

Jukath's Falle

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
Ablauf des Abenteuers	1
Einleitung	2
Die Rebellen	3
Der Angriff.....	3
Die Festung Penmorva	3
Plan des Schlosses	4

Copyright 2004 Jörg Jahnke

Vorwort

Das Abenteuer ist geeignet für 3-5 Rolemaster- oder MERS- Charaktere der 5.-10. Stufe.

Ort der Handlung ist Angmar in der Mitte des Dritten Zeitalters von Mittelerde.

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.

Viel Spaß beim Spielen des Moduls

Jörg

Ablauf des Abenteuers

Das Abenteuer gliedert sich in zwei Teile: Im ersten Teil werden die Abenteurer von Fürst Jukath angeworben, versuchen die Rebellen zu lokalisieren und starten einen Angriff auf die Rebellen. Dabei sollte der Spielleiter versuchen die Abenteurer dazu zu bringen den Angriff irgendwann abubrechen oder ihn eventuell sogar gar nicht erst anzufangen, mit den Rebellen zu reden und sich schließlich mit ihnen zusammenzutun. Hinweise auf die gute Gesinnung der Rebellen könnten belauschte Gespräche geben, bei einem Kampf vielleicht eine ehrenhafte Art der Anführer zu kämpfen, das Angebot Shakhors zu Gesprächen usw.

In jedem Fall wird es so sein, daß Jukath gar nicht die Absicht hat den Abenteurern ihre versprochene Belohnung auszuzahlen. Statt dessen wird er einen seiner Scouts die Abenteurer verfolgen lassen und einen Trupp Soldaten, geführt von seinem Hauptmann, folgen lassen. Der Scout wird, sobald die Abenteurer auf die Rebellen gestoßen sind, seinem Herrn Bescheid geben. Daraufhin werden die Männer das Lager angreifen wobei kein Unterschied zwischen Rebellen und Abenteurern gemacht wird und alle im Lager getötet werden sollen.

Sofern es sich abzeichnet, daß die Abenteurer sich mit den Rebellen einigen, sollte dieser Angriff direkt nach einer solchen Einigung erfolgen. Ansonsten würde er irgendwann wäh-

rend des Kampfes Abenteurer gegen Rebellen erfolgen. In diesem Fall stehen die Abenteurer eventuell vor der Entscheidung, ob sie nun statt gegen die Rebellen doch besser gegen Jukath's Männer kämpfen sollen, insbesondere da sofort in der ersten Runde dieses Kampfes auch Angriffe auf die Abenteurer erfolgen sollten (vielleicht sind diese am Anfang noch im Glauben, daß diese Angriffe irrtümlich erfolgen, aber das sollte sich mehr und mehr als Irrglaube erweisen). Kämpfen die Abenteurer zu lange gegen die Rebellen sollte die Übermacht von Jukath's Männern so groß werden, daß die Abenteurer nicht gegen diese bestehen können sollten. Dann sollten die Abenteurer irgendwann die Flucht ergreifen oder sie gehen unter. Im andere Fall wäre es möglich, daß sie gemeinsam mit den Rebellen Jukath's Angriff doch noch zurückschlagen. Danach könnten sie sich vielleicht noch mit den Rebellen zusammenschließen.

Die eigentliche Aufgabe besteht natürlich nicht darin, die Rebellen zu töten, sondern Jukath und seine Männer zu vertreiben. Diese ist erfüllt, wenn Penmorva nicht mehr von Dunländern und Ostlingen besetzt ist (dies muß nicht heißen, daß alle getötet werden müssen). Die Regentschaft kann danach sowohl von dem Rebellenführer als auch von einem einflußreichen oder mächtigen PC übernommen werden. In jedem Fall hat der neue Fürst allerdings einen schweren Stand, da er fast ausschließlich von des Hexenkönigs Untertanen umgeben ist und nur wenig auf die Hilfe der wenigen ansässigen Dunedain und deren Abkömmlinge zählen kann. Aber das ist eine andere Geschichte...

Einleitung

Während der Herrschaft des Hexenkönigs von Angmar:

Rhudaur ist den Truppen des Hexenkönigs zum Opfer gefallen. In dem Land machen sich immer mehr dessen Truppen breit. Heerführer des Hexenkönigs werden zu örtlichen Fürsten ernannt und verfahren nach ihrem Belieben, meistens das Volk unterdrückend.

