

# Arminas' Auftrag

## Inhaltsverzeichnis

|   |   |
|---|---|
| Vorwort.....                                    | 1 |
| Hintergrund.....                                | 1 |
| Ablauf des Abenteuers.....                      | 1 |
| Hindernisse.....                                | 2 |
| Hilfen.....                                     | 3 |
| Die Höhlen der Schneehexe.....                  | 3 |
| Die Höhlen.....                                 | 3 |
| Der Angriff auf die Ork- Festung Tuwurdrog..... | 5 |

Copyright 2004 Jörg Jahnke

## Vorwort

Das Abenteuer ist geeignet für 3-5 Rolemaster- oder MERS- Charaktere der 8.-12. Stufe.

Ort der Handlung ist der Dusterwald und eine beliebig festzulegende Gegend weiter östlich in Mittelerde. Das Abenteuer spielt Mitte des dritten Zeitalters, ein anderer Zeitpunkt im dritten Zeitalter wäre m.E. ebenfalls möglich. Bei Arminas, Amandil und Signor handelt es sich um hochstufige Charaktere meiner alten Spielgruppe. Das Charakterblatt von Arminas kann man auch auf meiner Homepage [www.joergjahnke.de](http://www.joergjahnke.de) finden.

Für den Teil des Angriffs auf die Ork-Festung haben wir ICE's War Law verwendet, welches die Möglichkeit bietet kleinere oder größere Schlachten mit Rolemaster-ähnlichen Regeln zu spielen. Wenn dieses Buch nicht zur Verfügung steht, kann evtl. auf ein anderes System zur Simulation von Schlachten zurückgegriffen werden, oder das Abenteuer endet an der Stelle und der Spielleiter beschreibt nur noch den Ausgang der Schlacht.

Ich bitte zu entschuldigen, daß im Dokument häufig nicht eingedeutschte englische Begriffe erscheinen. Dies liegt daran, daß ich mich im Besitz der englischen Ausgabe von Rolemaster befinde.

Teile des Abenteuers sind vom Spielleiter zu improvisieren, da nicht alles bis ins Detail ausgearbeitet ist. Für Ergänzungen wäre ich hier sehr dankbar. Solche bitte richten an [epost@joergjahnke.de](mailto:epost@joergjahnke.de).

Viel Spaß beim Spielen des Moduls

Jörg

## Hintergrund

Kurz vor dem Ringkrieg verstärkt sich der Schatten über dem Dusterwald. Die Orks und Spinnen werden zusehends aggressiver, Elben und Menschen ziehen sich mehr und mehr aus dem Wald zurück. Trotz oder gerade wegen dieser prekären Lage beschließt Arminas, Sohn des Faroth, sich im Dusterwald niederzulassen und ein weiteres Waldelben- Fürstentum im Wald zu gründen.

## Ablauf des Abenteuers

Während er sich ein passendes Fleckchen des Waldes auswählt, so plant Arminas, könnten seine ehemaligen Kameraden (bzw. die angeheuerten Abenteurer) gen Osten ziehen und dort nach Elben suchen, die bereit wären, dem drohenden Schatten Saurons im Osten zu

entfliehen und nach Mirkwood zu kommen um dort offen gegen Orks und andere Vasallen Saurons zu kämpfen.

Er schickt deshalb Briefe an seine alten Freunde Amandil und Signor, um diese nach Esgaroth zu bestellen (oder er sucht dort nach Abenteurern). Dort plant er den beiden zu berichten, was er vorhat und welche Rolle sie dabei spielen sollen:

