

Tcelē hyghy mba [w]rəbətmbecibadē belcētīgē tētē ygdhmtē ḡacēlabē ē

[illegible]

Impressum

SITZ DER REDAKTION
Redaktion LORP.de
Malteserstr. 22, D-52062 Aachen
Tel.: (0241) 99 04 95 70
Fax.: (0241) 99 04 95 71
E-Mail: redaktion@lorp.de
Internet: www.lorp.de

LESERBRIEFE
leserbriefe@lorp.de

CHEFREDAKTION
Stefan Sauerbier (V.i.S.d.P.)

PREIS DES ABENTEUERS
Dieses Abenteuer wird als kostenloser Download auf der
Webseite von LORP.de angeboten.

Credits

Texte: Stefan Morisse
Satz und Layout: Hendrik Ebbers
Lektorat: Stefan Sauerbier, Volker Thies
Korrektorat: Stefan Sauerbier
Coverillustration: Volker Thies
Covergestaltung: Hendrik Ebbers
Innenillustrationen: Volker Thies,
www.Seelenfaenger.org, www.vielerley.com,
www.pixelquelle.de, www.nostria-saga.de
Karten: Björn Lensig, Hendrik Ebbers

Sämtliche Bilder, Photos und Karten werden mit
freundlicher Genehmigung der jeweiligen Personen und
Webseiten verwendet.

Danksagung

Ohne die Mitarbeit, die Unterstützung und das Feedback
vieler Personen wäre das Endergebnis dieser Kampagne
nicht halb so vielversprechend ausgefallen.

Großer Dank gebührt daher Stefan Sauerbier, Volker
Thies sowie der gesamten Redaktion LORP.de für die
konstruktive Kritik. Ein spezielles Dankeschön geht an
Hendrik Ebbers für die grandiose optische Gestaltung.

Dank auch an Björn Lensig, der die Karten gezeichnet
und mit viel Liebe zum Detail ausgearbeitet hat. Mehr
zum Autor unter www.lensig.de.

Ebenso an den Seelenfänger, der uns die Aufnahmen
seiner Conventions zur Verfügung gestellt hat.
Mehr zu den Veranstaltungen findet man unter
www.seelenfaenger.org.

Dank gilt natürlich meinen Testspielern, die die
Dunkelheit aus dem Osten vertrieben:

Alexander, Anne-Kristin, Christoph, Dennis, Hanno,
Janina, Janine, Jörn, Kristof, Marcel, Nadine, Mirko,
Rasco, Sven und Thorben.

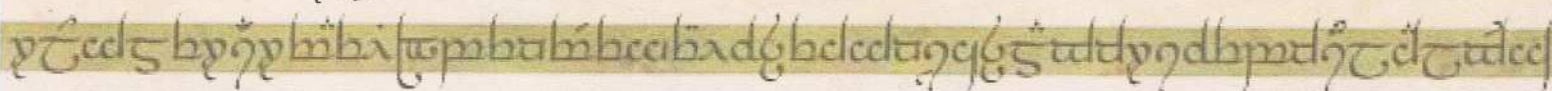
Druckfehler vorbehalten. Die Veröffentlichungen dieses Abenteuer wird ohne Prüfung eines Patentschutzes durchgeführt.
Ebenfalls werden die Namen von Waren und Produkten ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt. Rechte an
Bildmaterialien liegen, sofern nicht anders aufgeführt bei den genannten Verlagen oder Personen.

Anregungen und Kommentare zu unserem Abenteuer bitte nur per E-Mail an die genannte Redaktionsadresse oder als
Posting in unserem Forum. Bei eingesendeten Leserbriefen behält sich die Redaktion das Recht zur Veröffentlichung im
Internet sowie Kürzung vor.

Alle Rechte vorbehalten. Insbesondere dürfen Nachdruck, Aufnahme in Online-Dienste und Internet und Vervielfältigung
auf Datenträgern wie CD-Rom, DVD-Rom etc. nur nach vorheriger, schriftlicher Zustimmung der Redaktion erfolgen.

Die Redaktion LORP.de haftet nicht für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos.

Ausdruck, Verbreitung und die Speicherung dieses Abenteuers durch Privatpersonen ist ausdrücklich erlaubt und
erwünscht!

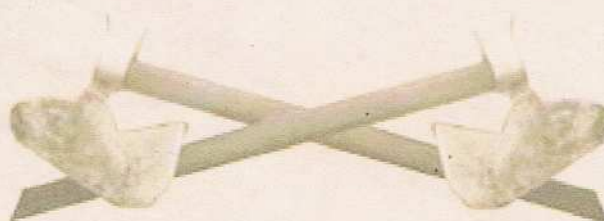


Düsternis aus dem Osten

Eine Mittelerde-Chronik von Stefan Moriß

Inhalt

Generelle Tipps zur Kamapgne	Seite 5
Vorwort	Seite 6
Einleitung	Seite 7
Einführung	Seite 7
Kapitel 1: Die Prüfung	Seite 9
Kapitel 2: Gefährliche Pfade	Seite 10
Kapitel 3: Thranduils Haus	Seite 15
Kapitel 4: Das Gefecht vor Dol Guldur	Seite 18
Kapitel 5: Die Flucht aus dem dunklen Turm	Seite 22
Kapitel 6: Der Feind erhebt sich	Seite 29
Kapitel 7: Zwei Missionen, ein Ziel	Seite 31
Kapitel 8: Das Heer zieht in den Kampf	Seite 34
Kapitel 9: Die Schicksalsschlacht	Seite 37
Kapitel 10: Pallandos letzter Zug	Seite 40
Anhang: Charakterbeschreibungen	Seite 44



Eine böse Macht bedroht die freien Völker Mittelerdes Tausend Jahre vor den Geschehnissen des Ringkrieges.

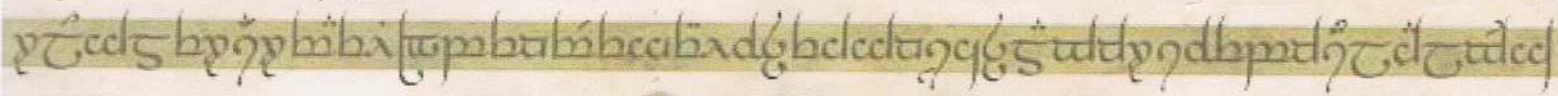
Wir schreiben das Jahr 2053 des Dritten Zeitalters. Die Schatten, die sich in Mordor erheben, strecken allmählich ihre schwarzen Klauen aus, um das Land in ferner Zukunft mit Krieg zu überziehen. Doch eine größere, viel konkretere Gefahr droht:

Die Düsternis aus dem Osten

Elrond ruft seinen legendären Rat in Bruchtal zusammen, um die Gefahr zu stoppen. Und er ersucht um Gesandte der freien Völker, die ihm in seinem Kampf gegen das namenlose Unheil, das sich im Osten erhebt, unterstützen. Wer wird kommen? Menschen, Elben, Zwerge oder gar Hobbits?

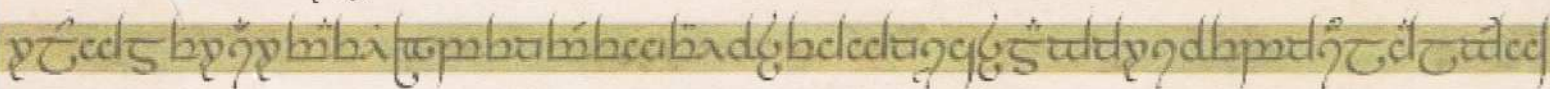
Es liegt an Dir, diese Frage zu beantworten. Tauche ein in die Welt Mittelerdes und lasse deiner Fantasie freien Lauf. Erlebe die Geschichte selbst und ergründe, welche Düsternis die freien Völker heimsucht. Diese Kampagne von Lorp.de ist bewusst so frei angelegt, sowohl was Inhalt als auch regeltechnische Werte angeht, dass sie mit jedem Rollenspielsystem gespielt werden kann. Mittelerde erwartet Dich, also warte nicht länger.

