten dann dem Aufrührer Probleme.

Weitere Informationen, die wichtig sein könnten sind hier übersichtlich aufgeführt:

- Alle Schlösser der Zellentüren sind mit extrem stabilen Eisenschlössern gesichert. Diese sind zwar kaum zu zerstören, aber dennoch nur mittelschwer (+0) zu knacken.
- Die Tür zum Magazin ist fünffach gesichert. Jeder Offizier hat einen Schlüssel zur Verwahrung erhalten. Die Schlösser selbst, wie auch die gesamte Tür sind aus Edelstahl und sehr schwer (-20) zu knacken. Sobald ein Schloss nicht ordnungsgemäß behandelt wurde, verschließen sich auch alle anderen wieder und die folgenden Manöver werden äußerst schwer (-30). So geht das übrigens immer weiter, da es sich um Zahnradschlösser handelt, die sich extrem verstellen können und nur mit viel Können, geduld, oder den richtigen Schlüsseln kommt man weiter.
- Abgesehen von den Zellen und dem Magazin gibt es keine weiteren Türen. Die Orks sichern alles nur durch ihre ständige Anwesenheit.
- Die Eltern der beiden SC´s befinden sich rechts vorne in Zelle eins. Die SC´s selber werden in Zelle 6 auf der linken Seite eingesperrt. Insgesamt gibt es 26 Zellen für je zehn Leute, aber nur die ersten 12 sind derzeit belegt. Die allerdings auch vollständig.
- Treffer regenerieren sich durch die oben beschriebene Regel, oder durch maßvoll angewandte Magie. Offensichtliche Magie wird große Probleme mit sich bringen.
- Magiepunkte regenerieren sich nicht. Dafür ist die Situation geistig und körperlich zu belastend und die nervliche Anspannung extrem groß. Dies ist ein entscheidendes Hindernis für die Charaktere, die versuchen müssen, mit ihren verbliebenen MP´s auszukommen.

Alle Fragen, oder offenen Punkte die hier nicht angeführt wurden, müssen sie, als SL, selbst in die Hand nehmen und improvisieren. Nochmals sei an dieser Stelle gesagt, daß die Spieler selbst einen Plan entwickeln sollen, um aus der Mine heraus zu kommen, die Eltern und vielleicht noch andere Gefangene zu befreien und dann zu verschwinden. Geben sie ihnen dazu alle Freiheiten, die Regeln und Fantasie gepaart mit Logik ermöglichen. Zur Not helfen sie auch ein bisschen nach. Wenn alles gelingt sind die Helden alsbald aus der Mine raus und der dritte Teil der Mordor-Trilogie steht an. Dann heißt es für die Gruppe und ihre Begleiter „*Flucht aus dem dunklen Land*“!!!



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
Februar 2004