1. Auswahl eines oder mehrerer Gebiete im Osten Mittelerdes, in denen Elben vermutet werden (wichtige Hinweise könnten aus den Bibliotheken der Städte Esgaroth und Dal entnommen werden). Dort werden Hinweise gefunden auf Elben, die in einem Wald südlich eines Gebirges wohnen (s.u., Höhlen der Schneehexe). Der genaue Ort kann vom Spielleiter festgelegt werden. Diese Elben haben seit einiger Zeit Probleme, was die Abenteurer aber noch nicht wissen können. Ihre Hilfe könnte aber einige der Elben überzeugen mit in den Düstewald zu kommen.
2. Reise in das entsprechende Gebiet und Suche nach den Elben.
3. Ca. 200- 500 wehrfähige Elben mit Familien überzeugen, daß es sich lohnt, in den Düstewald zu kommen. Diese müssen dann in die Nähe des Waldes gebracht werden, an einen von Arminas genannten Punkt. Dort würde Arminas zu der Gruppe stoßen und weiteres mit seinen Freunden beraten.
4. Eine Orkfeste Tuwudrog (siehe ICE-Modul „Mirkwood“), die von Arminas bis dahin auszuspiionieren wäre, müßte eingenommen werden, damit ein kleiner Teil des Waldes von Orks gesäubert wäre. Vorher sollte versucht werden, die Familien der Elben- Krieger an einem sicheren Ort unterzubringen.
5. Dieser Teil des Waldes müßte für Elben bewohnbar gemacht werden. Dafür plant Arminas, in den Bäumen gut getarnte Baumhäuser zu errichten. Da auch dies, genauso wie die Umsiedlungsaktion unauffällig geschehen soll, plant er, diese Häuser nicht alle auf einmal, sondern einzeln nacheinander bauen zu lassen.

Auch möchte Arminas, daß nicht zu viele Bäume in der Gegend abgeholzt werden, trotzdem aber auch nicht, daß bei der Suche nach Holz einzelne Elben den Orks in die Hände fallen.

## Hindernisse

- Es dürfte schwerfallen, den Waldelben beizubringen, daß es im Düstewald ein leichteres Leben gäbe als anderswo. Aber gerade diese Gefahr könnte manche der vielleicht gerade jüngeren Waldelben reizen, die sonst in ihrer Abgeschlossenheit nicht viel von der Welt sehen. Aber auch deren Abenteuerlust müßte erst geweckt werden.
  - Der Führer der Elben, die nicht umsiedeln wollen, wird einschreiten und versuchen, die jüngeren zurückzuhalten. Er könnte überzeugt werden, wenn es den PCs gelänge, die in einer nahegelegenen Höhle von einer Hexe gefangengehaltenen Elben zu befreien. Ansonsten wird er, wenn es sein muß auch mit Gewalt versuchen die anderen Elben zurückzuhalten z.B. indem er alle oder mehrere der Abenteurer ermorden oder vertreiben läßt. Wenn man sich gegen ihn zur Wehr setzt, sollte man darauf achten, daß dabei der Eindruck nach außen gewahrt bleibt, man sein im Recht - um die Elben, die bereit wären in den Düstewald zu kommen, nicht wieder zu verlieren.
  - Mehr als 200 Elben unauffällig über mehr als hundert Meilen zu bewegen dürfte eine schwer zu bewältigende Aufgabe sein. Trotzdem sollte dies geschehen, da Sauron oder seine Schergen ansonsten versuchen könnten, Gegenmaßnahmen zu treffen oder die Elben anzugreifen. Als Lösung könnten die Elben vielleicht in kleineren Gruppen zeitlich versetzt Reisen und/ oder verschiedene Routen nehmen.
  - Da Arminas von vornherein plant, eine Gegend des Düstewaldes bewohnbar zu machen, sollte frühzeitig daran gedacht werden, wie das geschehen könnte. Es werden einige Elben benötigt, die Häuser bauen können genauso wie solche, die später Nahrung beschaffen könnten. Außerdem sollten auch solche mitkommen, die kostbare Güter wie z.B. Waffen herstellen können, die später verkauft oder getauscht werden könnten.
- Zusätzlich kann es sein, daß Material zum Bau der Baumhäuser benötigt wird. Auch dies sollte dann beschafft werden.
- Um zu verhindern, daß die Elben ausspiioniert werden, sollte Arminas – der ein Beastmaster

ist - animiert werden, Tiere als Wachposten und Späher einzusetzen. Der Hinweis aus die zu erwartenden Spione könnte z.B. in Form einiger Ork- Spione gegeben werden, die auf frischer Tat ertappt werden.

- Weiterhin muß damit gerechnet werden, daß die Orks versuchen werden, ihre Festung zurückzuerobern. Dies könnte verhindert werden, indem diejenigen, die nicht am Häuserbau beteiligt sind (und dies dürften sehr viele sein) als Wachposten in der eingenommenen Festung bleiben oder diese vollständig zerstört wird, worauf nur noch der Wiederaufbau durch neue Orks verhindert werden müßte.