LORP.de



Generelle Tipps zur Kampagne

Düsternis aus dem Osten ist bewusst nicht in allen Einzelheiten ausgearbeitet worden. Zum einen kann die Kampagne in dieser Form auf jede Gruppe individuell zugeschnitten werden, ohne größere Umarbeitungen vornehmen zu müssen. Zum anderen erlaubt diese Form, die Handlung nach Belieben weiter auszubauen. Da sich *Düsternis aus dem Osten* über einen langen Zeitraum erstreckt, ist es im Sinn einer guten Spielbarkeit, zwischen oder innerhalb der einzelnen Kapitel weitere kurze Abenteuer einzubauen. Diese müssen nicht zwangsläufig mit dem Hintergrund der Kampagne verknüpft sein; ein Dorf vor einer wilden Orkgruppe zu beschützen oder eine Trollhöhle auszuräuchern können durchaus Abwechslung schaffen und den Spielern ein wenig der Illusion berauben, sie würden durch die Handlung gepeitscht und nur in dramaturgisch wichtige Ereignisse verwickelt. Sollten solche Zwischenepisoden gewünscht, aber zu zeitaufwendig zu schreiben sein, können alten MERS-Abenteuer Abhilfe verschaffen. Jeweils drei Kurzabenteuer lassen sich in einem der Abenteuerbände finden, die man mit etwas Glück noch hier und da zu günstigen Preisen erwerben kann.



Vorwort

Die vorliegende, in Mittelerde spielende Chronik beschreibt die Reise einer Gefährtengruppe - etwa 1000 Jahre vor dem Ringkrieg. Sie lässt sich sowohl nach den Regeln des Herrn der Ringe-Rollenspiels von Pegasus/Decipher als auch nach den Mers-Regeln spielen und mit etwas Aufwand auch auf andere Welten und Systeme zuschneiden. So nahe wie möglich an der Vorlage zu bleiben und nicht in Konflikt mit Werken zu geraten, konnte aus dramaturgischen Gründen nicht immer bewerkstelligt werden.

In der vorliegenden Kampagne wird der blaue Zauberer Pallando als Gegenspieler der Helden aufgebaut. Er gehört den weisen Istari an, jenen fünf Zauberern, die um das Jahr 1000 des dritten Zeitalters nach Mittelerde kamen. Während Saruman, Gandalf und Radagast in Tolkiens Schriften Erwähnung finden, ist an keiner Stelle die Rede davon, was mit den beiden anderen passiert. Es ist lediglich an einer Stelle die Rede davon, dass sie in den Osten wanderten und damit aus den bekannten Landen Mittelerdes für immer verschwanden. Die Rückkehr Pallandos wird nirgends erwähnt und ist allein für diese Chronik erdacht worden.

Des Weiteren ist es außer Gandalf bisher keinem Lebewesen gelungen, als Gefangener Dol Guldurs (dessen Karten in dieser Chronik nebenbei durch keine Werke Tolkiens gestützt, sondern frei erfunden sind) aus dem Turm wieder zu fliehen - in dieser Chronik ist es aber das Ziel der Helden, genau dies zu bewerkstelligen. Darüber hinaus wurde die Stadt Renos in den Braunen Landen völlig frei erfunden.

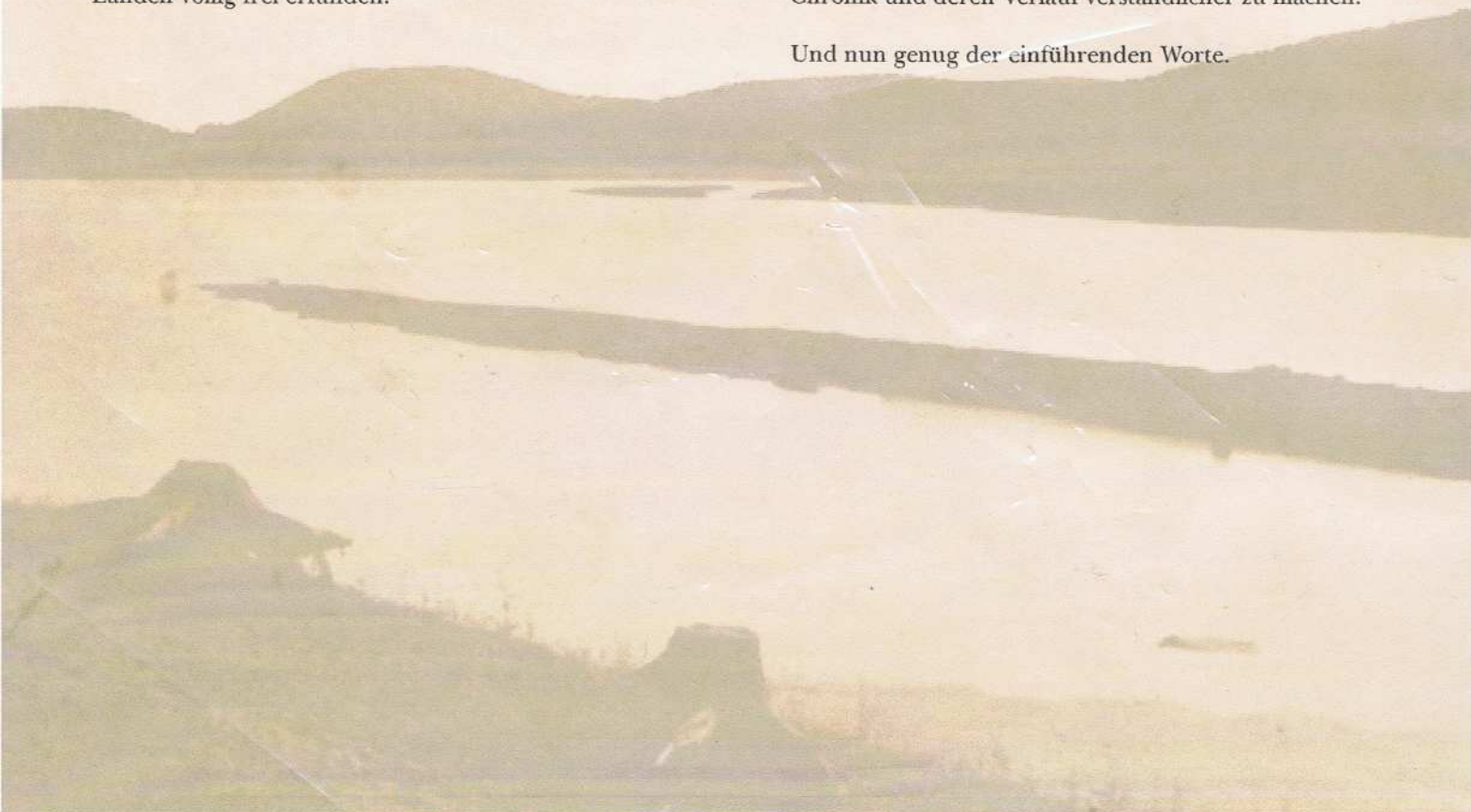
Natürlich gibt es noch weitere, zum Teil offensichtliche, zum Teil kleinere Abweichungen. Die beiden genannten Beispiele sollten aber ausreichen, um exemplarisch aufzuzeigen, dass es so gut wie unmöglich war, eine mitreißende und das Eingreifen der Helden fördernde Handlung zu schreiben, ohne ein paar Veränderungen vorzunehmen. Jede Spielleiter sollte dies beim Spielen dieses Abenteuers berücksichtigen und gegebenenfalls mit seinen Spielern abklären.

Die Chronik *Düsternis aus dem Osten* erfordert ein erhebliches Maß an Improvisationsvermögen, da nicht alle erdenklichen Situationen ausgearbeitet worden sind. Lediglich der grobe Rahmen ohne jedwede weiteren Nebenstränge wurde vorgegeben. Es sollte im Ermessen des Spielleiters liegen, die Werte der Feinde der Heldengruppe anzupassen, damit ein spannender Spielablauf gewährleistet ist. Es empfiehlt sich jedoch, mit unerfahrenen Charakteren (nicht Spielern, wohlgemerkt) zu beginnen, da diese über die Chronik hinweg an Erfahrung gewinnen werden und bei der letzten Schlacht ihre erlernten Fähigkeiten unter Beweis stellen können.

Es kann außerdem nicht schaden, wenn die Spieler bereits einige Einsteigerabenteuer gespielt haben und mit der Welt und den Regeln vertraut sind.

Der Aufbau der einzelnen Kapitel wurde so strukturiert, dass alle nötigen Informationen über die jeweilige Situation dem fließenden Text zu entnehmen sind (Handlungsverlauf, Landschaftsbeschreibungen, etc.). Hintergründe und Motive der einzelnen Agierenden werden separat jeweils am Ende eines Kapitels behandelt und dienen in erster Linie dem Spielleiter, um die Chronik und deren Verlauf verständlicher zu machen.

Und nun genug der einführenden Worte.