Doch dies geschieht nicht ohne Widerstand. In dem Dunländer-Fürstentum Penmorva in den Ettenmoors haben sich unter der Führung einiger Waldläufer Rebellen organisiert, die von einem Wäldchen im Osten der Burg aus immer wieder die Soldaten des Fürsten überfallen. Bisher ist es dem Fürsten Jukath (Lvl. 10, 120 Hits, AT 18, DB 15 + 30 durch Schild, 125 Melee OB, 90 Shield Bash, 115 Missile OB, siehe auch „Empire of the Witch King“ S. 124) nicht gelungen, diese Rebellen auszuschalten.

Da verfällt Jukath auf einen teuflischen Plan: Um sich einen Namen als kluger Stratege zu machen plant er, die Rebellen und Abenteurer, die gegen den Hexenkönig und seine Verbündeten kämpfen, gegeneinander auszuspielen. Dazu macht er im Umland bekannt, daß in seinem Reich mächtige Krieger und Magier gesucht werden, denen eine hohe Belohnung winkt.

Nach einer strengen Auswahl erzählt er den übriggebliebenen sein Problem:

"Im östlich gelegenen Wald hat sich eine Gruppe von Banditen gebildet, die das Umland terrorisiert und die ich zu beseitigen gedenke. Meinen Soldaten ist dies bisher nicht gelungen. Bei den bisherigen Versuchen den Wald zu durchkämmen habe ich nur viele Soldaten verloren aber nur einen der Banditen töten können.

Deshalb habe ich beschlossen eine Handvoll tapferer Männer auszusenden, um diesem Treiben ein Ende zu machen.

Ich verstehe, daß ihr vielleicht Skrupel habt, einem Dunländer zu helfen, aber ihr dient einer guten Sache, denn außer meinen Männern sind auch viele Zivilisten unter den Opfern dieser Rebellen. Als Zeichen meines guten Willens erhalten alle als Vorauszahlung 100 Goldstücke."

Auf weiteres Nachfragen kann er noch folgendes Sagen:

"Der getötete Bandit war ein Mixed Man."

"Die gesamte Belohnung beträgt 1000 Goldstücke."

"Der Unterschlupf der Banditen ist nicht bekannt."

Kurz nachdem die Abenteurer in den Wald ausgezogen sind, plant Jukath eine kleine Truppe aufzustellen, die ausziehen soll, um die Reste, die Abenteurer und Rebellen voneinander übriglassen zu beseitigen...

Noch ein Hinweis: Wenn die oben genannten Belohnungen zu hoch erscheinen, so ist es natürlich kein Problem die Beträge einfach zu reduzieren.

Die Rebellen

Die 15 Rebellen (Std. Rogues Lvl. 2-5) werden geführt von einem Dunadan namens Shakhor (Lvl. 9, 111 Hits, AT 17, DB 10 + 25 durch Schild, 110 Melee OB, 105 Missile OB) und seinem Vertreter Fuindil (Lvl. 8, 98 Hits, AT 15, DB 30, OB 110th, 95sp thrown, 1 Open Channeling List to Lvl. 5, 8 PP, siehe auch „Sealords of Gondor“ S. 61).

Falls seine Rebellen von den Abenteurern angegriffen werden, wird Shakhor versuchen das Kämpfen zu beenden, sobald er erkennt, daß es sich bei dem Angreifer nicht um Dunländer oder Verbündete handelt. Danach wird er versuchen die Abenteurer zu überzeugen, daß sie doch mit ihm gegen die Dunländer kämpfen sollten. Er wird dazu anführen, daß die Rebellen gegen die Unterdrückung durch Jukath kämpfen.

(In der Tat sind keine Zivilisten durch die Rebellen getötet worden, aber es gab einige Todesfälle, die ihnen angehängt wurden.)

(Der Spielleiter sollte einige Hinweise anführen, die die Aussagen der Rebellen bekräftigen und Jukath's Version in Frage stellen, z.B. irgendeine Begebenheit, die den Abenteurern auf ihrer Reise in der Gegend aufgefallen ist, der sie aber bis jetzt keine Bedeutung beigemessen haben.)

Sollte es nicht gelingen, den Streit zu schlichten, wird das Gemetzel zwischen den PCs und den Rebellen anhalten, bis eine der beiden Seiten sich zurückzieht oder ausgelöscht wird. Eine Zusammenarbeit würde nur noch unter den günstigsten Umständen möglich sein, sollte sie je von den Abenteurern angestrebt werden.