## **Hilfen**

Sollten nach Ansicht des Spielleiters zu wenige Abenteurer für die Mission zu Verfügung stehen, so wird Arminas zwei weitere Abenteurer (Söldner) anheuern, die für 1/2 Anteil der Beute an der Mission teilnehmen würden.

Die ersten Versuche der Abenteurer die Elben für sich zu gewinnen bringen mindestens den Abenteuerlustigen Waldelben Cumhir auf ihre Seite. Dieser ist ein Std. Ranger Lvl. 5 und kann eventuell wertvolle Tips geben.

## **Die Höhlen der Schneehexe**

Nördlich der Wälder, in denen die gefundenen Waldelben leben, erhebt sich ein Gebirge, dessen Höhen auch im Sommer schneebedeckt sind. Hier oben hat sich Jahre zuvor eine Hexe niedergelassen, scheinbar nur um den Waldelben Schaden zuzufügen. Vielleicht ist sie eine der ersten Vorbotinnen Saurons.

In den Schneebedeckten Höhen hat sie mit Hilfe einiger gefangengenommener Elben Höhlen ausgehoben, in denen ihre Diener jetzt nach Edelmetallen für sie suchen sollen. Von den Schätzen, die angeblich bei ihr zu finden sind, angezogen haben sich immer wieder Abenteurer, auch andere als die Elben, in das Gebirge gewagt und sind an der Hexe gescheitert und gehören jetzt zu deren Gefangenen.

All diese haben als Zeichen ihrer Gefangenschaft und als Mittel zur Überwachung durch die Hexe - sie kann dadurch hören, wenn die Gefangenen über sie sprechen - einen Ring um den Hals. Die Hexe hat auch die Macht, diesen bei Bedarf auf magische Art zusammenzuziehen, so daß sie ihre Diener zwingen kann alles zu tun, denn sonst würden diese den Erstickungstod erleiden.

Weiterhin gibt es noch Anhänger, die der Hexe freiwillig folgen. Diese sind die einzigen, die keinen Halsring tragen.

Etwas unterhalb dieser Höhlen, bei einem Pfad, der den Berg hoch führt, hat ein Pelzjäger sich eine kleine Hütte gebaut und versucht, in den Bergen einige seltene Felle zu ergattern.

Auf seinen vielen Wanderungen hat er schon einen großen Teil des Gebirges gesehen und hat dabei durch Zufall auch einen der Eingänge zur Höhle der Hexe gefunden. Sollten die Abenteurer dem Pfad zur Spitze des Berges folgen, so werden sie ihn sehen, wie er sich verzweifelt gegen einen Hügel troll zur Wehr setzt. Sollten sie ihm helfen, so wird er den PCs gerne diesen Eingang zeigen, sie aber kaum darüber hinaus begleiten.

In seiner Hütte können einige Waffen, vornehmlich Speere oder ähnliche bei der Jagd gebräuchliche Waffen, gefunden werden. Weiterhin ist bei ihm genügend Proviant vorhanden und der Pelzjäger Thomas wird auch alles brüderlich mit den Abenteurer teilen, sollten sie ihn vor dem Tod durch den Troll bewahren.

## **Die Höhlen**

(1) Der Eingang zu den Höhlen der Schneehexe liegt noch weiter oben in den Bergen. Eine Illusion einer steilen Eiswand verschleiert den Zugang. Man kann geradewegs durch die Eiswand laufen und befindet sich dann innerhalb der Höhle.

(2) Ein langer Gang führt weiter ins Eis und gabelt sich dann.

(3) In diesem Raum sind einige Werkzeuge zu finden, die die Gefangenen bei ihrer Arbeit in

den Minen benötigen.

(4) An dieser Stelle treffen die Helden einen Elben, der offensichtlich von der Arbeit in den Minen kommt. Wie die anderen Gefangenen auch trägt er einen Ring um den Hals.