Einleitung

Ausgangssituation 2053 D.Z. (Drittes Zeitalter)

Sauron ist zurückgekehrt. Sein Einfluss wächst stetig. In Mordor ist bereits der Aufbau Barad-dûrs im vollen Gange. Zur Sicherung seiner Macht hat der dunkle Herrscher drei seiner Nazgûl nach Dol Guldur befehligt, um weitere Orks in den Dästerwald zu entsenden und die letzten Waldelben unter König Thranduil zu vertreiben. Elrond und die drei Zauberer Saruman, Gandalf und Radagast befürchten das Schlimmste und hoffen auf die Unterstützung der freien Völker, um die Bedrohung des Bösen einzudämmen.

Derweil erheben sich in den Ländern Rhûns die Ostlinge - angestachelt durch Saurons Verführung und nun gelenkt von Pallando, einem der Fünf Weisen der Istari, der kurz nach seiner Ankunft in Mittelerde um das Jahr 1000 D.Z. in den Osten ging und aus den Aufzeichnungen verschwand. Nun kehrt der blaue Zauberer mit einer gewaltigen Macht zurück, die nur noch von Helden gebrochen werden kann, die sich ihrer Sache als würdig erweisen. Pallando muss aufgehalten werden. Doch wird es den Abenteurern gelingen, an zwei Fronten gleichzeitig zu kämpfen und den Westen vor der Düsternis aus dem Osten zu bewahren?

Tipps zur Einführung

Die Szene kann und sollte je nach Belieben ausgeschmückt werden. Eine Heldengruppe, die sich aus unterschiedlichen Völkern zusammensetzt, sollte schon mit ein wenig Einsatz zusammengeführt werden, um die Motivation für die Kampagne glaubhaft zu machen. Aufgrund zahlreicher Varianten, die sich durch die Wahl des Volkes, des Wohnorts und des Hintergrunds ergeben, würde eine Aufzählung aller Möglichkeiten an dieser Stelle den Rahmen sprengen. Es sei aber eine individuelle, die Vorlieben der Spieler berücksichtigende Einführung angeregt, die der Spielleiter selbst nach Gutdünken einrichten kann.

Es ist empfehlenswert, mit den Spielern vor dem eigentlichen ersten Spielabend einzelne kurze Abenteuer auszuspähen, sie auf diese Weise nach Bruchtal zu bringen und das erste Treffen in Elronds Haus schließlich als Auftakt der Gruppe zu gestalten. Bei kleineren Gruppen (bis maximal vier Spieler) muss dies nicht einzeln geschehen, sondern kann auch zusammen an einem ersten Abend gestaltet werden. Hier muss der Spielleiter jedoch darauf achten, einzelne Spieler nicht mit zu langen Pausen zu langweilen, sondern dramaturgisch geschickt zwischen den Szenen hin und her zu schalten.

Einführung

April

Die Helden erhalten je nach Aufenthaltsort Mitteilungen oder Nachrichten von Abgesandten Elronds (vorzugsweise Glorfindel oder Erester). Darin erfahren sie, dass junge Freiwillige eines Volkes oder Stammes sich nach Bruchtal aufmachen sollen, um eine Gefährtengruppe der freien Völker zu bilden. Aufgabe sei es, der zunehmenden Bedrohung an unterschiedlichen Landesgrenzen nachzugehen und Elrond über das Treiben feindlicher Späher durch Boten zu unterrichten.

In Elronds Haus eingetroffen, bekommen die Helden zunächst jeweils fürstliche Einzelzimmer mit Balkon und weitem Blick auf das Tal zugewiesen. Ein weiches, mit feiner, weißer Seide überzogenes Bett dient als Schlafplatz für die nächsten Tage. Die Zimmer, gestützt von verzierten Holzbalken, sind ausgestattet mit edlen Teppichen auf dem Boden und an den Wänden. Ein kleiner Nacht- und ein großer Kleiderschrank aus heller Buche enthalten die nötige Wanderausrüstung (festes Schuhwerk aus Leder, strapazierfähige Hosen und Hemden aus Leinen). Ein frischer, angenehmer Hauch von Frühling liegt in der Luft.

Am zweiten Abend nach ihrem Eintreffen wird des Auftrages wegen ein großes Festessen in dem großräumigen Kaminraum veranstaltet. Dabei werden die Helden einander vorgestellt und die weiteren Pläne geklärt. Der Raum vermittelt ein Gefühl von Geborgenheit und Wohlergehen. Anwesend sind neben Elrond und den Helden seine Berater Glorfindel und Erester, sein Sohn Elrohir (sein zweiter Sohn Elladan ist derzeit auf Reisen), seine Tochter Arwen sowie eine Vielzahl weiterer Gefolgsleute und Diener. Da Elrond jeden Monat Nachricht über die Lage erhalten möchte, wird einer der Helden während des Aufenthaltes in Bruchtal gelehrt, Kontakt mit Vögeln aufzunehmen und diesen Botschaften zu übermitteln. Bevor die Helden allerdings ihre Queste antreten können, so teilt es ihnen Elrond mit, sollen sie sich in einer Prüfung als würdig erweisen, überhaupt Elbenfreund genannt zu werden und die schwere Bürde zu tragen.

Hintergrund: Elrond ist es wichtig, dass er über die Aktivitäten des Feindes unterrichtet wird. Eine gute Möglichkeit stellen da natürlich die Zauber der Tiersprache sowie des Tierboten dar. Diese Zauber zu erlernen setzt aber voraus, dass mindestens einer der Helden die Berufung Magier oder Gelehrter besitzt.

1. Die Prüfung

Später Mai

Elrond schickt die frisch zusammengewürfelte Truppe für ihre erste Prüfung in die westlichen Ettenöden (die Reise führt also von Bruchtal aus nach Nordwesten). Einige Wanderer berichteten von einem ungewöhnlich hohem Aufkommen an Orks, die sich des nachts weit hinaus wagen und scheinbar die Gegend auskundschaften. Ein Dúnadan namens Unessar, der vor einigen Monden in diese Gegend Nachforschungen betreiben und Elrond Nachricht senden wollte, hat nicht von sich hören lassen und ist seitdem spurlos verschwunden. Der Halbelb bittet die Helden daher, dieser Spur nachzugehen.

Die Strecke zu den Ausläufern der genannten Gebirgskette kann aufgrund des zu Beginn noch recht guten Wetters innerhalb einer Woche zurückgelegt werden. Es treten jedoch - vor allem in der Nacht - einige Zwischenfälle auf. Das Land ist eben und recht steinig. Nur spärlich wachsen zwischen den Felsen trockene Grasbüschel und verdorrte Blumen. Kein Wunder also, dass die Gegend nur dünn besiedelt ist und kaum genug fruchtbaren Boden bietet, um ertragreichen Ackerbau zu betreiben.

Die erste Nacht vermag keine richtige Erholung zu bieten. In der Ferne kann das unheilvolle Jaulen von Wölfen wahrgenommen werden. Schwach leuchtende Augenpaare blitzen immer wieder hervor. Es scheint, als ob das Lager umkreist wird. Früh am nächsten Morgen sind allerdings keine Spuren der nächtlichen Besucher mehr zu entdecken.

Am zweiten Tag kreuzt eine zu den Grauen Anfurten wandernde Elbengruppe unter der Elbe Alquanim den Weg der Helden. Sie warnt diese davor, die Macht der Ettenöden herauszufordern und die Ruhe der dort lebenden Wesen zu stören. Schon zu viele hätten ihre Unbedachtheit mit dem Leben bezahlt. Die Elben teilen sich in der Nacht das Lager mit den Helden und können ihnen einige frische Vorräte zurücklassen. Die Elben wollen für die Helden wachen, damit diese sich ausruhen können - es sind in der Nacht aber glücklicherweise nirgendwo Wolfsaugen auszumachen. Der Morgen bringt die bedauernswerte Erkenntnis, dass die Elben schon in aller Frühe weitergewandert sind.

Am dritten Tag verschwindet das Nebelgebirge am Horizont. Nur noch die undeutlichen Konturen sind schwach zu erkennen. Die westlichen Ettenöden bauen sich dagegen bedrohlich vor den Helden auf. Graue Berghöhen, gezeichnet von Wind und Wetter, die an ihrer östlichen Seite direkt in das Nebelgebirge übergehen und an ihren westlichen Seite steil und spitz in den Himmel ragen.