Der Angriff

Unabhängig davon, ob sich Rebellen und Abenteurer nun verbünden, wird Jukath in jedem Fall seinen Angriff starten und seinen Stellvertreter (für Werte: Hoerk Aran in Angmar, S. 120, oder Std. Lvl. 10 Fighter) zusammen mit etwa 20 Berittenen Ostlingen (Std. Fighters Lvl. 2-5) in den Wald entsenden. Sollten sich die PCs den Rebellen angeschlossen haben, ist die Aufgabe diese zu bekämpfen natürlich leichter...

Ist diese Hürde genommen, sollten die PC's aufgrund dieses Verrats ihres Auftraggebers bestrebt sein, den Fürsten Jukath zu entmachten. Darauf werden im Zweifelsfall die Rebellen drängen. Dieser wiederum wird höchstwahrscheinlich durch Überlebende seines Angriffstrupps die Nachricht schon erfahren haben, daß sein Plan fehlgeschlagen ist (oder dadurch, daß niemand von seinen Leuten zurückgekehrt ist). In jedem Fall wird er Vorbereitungsmaßnahmen treffen, in der Art, daß er seine Wachen zu erhöhter Wachsamkeit auffordert und sich neue Krieger für die verlorenen besorgt.

Die Festung Penmorva

Die Festung Penmorva ist eine kleine befestigte Ortschaft (siehe auch Angmar, pg. 115) mit nach dem Angriff noch 30 einfachen Soldaten (Lvl. 1-2 Std. Fighter), 8 Unteroffizieren (Lvl. 3-4 Std. Fighter) und 5 Offizieren (Lvl. 5 Std. Fighter) zuzüglich eventueller Rückkehrer aus dem Gefecht im Wald. Außerdem ist Jukath selbst natürlich, umgeben von seiner Leibgarde (zwei seiner Offiziere, Std. Lvl. 7 Fighters) zu besiegen.

Da den Rebellen von der Festung selbst praktisch nichts bekannt ist, sollte Penmorva als erstes ausspioniert werden. Der nächste Schritt könnte sein, daß ein Mordversuch auf Jukath selbst unternommen wird oder einige seiner Patrouillen angegriffen werden oder oder oder...

Plan des Schlosses

Die Festung Penmorva liegt in den Ettenmoors auf halber Strecke zwischen Cameth Brin und den Ausläufern des Angmargebirges. Sie ist gelegen auf einer kleinen Anhöhe von der aus man das Umland gut im Blick hat.

Das ganze Schloß ist umgeben von einer soliden Steinmauer, die etwa 15' hoch ist. In der Mauer sind Schießscharten vorhanden, sowie einige kleine Aussichtsposten, beides mit Leitern zu erreichen.

Die meisten im inneren der Burg stehenden Gebäude sind weniger hoch als die Mauer (ca. 10'). Ausnahmen sind der Turm im Südwesten (3 Stockwerke, ca. 40') und der Thronraum (ca. 18').

Auf dem **Innenhof** patrouilliert Tag und Nacht eine Streife von 3 Mann, die alle 2 Stunden durch zwei neue Leute aus dem Hauptgebäude ausgewechselt wird. Im inneren des Gebäudes ist tagsüber eine Patrouille von zwei Mann anzutreffen. Die Räumlichkeit, in der der Fürst sich aufhält ist zu jeder Zeit von mindestens zwei Mann bewacht.

Da das Innere des Schlosses nur mit wenigen Fenstern beleuchtet ist, sind alle Räume und Gänge mit Fackeln ausgeleuchtet, die in den Gängen regelmäßig von den Wachen erneuert werden.

Die mindestens vier Posten am **Tor** (zwei drinnen, zwei draußen) sind mit Hörnern ausgestattet, mit denen sie festgelegte Alarmsignale abgeben können. Diese Wachen werden alle 3 Stunden ausgewechselt.

Im zweiten Stockwerk des **Turmes** lebt der Hofmagier Adalmon, mit dem der Fürst dreimal am Tag über einen Edelstein am Finger Kontakt aufnehmen kann (Std. Lvl. 8 Magician, siehe auch Angmar pg. 120, "Mages"). Er beherrscht u.a. die "Lofty Bridge" Closed Essence List und ist Jukath sehr ergeben.

Im ersten Stock des Turmes befindet sich ein **Ausguck**, der mit zwei Mann besetzt ist. Weitere zwei Soldaten befinden sich im untersten Stockwerk hinter der Tür.