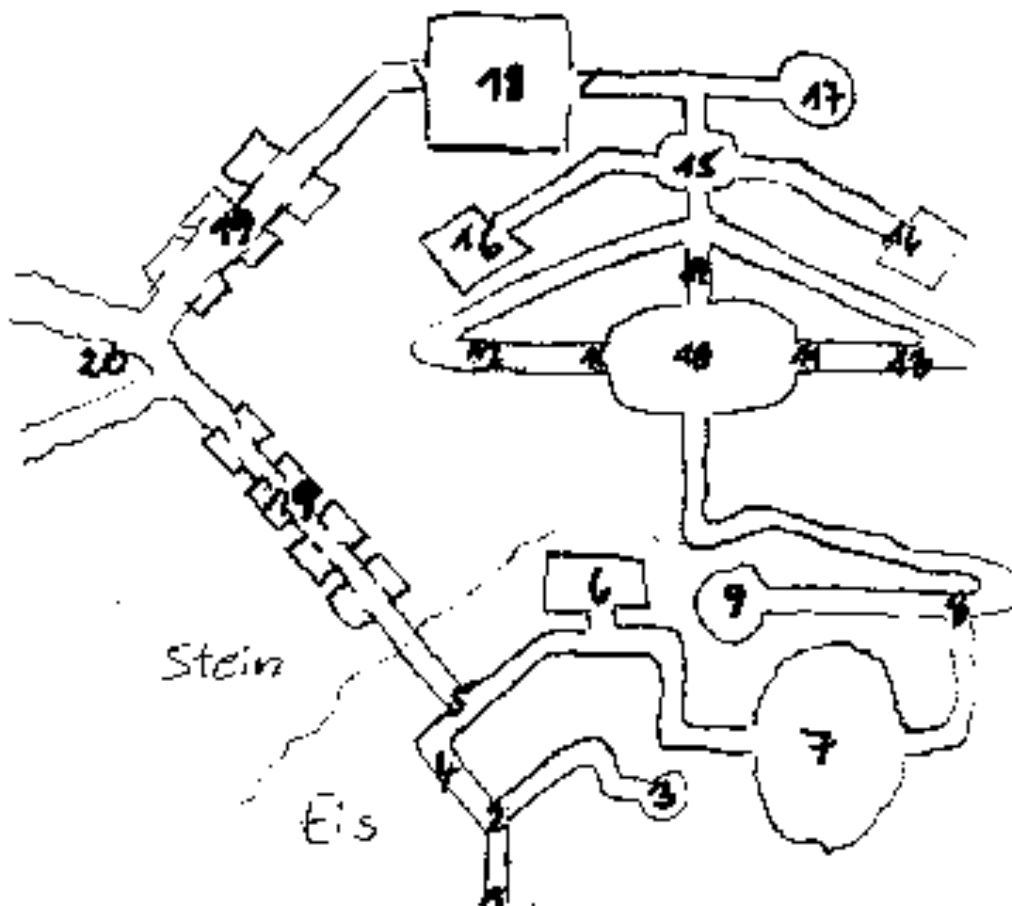
Sollte er nach der Hexe befragt werden, so empfiehlt er, sich vor den Anhängern der Hexe, die daran zu erkennen sind, daß sie keinen Halsring tragen, in Acht zu nehmen und an der nächsten Gabelung den Weg nach Rechts zu nehmen.

(5) Hier gabelt sich der Weg und führt links an den Unterküften der Gefangenen vorbei zu den Minen und rechts zu einer großen Höhle.

(6) Eine Küche von der Größe 50'x20'. An langen Bänken können hier die Gefangenen ihr Essen zu sich nehmen. Vier Orks in der Kleidung eines Kochs, die offensichtlich Gefolgsleute der Hexe sind, bereiten gerade eine mehr oder minder schmackhafte Mahlzeit zu. Im Raum sind noch einiges Küchengerät sowie eine Menge an Nahrungsmitteln.

(7) Zwei in Kutten gekleidete Schergen der Hexe knien in dieser Höhle vor einem riesigen Standbild. (-50) Perception ergibt, daß es sich um einen Frostriesen handelt, der erstarrt ist. Sollten sie entdecken, daß die Eindringenden keine Gefangenen und auch keine ihrer Kollegen sind z.B. daran, daß sie keine Ringe um den Hals tragen oder sich nicht vor dem Standbild verneigen und mitbeten, so werden sie ihren "Gott" anrufen, der daraufhin aus seiner Erstarrung erwacht und die PCs angreifen wird. In diesem Kampf werden die beiden Betenden mit auf der Seite des Riesen kämpfen.