Die Helden, beeindruckt von den gewaltigen Naturgewalten, müssen kurz vor Dämmerung den

Tipps zu Kapitel 1

Da dieses Kapitel recht linear aufgebaut ist, bedarf es keiner besonderen Hilfestellungen. In Spieltests hat sich aber ergeben, dass nach der Befreiung der Wolfshöhle ein kurzer Besuch im Auenland von Vorteil sein kann - vor allem, wenn sich Hobbits unter den Charakteren befinden. Kleine Missionen, in denen die Gruppe ein entlaufenes Kind wiederfinden oder ein Dorf vor Räubern aus der Nachbarschaft schützen soll, können die Handlung auflockern. Der Abstecher bietet darüber hinaus eine gute Möglichkeit, die Heldengruppe mit einer eher bodenständigeren Aufgabe weiter zusammenzuführen, bevor es in Bruchtal mit dem großen Ratstreffen und damit dem Hauptplot weitergeht.

an dieser Stelle bereits flachen Weißquell, der weit im Süden als Graufut in das Meer fließt, überwinden. In der Nacht tauchen erneut die Wolfsaugen auf. Die Tiere selbst sind allerdings von den Recken nicht zu erkennen. Die Geräusche von aufspritzendem Wasser machen aber deutlich, dass sie sich bedrohlich nahe an das Lager heranwagen. Es macht sich fast das Gefühl breit, dass sie die Spur der Helden verfolgen.

Am vierten Tag sind die Tiere in weiter Ferne (einige Meilen vor der Gruppe) zu entdecken. Am Abend kehren sie im Schutze der Dunkelheit wieder in die Nähe des Lagers zurück. Plötzlich jedoch, etwa um Mitternacht, verschwinden sie spurlos. Der Grund für ihr Verhalten klärt sich für die Heldengruppe schnell auf, denn nur einige Minuten später - die Aufmerksamkeit der Helden ist durch das Verschwinden der Wölfe deutlich gestiegen - können Schritte und ein schwaches Flüstern vernommen werden: Der Versuch einer kleinen Bande Orks, in der Sicherheit der Nacht in das Lager der Helden einzudringen und diese zu erschlagen, geht fehl. Wachen, die bereits vorher aufgestellt worden sind, können die recht ängstlichen Gestalten mühelos niederstrecken oder in die Flucht schlagen.

Tag fünf bleibt ereignislos. Auch die Wölfe tauchen nicht mehr auf. Das Gebirge hingegen ist schon fast erreicht. Die Sonne, die schon früh hinter den Felsen untergeht, ist an diesem Tag kaum zu sehen. Dunkle Wolken haben sich vor die Feuerscheibe geschoben. Ein Westwind, der kalte Luft vom Meer her bringt, lässt die Glieder der Helden erzittern. Auch wenn die Ettenöden keinen einladenden Eindruck machen, so hoffen die Abenteurer doch darauf, dass die Felsmassive für die kommenden Tage ein wenig Schutz vor den kühlen Winden bieten.



Am sechsten Tag erreichen die Helden die Ausläufer der Ettenöden. Überall lassen sich abgeschlagene Baumstümpfe erkennen. Dies ist eindeutig das Werk von humanoiden Wesen. Die, so scheint es, fast willkürlichen Schnitte deuten darauf, dass die Bäume hastig und ohne Reue abgeschlagen wurden.

Den Helden, weiter auf das Gebirge zu marschierend, öffnet sich schließlich ein in ein Tal folgender Pfad, den steil aufragende, schroffe Gebirgswände zu beiden Seiten auf etwa hundert Schritt begrenzen.

Mehrere abseits des Weges in den Boden gerammte, in einer Reihe aufgestellte Pfähle, auf denen abgeschlagene Köpfe aufgespießt worden sind, lassen keinen Zweifel mehr daran, dass hier Orks am Werke sind. Jeder friedlich lebende Mensch würde vor so einer Gräueltat selbst bei seinen ärgsten Feinden zurückschrecken. Bei genauerer Untersuchung stellt sich heraus, dass es die Köpfe von ein Dutzend Wölfen sowie zwei Menschen stammen (darunter auch der des spurlos verschwundenen Dúnedan Unessar, der

anhand seiner scharfen Gesichtskonturen und seiner klaren Augen als Waldläufer identifiziert werden kann).

Ein in der Nähe aufzufindender, in die westliche Bergwand führender Höhleneingang offenbart schließlich ein Tunnelsystem, in dem sich eine etwa 30-köpfige Orkbande eingenistet hat - ein selbst für die Helden unüberwindbares Problem. Beim Verlassen des Stollensystems und auf der Suche nach anderen Eingängen oder Lösungen, wie die Orks zu besiegen sein könnten, treffen sie vor dem Eingang jedoch auf ein zwei Dutzend großes Wolfsrudel, welches die Helden mit scharfen Augen anstarrt, aber nicht angreift (es sind die selben Wölfe, die die Helden bereits während ihrer Reise beobachtet haben und durch das Nahen der Orkspäher das Weite gesucht haben). Die Wölfe verharren in ihrer Position und ordnen sich um den Eingang herum. Die Helden - tapferer Helfer fündig geworden - begeben sich erneut in das Orkversteck, locken die Bande heraus und erteilen ihnen Seite an Seite kämpfend mit den wilden Tieren die gerechte Strafe. Die Pfähle und die Köpfe der Getöteten (die dazugehörigen Körper wurden von den Orks als Nahrungsmittel missbraucht) können verbrannt werden. Die Höhle, von den zurückgebliebenen Ork-Utensilien gesäubert, kann endlich wieder dem Wolfsrudel übergeben werden, in dem es von nun an in Frieden hausen wird.

Die zerschlissenen Rüstungen der getöteten Orks, die die Helden überall finden können, offenbaren bläuliche Zeichen (für die Helden die ersten Hinweise auf den neuen Feind Pallando) und können Elrond als Beweis mitgebracht werden. Ihre Prüfung hätten die frisch ernannten Elbenfreunde bestanden - auch wenn es ein trauriges Ende mit Unessar genommen hat. Die Reise zurück nach Bruchthal verläuft ohne weitere ernste Zwischenfälle.

Hintergrund: Die Orks, einst Gefolgsleute in der Streitmacht Pallandos, sind unter der Herrschaft des blauen Zauberers unzufrieden gewesen und haben, einen günstigen Moment abwartend, das Weite gesucht. Ihre Reise hat sie bis in die Ettenöden gebracht, wo sie sich im vergangenen Winter die Höhlen eines Rudels Wölfe eingenistet haben und sich seitdem von Tieren oder einsamen Wanderern ernähren. Keineswegs zufrieden mit der trostlosen Situation, sind sie doch zumindest glücklicher als unter Herrschaft des großen Zauberers. Die Rüstungen mit den blauen Abzeichen tragen sie nicht, weil sie sich mit ihrer Vergangenheit noch so sehr verbunden fühlen, sondern schlicht, weil sie keine bessere Ausrüstung finden konnten.



2. Gefährliche Pfade

Mitte Juni

Endlich wieder in Elronds Haus angekommen, können die Helden sich ausruhen, eventuelle Wunden versorgen lassen und natürlich ihre Reise in allen Details schildern (auf die blauen Zeichen an den Orkrüstungen weiß Elrond keinen Rat, doch will er bei seinem nächsten Treffen mit Gandalf den Zauberer in dieser Sache befragen). Die Zimmer, in denen die Helden bereits genächtigt haben, stehen ihnen erneut zur Verfügung. Elrond ist erfreut über die Zuverlässigkeit der Helden, aber auch betrübt über den Tod des Dúnedan, der ein guter Freund gewesen ist. Sein Verlust wird eine tiefe Wunde hinterlassen. Nichtsdestotrotz wird der Halbelb den Helden den versprochenen Status als Elbenfreund gewähren und sie bis zum nächsten Auftrag - der jedoch nicht lange auf sich warten lässt - in Imladris bewirten lassen.

Denn am dritten Tag nach dem Eintreffen der Helden kündigt sich eine sechsköpfige Truppe von Waldelben unter Hadamir in Bruchtal an, die wichtige Botschaften von König Thranduil zu überbringen haben. Die Helden dürfen der von Elrond einberufenen Versammlung (an der auch Glorfindel, Erester und weitere Abgesandte teilnehmen) beiwohnen und den Worten der Elben lauschen. Der Rat, wie diese Versammlung genannt wird, findet auf einem kreisrunden Außenplateau statt. Direkt an Elronds Haus grenzend, ist es von zarten Bäumen auf einem dem Fluss tief im Tal abgrenzendem Zaun gesäumt. In der Ferne ist das Rauschen eines Wasserfalles zu hören.

Leider können die Botschafter nicht viel Positives berichten. Die Gefechte in ihrem Königreich - an den Grenzen des Dústerwaldes - werden, so teilt es Hadamir mit, immer heftiger. Laut ihrem Bericht hat sich in den letzten Monaten an der Ostgrenze das Aufkommen an Ostlingen aus Rhûn erhöht, die immer wieder kurze Geplänkel provoziert, aber noch nicht zum harten Schlag ausgeholt hätten. Zum anderen seien immer öfter dunkle und finstere Wesen auch in den nördlicheren Gebieten gesichtet worden, was die Vermutung nahe legt, dass in Dol Guldur erneut eine Streitmacht herangezuchtet werde. Die zuletzt genannten Gerüchte seien aber noch nicht bestätigt worden, weshalb ihnen noch genauer nachgegangen werden müsse.