Außer den 43 Soldaten, die sich nach Abreise der "Säuberungstruppe" noch in der Burg befinden, leben dort noch 20 Bedienstete, unter anderem ein Schmied, drei Köche usw.. Diese haben östlich von den Stallungen ein karg eingerichtetes **Gesindehaus**.

Die **Stallungen** werden bewacht von einem Soldaten, der alle vier Stunden ausgewechselt wird, im Stall selbst befindet sich ein Knecht, der die Pferde versorgt.

In der **Schmiede** ist tagsüber mit 90%-iger Wahrscheinlichkeit und nachts mit 5% der Schmied anzutreffen. Dort sind einige Stahlwaffen zu finden (1-2 fertige) und eventuell eine Stahlrüstung (70%). Fertige Gegenstände werden nach ihrer Vollendung meist in die Armory oder zu den Quartieren gebracht, wo sie von dem zu versorgenden Soldaten in Empfang genommen werden. Ist der Schmied dort nicht anzutreffen, ist die Tür verschlossen und +0 to pick.

Hits). Diese Falle ist -50 to perceive und -10 to disarm. In der Armory befinden sich Gegenstände nach Ermessen des Spielleiters.

Eine weitere Geheimtür befindet sich hinter der Theke der **Schloßtaverne** (eine ziemliche Kaschemme). Sie ist dem Wirt, Jukath und Adalmon bekannt. Das jemand von den Soldaten sie kennt ist noch eher wahrscheinlich (5%) als beim Gesinde (3%). Die Tür ist von innen -20 to perceive (+0 wenn man sich hinter der Theke befindet), von außen -50 to perceive. Zu öffnen ist sie indem man einen kleinen Hebel betätigt. Die Tür schwingt daraufhin langsam nach außen auf.

Im der Taverne sind zu fast jeder Zeit (in der Mitte der Nacht weniger) einige Soldaten anzutreffen.

Im **Thronraum** ist Jukath tagsüber in 70% aller Fälle anzutreffen, in 20% der Fälle ist er in seinen Privatgemächern zu finden und in 10% der Fälle bei Adalmon, auf dem Hof oder anderswo. Im Thronraum ist der umgeben von zwei Soldaten seiner Leibgarde (Offiziere). Der Raum ist zusätzlich mit Wachen besetzt und nur durch einen ebenfalls bewachten Vorraum (oder via Geheimtür) zu erreichen.

Der Raum selbst ist mit Wandteppichen geschmückt und sehr gut beleuchtet. An der westlichen Seite befindet sich eine große Tafel, an der etwa 20 Personen Platz haben und an der Jukath seine Mahlzeiten einnimmt.

Die **Privatquartiere** des Fürsten werden von einer Person bewacht, wenn er sich nicht dort aufhält und von zwei Männern seiner Leibgarde wenn er dort ist. Die Tür ist mit einem Schlüssel zu öffnen, den nur Jukath besitzt und ansonsten -20 to pick. Im inneren des Raumes befinden sich ein prunkvolles Bett, ein Schrank, ein Schreibtisch und zwei bequeme Stühle. Der Schrank hat außer vielen Fächer auch zwei versteckte Fächer (jeweils -20 to perceive), in denen sich a) Gold und Schmuck und b) ein +20 Dagger, der reichlich verziert ist, befinden.

In der **Vorratskammer**, zu der jeder der Köche einen Schlüssel hat (sonst +10 to pick) sind Fässer mit Wein, Wasser, Bier und anderen Flüssigkeiten sowie Fleisch, Säcke mit Mehl sowie andere Nahrungsmittel vorhanden. Weiterhin findet man dort noch Gegenstände, die bei einer Belagerung von Nutzen sind z.B. Pech und eiserne Rationen.

In der **Küche** sind tagsüber zwei Köche anzutreffen (in Spitzenzeiten auch alle drei). Dort befinden sich viele Küchengerätschaften: Pötte, Löffel, Messer etc..

In den vier **Gefängniszellen**, die nicht bewacht sind, findet man einen Sindarelben und einen Zwergen, die Jukath vor einiger Zeit gefangen nehmen konnte. Die beiden befinden sich in einem erbärmlichen Zustand, würden allerdings aus Dankbarkeit für eine Befreiung zu Hilfe bereit sein. Die Zellen selber sind -30 to pick.