(8) Hier gelangt man an eine T- Kreuzung. Aus dem linken Gang kommen leise Hilferufe, der rechte biegt nach einem Stück von etwa 100 Metern nach links ab.



(9) Einige Anhänger der Hexe stehen hier um eine Grube herum und zielen mit Schleudern auf Eiszapfen, die zuhauf an der Decke der Höhle sind. Fallen diese herab, so treffen sie auf einen Zwergen, der offensichtlich schon seit einiger Zeit versucht den herabfallenden Geschossen auszuweichen, denn er ist arg zerschunden und mächtig ins Schwitzen geraten. Sollten die Abenteurer beschließen, ihm zu helfen, kann er ihnen, nachdem die Gefolgsleute

der Hexe getötet sind, sagen, daß die Magier, die in dem Raum am Ende des Ganges wachen, leicht zu besiegen sind, wenn man die kristallinen Stäbe, die sie tragen zerstört. Dann wird er sich verabschieden, sich noch einige Gegenstände von den Erschlagenen nehmen und versuchen, aus den Höhlen zu fliehen.

(10) Hier stehen einige Magier (Lvl. 10) wache und lassen nur ihnen bekannte Personen zur Hexe durch. Jeder von ihnen trägt einen Kristallstab in der Hand, der ein als \*3 Multiplier wirkt und 'Displacement II' auf sie zaubert. Im Kampf attackieren sie mit 'Fire Bolts'. Es ist ein (+20) Disarming- Manöver oder ein Attacke auf den Stab (AT1 (-60) crit required) durchzuführen um einen Magier seines Multipliers zu berauben.

(11) Auf der linken und rechten Seite der Höhle gibt es jeweils ein Fallgitter, welches sich hinter einem schließt, sobald man hindurchgegangen ist (-20 to disarm, -10 to perceive). Es wird gesteuert durch den Druck auf eine Bodenplatte. Wieder zu öffnen ist es mittels eines Knopfes (+0 to perceive) an der Wand innerhalb der Höhle.

(12) Hier gelang man an eine Tür aus eisenbeschlagener Eiche (-30 to pick).

(13) Ein zweites Fallgitter versperrt den Weg. Es bedarf eines (-40) Lockpicking Manövers, um es zu öffnen.

(14) Eine Tür aus Eis versperrt den Weg. Sie ist gesichert mit einer Falle (-10 to disarm, -50 to perceive), die einen 'Ice Ball' (+50 OB) auslöst, sobald jemand die Tür versucht zu öffnen. Dies funktioniert bis zu drei Mal am Tag. Sollte diese Falle entschärft sein, ist die Tür leicht zu öffnen. Sie ist natürlich immer noch sehr kalt anzufassen.

(15) Vor dieser Höhle versperren zwei Lesser Constructs den weiteren Weg.

(16) Diese beiden Säle sind die Aufenthalts- und Schlafräume der Anhänger der Hexe. Schon von weitem ist das Gelächter aus diesen Räumen zu hören (+10 Perc.). Etwa 10 Personen halten sich in jedem der Räume auf.

Sobald diese den markerschütternden Todesschrei der Hexe hören, werden sie zu ihren Waffen greifen und versuchen, die Mörder ihrer Herrin zu töten...

(17) In diesem verschlossenen (+20 to pick) Raum hausen vier Zombies.

(18) Dies ist die Kammer der Hexe (Lvl. 20 Sorcerer). Die rechte Tür ist relativ einfach (-10 to pick) zu öffnen, die linke ist aus Eisen und nur von innen zu öffnen (von außen -70 to pick, gesichert durch Lightning Bolt im Öffnungsmechanismus: 10\* pro Tag, +100 OB, touch, -70 to disarm, -70 to perceive).

Es dürfte schwer sein, eine der Türen zu öffnen, ohne daß die Hexe dies bemerkt. Die Abenteurer werden sie stören als sie gerade ein Ritual der schwarzen Magie ausführt. Sie sitzt dazu in einem Kreis aus 13 toten Ratten und verbrennt einige Kräuter vor sich in einem Schälchen. Erbst wird sie sich beim Eintritt der Helden erheben und zwei Dämonen beschwören (Pale III). Sodann wird sie mit diesen die Eintretenden angreifen.