Hadamir erbittet demnach im Namen seines Königs Unterstützung von Elrond und hofft auf schlagkräftige Mannen, die Thranduil in diesen finsternen Stunden beistehen werden.

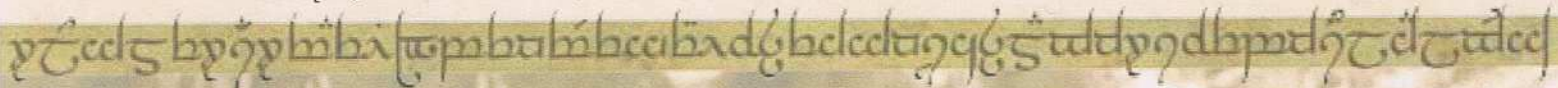
Elrond ist natürlich nicht in der Lage, sofort eine schlagkräftige Armee zu entsenden, will aber alles in seiner Macht stehende tun, um in den kommenden Monaten so schnell wie nur möglich Verbündete zu

Tipps zu Kapitel 2

Dieses Kapitel enthält zwei wichtige Szenen, die spannend dargestellt werden sollten: Zum einen die Reise über das Nebelgebirge und zum anderen der plötzliche Orkangriff. Beide leben von der Atmosphäre und sollten daher nicht zu schnell, aber auch nicht zu langatmig ausgespielt werden. Bei der Reise über die Berge sollte eine gute Balance gefunden werden, um die Bedrohlichkeit des Schneesturms darzustellen. Sollten sich die Spieler allerdings merkbar von ihrer Unfähigkeit zu handeln ob der Gewaltigkeit dieser Naturphänomene eingeengt fühlen, wäre es besser, an dieser Stelle schnell den Höhepunkt einzuleiten und den Abstieg nur noch zusammenfassend zu beschreiben.

Ein ähnliches geschicktes Händchen verlangt die Szene des Orkangriffs. Auch hier muss eine ausgewogene, an die Gruppe angepasste Mischung aus Spielbarkeit und Aufbau einer bedrohlichen Atmosphäre gefunden werden. Es kann aufgrund unterschiedlicher Gruppenkonstellationen zu einem ersten Massenkampf kommen (wenn dieser auch nur in einzelnen Scharmützeln ausgetragen wird), der den jeweiligen Regeln nach ausgewürfelt wird. Es ist allerdings ebenso möglich, dass kein einziger Kampfwürfel geworfen werden muss, sollten die Spieler eher angedeutete Kämpfe aus zweiter Reihe miterleben, während neben ihnen Orks und Elben hervorspringen, Pfeile vorbeischnellen und Schwerterklirren zu hören ist. In diesem Fall geht es für die Helden in erster Linie darum, diesem Ort zu entfliehen – was eine spannend inszenierte Verfolgung durch die Orks nach sich zieht.

gewinnen. Glorfindel, Erester und weitere seiner Freunde schickt er daher aus, nach Helfern zu suchen. Die Helden beauftragt er hingegen, die Botschafter Thranduils zurück zum König zu begleiten und seine Antwort persönlich zu überbringen. Wenn dies vollbracht ist, sollen die Helden einen Tierboten schicken und sich dann Richtung Süden aufmachen, um die Gegend rund um Dol Guldur auszukundschaften und die Aktivitäten des Feindes einzuschätzen. Er weiß, dass dies keine leichte Aufgabe ist, die er den Helden da auferlegt, doch er ist sicher, dass sie sich tapfer und wacker schlagen werden. Sollten die Helden nicht auf die Idee kommen, Hadamir nach den blauen Zeichen zu befragen, so wird dies Elrond tun und erstaunlicherweise in Erfahrung bringen, dass dieses Zeichen auch von einigen der Ostlingen getragen wurde. Eine Verbindung zwischen den Orks und den Ostlingen dürfte damit bewiesen sein.



Je nach körperlicher Verfassung der Helden mögen die Botschafter noch eine Weile bleiben, jedoch spätestens nach einer Woche an einem kühlen und frischen Sommertage in aller Frühe aufbrechen.

Am ersten Tag folgt die Gruppe dem Pfad gen Osten - in Richtung des Nebelgebirges. Während der Reise mag es vorkommen, dass sich die Helden mit den Waldelben anfreunden. Ihre Namen lauten Rumil, Celegorm, Canthalion, Finrod, Maglor sowie, bereits bekannt, Hadamir. Bricht die Truppe am Morgen bei strahlend schönem Sonnenschein auf und wandert durch helle Wälder und über schön geschwungene Pfade, so gelangt sie am Nachmittag allmählich - aber dennoch überraschend unerwartet - in eine trübe, leicht verregnete Nebelbrühe, die die folgenden Tage anhält und ihre Sicht stark einschränken wird. Die gedrückte Atmosphäre schlägt sich auch auf die Stimmung der Helden nieder. Zwar bieten abends die Bäume ein wenig Schutz vor dem Niederschlag, dennoch ist die Kleidung für die nächsten Tage vollkommen durchnässt und klebt schwer am Körper.

In den nächsten drei bis vier Tagen führt die Reise über die Ost-West-Straße nahe an das Gebirge heran. Ein Feuer ist bei diesen Wetterverhältnissen nur schwerlich, und wenn, dann nur kümmerlich, zu entfachen. Das Vögelgezwitscher klingt verzerrt und unnatürlich. Wildtiere, die den Weg der Gruppe streifen, scheinen immer wieder den surrenden Pfeilen der Elbenjäger auszuweichen. Selbst dicke Baumwurzeln scheinen sich unnatürlich verrenkt über den durchnässten Waldboden ausgebreitet zu haben und sind immer wieder ein Hindernis für die des Regens müden Wanderer. Ab dem fünften Tag wird die Umgebung felsiger, bereits am Abend ist eine deutlich Steigung zu spüren. Die Bäume werden lichter. Das Nebelgebirge, dessen Gipfel im Nebel versteckt sind, erhebt sich bedrohlich über der Gruppe. Dennoch, der Weg über den einigermaßen sicheren Hochpass ist die einzige gangbare Möglichkeit die Bergkette zu passieren.

Das schlechte Wetter hält zunächst an, mit jedem weiteren Tag bleibt es jedoch immer öfter für ein paar Stunden trocken. Das Land, in dem die Gruppe umherzieht, wirkt ausgestorben, leer und trostlos. Bis auf wenige, zumeist unfreundliche Wanderer wird sie von Begegnungen verschont, die sie von Ihrer Reise aufhalten. Vor der schwierigen Überquerung des Gebirges, so können die Elben aus Erfahrung raten, sollten noch einmal die Nahrungs- und Wasservorräte aufgestockt werden.

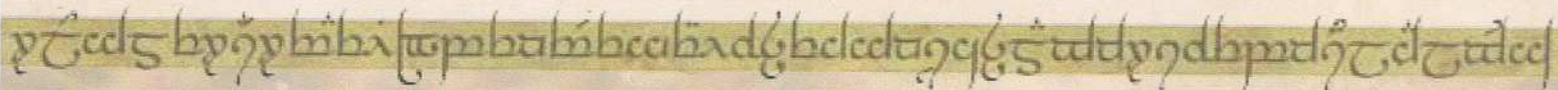
Am Abend des fünften Tages sollte die Helden die Ausläufer des Hithaeglr (oder eben des Nebelgebirges) erreicht haben, das sich mit seinen hohen Gipfeln von Norden nach Süden durch die weite Ebene zieht und

die beiden Regionen Eriador im Westen und Rhovanion (Wilderland) im Osten voneinander trennt. Obwohl die Helden das Regengebiet mit dem sechsten Tag ihrer Reise hinter sich lassen, erweist sich der restliche Weg nicht gerade als angenehmer; im Gegenteil, er ist eher kräfteraubend. Immer die hohen, schneebedeckten Gipfel, die sich während des sechsten Tages hinter dem schwindenden Nebel auftun, vor den Augen, scheint der Marsch sinnlos, als ob die Gruppe am Abend überhaupt keine Strecke zurückgelegt hätte - und dies, obgleich viele Meilen bereits hinter ihnen liegen.

Erst zwei oder drei Tage später wird erkennbar, wie tief der Pfad die Abenteurer schon in die Felsmassen hingeführt hat und wie verängstigt und unbedeutend sich ein einzelnes Wesen im Vergleich zu diesen uralten, etliche Zeitalter überdauernden Felsen fühlt. Die sommerlichen Temperaturen, die der Gruppe am Fuße des Hithaeglr noch zu schaffen gemacht haben, sind bei der klirrenden Kälte vor allem an den Abenden längst vergessen. Nur gut, dass der Schneefall nicht eingesetzt hat - noch nicht.