Ausrüstung der Hexe: \*4 Multiplier Skull Ring for Sorcerers, +20 AT 2, Staff of Icebolts. Sollte sie besiegt werden, wird sie in ihrem Tod einen lauten Schrei ausstoßen, den ihre Anhänger in ihren Räumen (16) hören.

Aber ihre Macht über die Gefangenen in den Minen wird gebrochen sein. Diese werden dann an die Tür zur linken schlagen und rufen, die Helden mögen zu dieser Seite herauskommen. Ist dies geschehen, werden sie zusammen mit diesen versuchen, das Höhlensystem zu verlassen.

(19) Mehrere kleine Räume, in denen die Gefangenen hausen sind zu den Seiten des Ganges in den Stein gehauen.

(20) Die meisten der Gefangenen sind hier in den Minen dabei, Erze zu Tage zu fördern. Sollten die Gefangenen befreit werden, werden sich die Menschen und Zwerge unter ihnen überschwänglich bei den Helden bedanken und sodann in ihre Heimat ziehen. Die Waldelben werden, sobald sie erfahren, daß die Abenteurer aus ihrem Wald kommen, mit diesen nach Hause ziehen und sodann auf deren Seite stehen und sie unterstützen in dem Bestreben, nach Mirkwood zu gehen. Anhänger der Hexe: 10 Std. Evil Clerics Lvl. 3, 5 Std. Evil Clerics Lvl. 5, 1 Std. Evil Clerics Lvl. 7, 3 Std. Sorcerers Lvl. 7, 1 Std. Sorcerer Lvl. 10, 2 Std. Rogues Lvl. 5.

## **Der Angriff auf die Ork- Festung Tuwurdrog**

Die Ork- Festung Tuwurdrog liegt einige Meilen östlich des Taur- e- Ndaedlos im Süden

Mirkwoods (eigentlich Northern Mirkwood pg. 26). Die Festung ist Dol Guldurs verlängerter Arm in diesem Teil des Dusterwaldes.

Ein Einnehmen der Festung würde bedeuten, daß Dol Guldurs Einfluß in dieser Region wesentlich geschwächt wäre und ist somit die Grundlage dafür, das Gebiet zu besiedeln. Die Orkischen Einheiten in der Festung haben folgende War Law Statistics:

**9\* 10 Young Orc Warriors**

UT: Light Polearm

OB: 25pa/ -25

DB: 0 (+0)

AT: 5

Hits: 10\*30

MPT: 6

Lvl: 1

MR: 2

**7\* 20 Orc Warriors**

UT: Light Standard

OB: 40sc/ 5sb

DB: 0 (+20s)

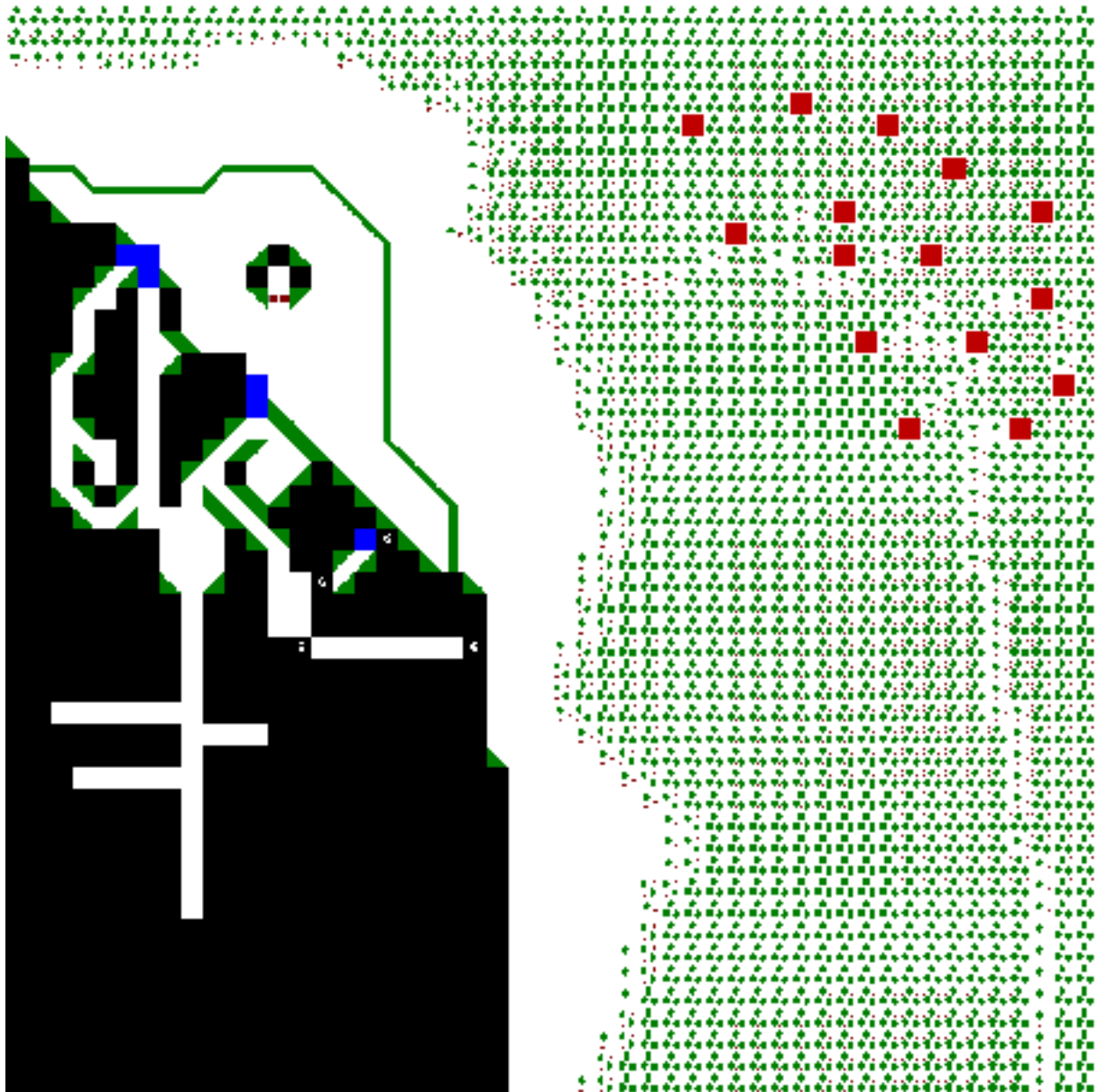
AT: 7

Hits: 20\*40

MPT: 6

Lvl: 2

MR: 3



**Cro's 6 High Lurg Guard**

UT: Light Standard

OB: 85ha/ 45sb

DB: 15 (+20s)

**Cro**

OB: 145ba, 85sb

DB: 10 (+0)

AT: 16

AT: 13  
Hits: 6\*90  
MR: 4  
MPT: 6  
Lvl: 7

Hits: 141  
Lvl: 14

### **3\*15 Orc Lurg Leaders**

UT: Light Standard  
OB: 55sc/ 10sb  
DB: 0 (+20s)  
AT: 7  
Hits: 15\*50  
MPT: 6  
Lvl: 3  
MR: 3

### **9 Uruk Commanders**

UT: Heavy Standard  
OB: 120ba/ 60sb  
DB: 0 (+0)  
AT: 16  
Hits: 9\*110  
MPT: 5  
Lvl: 9  
MR: 5

Die Elben- Krieger, die von den PC's nach Mirkwood gebracht werden, könnten folgende War Law Statistics haben:

### **10 Young Tauranca Warriors**

UT: Light Standard  
OB: 50bs/ 50lb  
DB: 0 (+20)  
AT: 13  
Hits: 10\*35  
MPT: 7  
Lvl: 2  
MR: 3

### **10 Tauranca Warriors**

UT: Light Standard  
OB: 60bs/ 65lb  
DB: 5 (+20s)  
AT: 13  
Hits: 10\*45  
MPT: 8  
Lvl: 3  
MR: 4

### **10 Tauranca Lords**

UT: Light Standard  
OB: 75bs/ 75lb  
DB: 10 (+20)  
AT: 13  
Hits: 10\*60  
MPT: 8  
Lvl: 4  
MR: 5

### **10 Tirduin Warriors (Mixed Elf)**

UT: Light Standard  
OB: 90bs/ 95lb  
DB: 15 (+25s)  
AT: 13  
Hits: 10\*85  
MPT: 8  
Lvl: 6  
MR: 7