Denn einige Tage später - den höchste Punkt der Reise sollte die Recken bereits hinter sich gebracht haben - schlägt das Wetter in der Nacht blitzartig in einen heftigen Schneesturm um. Unterstützt von Donnerrollen und Blitzen, die für wenige Sekunden den Nachthimmel hell aufleuchten lassen, treiben starke Windböen den Helden den Schnee in die Augen. Erste Lawinen sausen herunter. Die Gefahr, von den Schneemassen eingesperrt zu werden, ist zu groß, so dass





schnell ein Schutz bietender Höhleneingang aufgesucht wird. Dieser ist zwar deutlich auszumachen, doch selbst bis tief in die Höhle hinein dringt das Schneegestöber vor. An eine ruhige Nacht ist nicht mehr zu denken und selbst am Morgen hält der Orkan noch an. Anzeichen für eine baldige Wetterbesserung scheint es nicht zu geben. Da die Vorräte begrenzt sind, muss die Reise also zwangsläufig fortgesetzt werden. Die Höhle, die als Nachtlager diente, bietet zumindest nach einigen hundert Metern in den Berg hinein keinen weiteren Ausgang mehr.

Auch wenn die Dunkelheit der Nacht verschwunden ist, so lässt sich doch noch immer kaum mehr als wenige Schritte weit blicken. Vorsichtig und langsam vorantastend und das Gesicht schützend abgewendet, verlieren die Helden jedwedes Zeitgefühl. Ob erst wenige Minuten oder schon einige Stunden zurückgelegt wurden - niemand kann dies genau sagen. Das Gefühl der Hilflosigkeit macht sich breit.

Das Schicksal scheint sie auf die späteren Ereignisse vorbereiten zu wollen. Hätte die Gruppe nur die nötige Ausrüstung für eine solche Expedition mitgenommen, wären diese Probleme gar nicht erst entstanden. Doch wahrhaftig; niemand war so recht auf solche, für diese Jahreszeit extreme Wetterverhältnisse vorbereitet.

So kommt es kurz vor Dämmerung ungewollt, aber dennoch nicht überraschend, dass die ersten größeren Hindernisse (z.B. herunterkommende Schneelawinen) ein Fortkommen unterbinden. Nicht nur das Leben der Helden wird bedroht, sondern auch der Pfad versperrt, was zu zeitaufwändigen Umwegen führt. Steinschläge verschärfen die prekäre Situation noch weiter und treiben die Helden - ihrer Orientierung beraubt - nahe an einen tiefen Abgrund. Für den Waldelben Canthalion wird jede Hilfe zu spät kommen. Er stürzt mit losem Geröll aus Stein, Schutt und Schnee in die Tiefe. Da der reguläre Pfad unpassierbar geworden ist, bleibt nur die Alternative des Abseilens in sichere Gefilde. Dies erweist sich zwar bei diesem heftigen Sturm und nun vollständiger Dunkelheit als sehr risikoreich, Doch die Alternative - unter freiem Himmel die Nacht zu verbringen und den Tod durch Erfrieren zu erleiden - wirkt bei weitem nicht angenehmer. Das erschöpfende Abseilen, das knapp zwei weitere Stunden beansprucht bis die gesamte Gruppe die knapp 30 Meter zurückgelegt hat, stellt sich jedoch als gute Entscheidung heraus. Denn durch einen steil abfallenden Vorsprung kann ein sicheres und geschütztes Versteck ausgemacht werden.

Am nächsten Morgen hat der Schneesturm bereits nachgelassen, auch wenn die Schneegrenze erst am späten Abend erreicht wird und der allmählich abflauende Sturm in ein nicht unbedingt angenehmeres Gemisch aus Hagelkörnern und Regen übergeht. Doch der Regen dauert - stetig abnehmend - bis zum Erreichen des östlichen Tals und letztendlich bis zur Waldstraße an, die in knapp fünf weiteren Tagen passiert wird.



Mit dem unheilvollen Nebelgebirge im Rücken kann die Reise auf der alten Waldstraße (Men-i-Naugrim) fortgesetzt werden. Der Regen hat zum Glück aufgehört, doch noch immer verdecken dichte Wolken die Sonne. Ein Nordwind bringt ein für diese Jahreszeit ungewöhnlich mildes und kühles Wetter. Doch spätestens bei Erreichen des Düsterwaldes, so erläutern die Waldelben den Helden, wird es in ein stickig-feuchtes Klima umschlagen. Die Straße ist recht gut erhalten und führt durchgängig begradigt über sanfte Hügelflächen und weite Grasebenen. Vereinzelte kleine Wäldchen, aus denen die Brunftgeräusche von Wildtieren zu vernehmen sind, großflächig angelegte Äcker, auf denen die Bauern neue Felder anbauen und der Wandergruppe freudig zuwinken, und süßlich duftende Blumen, die hier und da aus dem Boden sprießen, komplettieren das für die schwierige Bergpassage entschädigende Szenario.

An der Straße - teils aber auch recht abseits gelegen - trifft die Gruppe immer wieder auf kleine Menschenansiedlungen. Vornehmlich handelt es sich um Siedlungen der Beorninger, die an den Nebenflüssen des Anduin regen Fischfang und Ackerbau betreiben oder auf die Jagd gehen. Kleine Dorftavernen sind Treffpunkte für die Bevölkerung. Den Geschichten der Helden aus den weiten Ländern Mittelerdes wird bei einem Humpen Bier gerne gelauscht. Die Dörfler können ebenso von vielen Geschehnissen berichten, auch wenn diese weniger erfreulich sind. Vor allem von verstärkten Orküberfällen ist die Rede; einige sind bereits vor den Bestien geflohen und mussten ihr gesamtes Hab und Gut zurücklassen. Viele der Siedler sind von den Elben so sehr enttäuscht und sogar wütend, so dass ihnen keine Hilfe wie sonst üblich entgegen gebracht wird. Das freundschaftliche Verhältnis bleibt zwar weiterhin bestehen, dass an den östlichen Grenzen Krieg geführt wird und daher keine Mannen zur Verfügung stehen, sehen die Menschen aber bloß als schlechte Ausrede an. Ihre Probleme stehen für sie klar im Vordergrund.

Da die Geschichten der Dörfler keineswegs aus alten Zeiten stammen, sondern von den jüngsten Ereignissen handeln, kann es durchaus vorkommen, dass auch die Gruppe selbst noch vor der Überquerung des Anduin auf eine Orkpatrouille stößt. Diese kann jedoch ohne weiteres besiegt und in die Flucht geschlagen werden. Merkmale bläulicher Zeichen sind bei diesen Orks nicht auszumachen. Auch ihre Rüstungen und Waffen sind deutlich anderer Machart und deuten auf einen anderen Stamm oder sogar ein anderes Volk hin.

Drei Tage nach dem Kampf kann der Große Fluss endlich überquert und anschließend der Düsterwald betreten werden. Wie der Name schon vermuten lässt, wirkt der Wald bedrohlich, düster und trotz der hohen Luftfeuchtigkeit und der Schwüle abweisend kühl. Das Gefühl einer schweren Last macht sich auf den Schultern der Helden breit. Die Tiere und Pflanzen scheinen verstummt und reglos und nur aus weiter Ferne erklingen schwache Vogelgesänge, als ob sie jede Bewegung der Gruppe genau beobachten würden. Lange Schatten hüllen die Helden in eine finstere Düsterei - selbst bei Tag. Angenehmer als die Bergetappe, so scheint es den Recken, wird die Reise durch den Wald auch nicht werden.

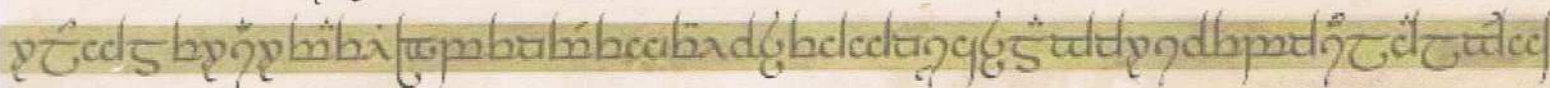
Dennoch, der Düsterwald bietet ebenso einen Anblick, der auf eine bestimmte Art und Weise verzaubert und beeindruckt zugleich und von der einstigen Schönheit des Waldes kündigt, bevor die dunklen Krallen nach ihr gegriffen hatten. Baumriesen, die seit Anbeginn der Zeiten existieren dürften, ragen etliche Meter hoch und lassen mit ihren weit ausgebreiteten Baumkronen kaum Sonnenlicht durch. Pilze, die im morschen und kranken Holz ideale Bedingungen gefunden haben, bedecken hier und da wie ein grau-brauner Teppich den feuchten Erdboden. Und Blumen, die in den prächtigsten Farben leuchten und deren Blütenkelche, bedeckt mit kleinen Wassertropfen, in allen Regenbogenfarben erstrahlen, lassen den wachsamem Wanderer immer wieder abschweifen. Eine Umgebung, prachtvoll und doch so unheilswanger und gefährvoll, wie sie kein zweites Mal in Mittelerde zu finden ist.

Zwei Tage kann der zumindest einigermaßen sicheren Waldstraße gefolgt werden, dann muss der Pass verlassen und der Wald in nördliche Richtung betreten werden. Kurz nach Verlassen des Pfades scheinen plötzlich auch die Vögel verschwunden zu sein. Das Fehlen ihrer lieblichen Melodien hinterlässt eine gespannte Stille. Irgendetwas bedrückt den Wald und seine Bewohner. Und tatsächlich: Nur wenige Augenblicke später wird die angespannte Atmosphäre von einem tiefen, dröhnendem Trommeln aus südlicher Richtung durchbrochen, das für ein paar Sekunden anhält und daraufhin wieder verstummt. Die Waldelben werfen sich flüchtige Blicke zu, wechseln in ihrer Sprache ein paar schnelle Worte und bedeuten dann den Helden, ihnen so schnell es geht zu folgen. Kurze Dolche werden gezogen, die Bögen bleiben jedoch auf dem Rücken. Die Elben scheinen davon auszugehen, einer größeren Streitmacht nichts entgegensetzen zu können und suchen ihr Heil in der Flucht.

Das frühe Handeln scheint der richtige Weg gewesen zu sein, denn sofort bricht erneut das Trommeln aus, nun allerdings aus allen erdenklichen Richtungen. Wilde Schreie sind zu vernehmen, das Geräusch klappernder Rüstungen und keuchende Stimmen. Gehetzt versuchen die Helden den Elben zu folgen und dabei den Bäumen und Sträuchern auszuweichen, doch schon bald sind die Waldelben nicht mehr zu erkennen. Die Helden sind erneut auf sich allein gestellt. Eine wilde Hetzjagd beginnt, bei der sich selbst die Bäume gegen die Recken stellen. Ein heißer Atem ist in ihren Nacken zu spüren. Die ersten Orks haben die Helden erreicht und der Geruch von Schweiß und verdorrttem Fleisch legt sich über den Wald. Panisch fliehend müssen sie den ersten Säbelhieben ausweichen und die ersten Angriffe parieren. Das Trommeln hält an. Pfeile surren vorbei und schlagen in den Bäumen rechts und links von den Helden ein. Die Orks sind zu viele, sie haben die Helden fast umzingelt. Dann endlich kommt Hilfe heran. Von den hohen Bäumen abgeschossen durchbohren fein gefiederte Pfeile die Kehlen der Orks. Aus dem Dickicht springen Waldelben hervor und strecken die herannahenden Orks mit spitzen, edlen Dolchen nieder. Die Flucht nach vorne ist für die Helden wieder frei. Die Elben werfen ihnen gebieterische Blicke zu und ziehen dann den Kreis um die Angreifer dichter. Eine weitere Schlacht im Düstervald hat begonnen.

Völlig außer Atem und kraftlos können die Helden noch einige Meilen laufen, doch dann brechen sie erschöpft zusammen. Nur noch vereinzelt sind Trommelschläge zu vernehmen. Der Kampfeslärm erstickt. Erneut macht sich eine unheilvolle Stille breit, der die Helden schutzlos ausgeliefert sind. Einige Minuten können sie verschnaufen. Doch dann gilt es, Thranduils unterirdisches Königreich zu finden.

Hintergrund: Der Angriff wurde nicht von Pallando durchgeführt (daher auch keine blauen Zeichen). Die Späher und umherziehenden Orktruppen kundschaften vielmehr im Auftrag der in Dol Guldur herrschenden Nazgûl und unternehmen immer wieder kleine Vorstöße, um die Elben in Atem zu halten und deren Befestigungen zu schwächen.



3. Thranduils haus

Später Juli

Nachdem die Helden die Orientierung wieder erlangt haben, können sie schließlich ihr Ziel - König Thranduil aufzusuchen - in Angriff nehmen. Dadurch, dass die Helden seinen Palast nur grob in Richtung Nordosten vermuten, müssen sie darauf zu hoffen, auf Waldelben zu stoßen, die ihnen den richtigen Weg weisen können.

Die Reise wird somit in nordöstliche Richtung fortgesetzt, wobei immer wieder angehalten und der Aufenthaltsort lokalisiert werden muss, lässt doch das Blätterdach der hohen Bäume kaum Sonnenstrahlen durch. Als sehr hilfreich stellt sich ein den Weg der Recken kreuzender Fluss dar, der in die entsprechende Richtung zu verlaufen scheint und welchem demzufolge gefolgt werden kann. Immer wieder gespeist von kleinen, vor sich hin plätschernden Bächen, führt dieser Fluss schließlich nach ein paar Tagen in ein kleines Tal, dessen Zentrum von einem See auf einer großen Lichtung eingenommen wird. Dennoch mag dieser Anblick keine idyllischen, besinnlichen Gedanken aufkommen lassen, ist doch der Boden rund um den Teich mit einem weißen Sekret bedeckt, das mit erstaunlicher Hartnäckigkeit an den Füßen der Helden kleben bleibt. Ratlos umherschauend, lassen die großen Spinnenweben zwischen den an den Hängen des Tales wachsenden Bäume nur den Schluss zu, dass sich Riesenspinnen in der Nähe aufhalten. Ein Lager will in dieser Nacht daher keiner so richtig aufschlagen, weshalb die Helden bis zum Morgengrauen weiter wandern, um so schnell wie möglich dieses Tal hinter sich zu lassen. Von überall her sind eigenartige Geräusche zu vernehmen, doch obwohl das Zischen näher kommt und furchterregender klingt, lassen sich die Riesenspinnen nicht blicken. Erst am Abend verstummen die Geräusche. Die Spinnen scheinen den Pfad der Wanderer nicht zu verfolgen. Nachdem die Helden eine kurze Rast eingelegt haben, kann die Reise fortgesetzt werden.

Weitere Tage in diesem düsteren Wald vergehen, bis endlich eines Abends die düstere, melancholische Stimmung des Waldes klaren Lauten weicht. Tanzende, sich mit dem Rascheln der Bäume bewegende kleine Lichtfunken beginnen um das Lager der Helden herumzuflimmern. Aus der Ferne schwillt ein leises, trauriges Lied an. Unterlegt mit leichten Harfenklängen wird es vom Wind herübergetragen. Geborgenheit und Sicherheit umgibt die Helden. Ihr Weg hat sich gelohnt: Die Elben haben sie gefunden. Doch bis zur Morgendämmerung lassen sich die edlen Wesen nicht blicken - obwohl die traurigen, besinnlichen Klänge weiter anhalten. Erst mit den schwach durch die Äste fallenden Lichtstrahlen, die einen neuen Morgen ankündigen, tritt aus dem Dickicht schweigend eine Gruppe Waldelben

Tipps zu Kapitel 3

Dieses Kapitel dient vorrangig dazu, dass sich die Helden nach den bisherigen Ereignissen noch einmal erholen können, bevor sie tief in das Feindesland einmarschieren müssen. Bei Bedarf können auch hier weitere kurzen Zwischenabenteuer eingebaut werden, da der Dusterwald an vielen Stellen keine Sicherheit mehr bietet und Platz lässt für schreckliche Kreaturen und Geheimnisse, die bisher im Verborgenen bleiben mussten.

hervor, die sich mit ihren naturbetonten Umhängen doch deutlich von der Kleidung Elronds abheben. Mit Gesten machen sie den Helden klar, ihre Waffen stecken zu lassen. Die Elben teilen ihnen mit, dass es außerdem notwendig sei, allen Fremden, die sich Thranduils Königreich nähern wollen, die Augen zu verbinden. Willigen die Recken ein werden sie zu Thranduils Unterkunft, die vor allzu neugierigen Blicken fernzuhalten versucht wird, gebracht. Sollten sie dies nicht tun, dann werden sie dazu gezwungen. Alles aus reiner Vorsichtsmaßnahme, wie die Elben erklären, nichts geschehe aus böswilligen oder gar feindlichen Absichten.



Während die Helden die Brücke überqueren, lässt sich bereits dahinter ein edles Steintor erblicken, dessen geöffnete Torflügel von großen Bäumen gesäumt sind und den Blick auf einen dahinterliegenden Hang freigeben, in dem sich ein Höhleneingang befindet. Überall sind Elbenwachen zu sehen, die die Gegend beobachten und den Helden kaum Beachtung schenken. Ihre Ankunft scheint bereits erwartet zu werden.

Nachdem das Tor durchschritten ist und der Blick der Recken auch auf kleinere Hütten fällt, die auf der Erde oder hoch oben in den Zweigen erbaut worden sind, wandern die Helden tiefer in die unterirdische Höhle hinein. Kleine Öffnungen bringen frische Luftstöße in die Gassen und durchfluten die Gänge mit frischer Milde. Abzweigungen nach allen Seiten hin offenbaren ein für eine Elbensiedlung recht verschachteltes Höhlensystem (natürlich kein Vergleich zu den erbauten Städten der Zwerge), das von etlichen schmalen Schächten durchzogen ist. Der Hauptgang führt jedoch unweigerlich stur geradeaus in eine große Halle, die von rotem Fackellicht erleuchtet ist. Der Palast, der von prächtigen Steinsäulen getragen wird, geht nahtlos in den Thronsaal über. Dort sitzt, umgeben von persönlichen Beratern, König Thranduil auf einem geschnitzten Holzstuhl mit einer Krone aus Beeren und rotem Laub auf dem Kopf und einem Zepter aus Eichenholz in der Hand. Er winkt den Elben, die die Helden bis hierher begleitet haben, eine gebieterische und stolze Geste zu, erhebt sich von seinem Thron und stolziert dann auf die Helden zu, während er sie in aller Ruhe mustert. Mit einem bestimmenden, aber freundlichen Tonfall, beginnt er sie zu begrüßen, ihnen Sitzplätze zuzuweisen und ihnen ein großzügiges Mahl zukommen zu lassen. Dann will er auf alle ihre Fragen Antworten geben.

Thranduil hat bereits durch Rumil und Finrod erfahren, dass Elrond persönliche Boten geschickt hatte. Die beiden Elben waren vor zwei Tagen angekommen und hatten von dem überraschenden Angriff der Orks berichtet. Sie waren die einzigen, die hatten fliehen können. Hadamir wurde gefangen genommen, Celegorm und Maglor mussten ihr Leben lassen.

Aufgrund der Befürchtung vor neuen Überfällen hatte Thranduil Gesandte losgeschickt, welche die Helden aufsuchen sollten und diese hoffentlich unversehrt in seinen Palast bringen würden - wie ja auch geschehen ist. Nun will er sogleich ein Tier herbeirufen lassen, welches die Botschaft an Elrond übermittelt, damit dieser mit den Neuigkeiten versorgt wird.

Wie es weitergehen soll, will Thranduil am kommenden Tag entscheiden. Zunächst bietet er den Helden eine Schlafunterkunft an und verspricht ihnen, alles Weitere noch zu klären.

Die Abenteurer können sich, sofern sie sich noch nicht schlafen legen wollen, relativ frei in dem Höhlensystem bewegen. Ausgeschlossen sind einzelne Räume wie die Schatzkammer, die aber auch durch Wachen gesichert sind. Ansonsten können die Helden sich mit anderen Elben unterhalten, ihre Ausrüstung komplettieren lassen oder einfach nur ein deftiges Mahl zu sich nehmen. Die Schlafzimmer (jeweils Doppelzimmer) sind nicht ganz so fein ausgestattet wie in Imladris, dennoch gemütlich und geräumig. Die Wände aus Stein vermögen zumindest die schwüle Wärme des Waldes fernzuhalten und ein angenehmes Schlafklima herzustellen.

Ausgeruht und neuen Mutes begeben sich die Helden zum Frühstück, wobei sie während des Mahls Gesellschaft von Rumil und Finrod bekommen, die sich von den Helden verabschieden wollen - wichtige Botschaften müssen überbracht werden. Doch auch die Recken werden sich nicht lange von der Gastfreundschaft Thranduils überzeugen können, denn wichtige, dringliche Aufgaben warten auf sie.



Thranduil, der die Abenteurer in seinem Thronsaal erwartet, teilt ihm nun mit, welche Gefahren an den Grenzen heraufziehen und wie ernst die Lage bereits ist. Thranduils Rede enthält die ersten Hinweise auf die Ausmaße der Geschehnisse:

„Elbenfreunde, ihr habt Durchhaltekraft und Mut bewiesen. Es ist an der Zeit, euch darüber aufzuklären, warum Elrond so dringlich nach Streibern Ausschau gehalten und in euch die Vertreter der freien Völker gesehen hat.

Eine dunkle Macht hat sich über unseren einst so wundervollen Wald gelegt und schleicht verschleiert wie ein dunkler Schatten vom Süden an uns heran. In Dol Guldur, der Hexenfestung, sind die Nazgûl eingekehrt und züchten in den tiefen Verliesen neue, grauenvolle Streitkräfte heran, um die freie Welt zu überrennen. Doch als ob dies nicht schon genug Unheil wäre, haben sich zu alledem die Ostlinge aus den fernen Ländern Rhûns erhoben und marschieren zu Tausenden auf unsere Grenzen zu. Die Ostlinge waren schon seit je her ein kriegerisches Volk, doch noch nie haben sie sich in so großer Zahl zu Plünderungszügen in den Westen aufgemacht. Geführt von der blauen Hand, ziehen sie gegen uns in den Krieg. Noch ist es unklar, wer hinter all diesem Unheil steckt, doch Gandalf ist bereits informiert und wird in einigen Wochen hier eintreffen. Denn er vermutet hinter diesen Aufständen einen der beiden verlorenen Istari, die vor tausend Jahren in den Osten wanderten und seitdem nie wieder gesichtet worden sind.

Ja, er glaubt sogar, dass sich eine zweite Macht im Süden erhoben hat. Er vermutet, dass sich Sauron wieder erholt haben könnte und seine Wiederkehr plant. Meine Streiter haben es mit eigenen Augen gesehen, wie die finsternen Ostlinge gegen die Orks aus Dol Guldur gekämpft haben. Was mag da nur vor sich gehen? Zwei Feinde, die vom Süden und Osten auf unser Land marschieren, sich aber gegenseitig erschlagen und kein Bündnis schließen wollen? Ein gefallener Istari, der sich gegen Sauron erhebt und doch die gleichen finsternen Ziele wie er verfolgt?

Dies sind schlechte Zeichen. Doch noch ist Zeit zum Handeln, auch wenn wir erst das Urteil der Weisen Mittelerdes abwarten müssen, bevor wir die nächsten großen Schritte planen können. Doch dann wird hoffentlich auch Elrond eine große Streitmacht aufgestellt haben, um zurückzuschlagen und dem Feind stolz in die Augen zu blicken.

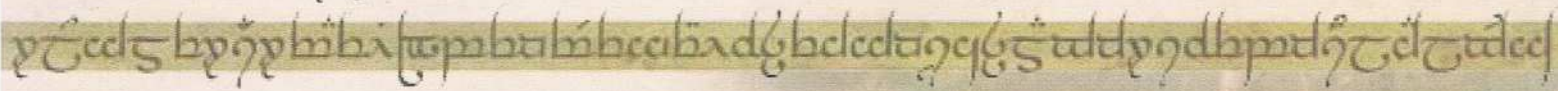
Nun, verharren sollten wir nicht, während um uns herum gekämpft wird. Ich bitte euch daher, euch auf den Weg nach Süden zu machen. Einige Tagesmärsche entfernt haben wir einen geheimen Stützpunkt errichtet, um die Aktivitäten der Orks zu beobachten und wenn nötig aus dem Hinterhalt die Reihen zu lichten, um ihre Kampfkraft zu schwächen und ihnen Einhalt zu gebieten. Es ist nicht leicht, diesen Ort zu finden, denn meine Mannen haben sich gut getarnt, aber wenn ihr eure Augen und Ohren schärft, werdet ihr ihn nicht verfehlen können. Auch die Tiere werden euch den Weg weisen, vertraut ihnen.

Ich weiß, dies hier ist nicht euer Terrain und ihr seid keine erfahrenen Kriegsveteranen, doch sollen euch meine Männer lehren, wie man den Orks das Fürchten lehren kann. Ihr solltet so schnell wie möglich aufbrechen. Nachrichten werde ich euch dann zusenden. Und haltet Ausschau nach Hadamir. Wenn er noch am Leben ist, rettet ihn. Er ist einer meiner wichtigsten Männer.

Doch denkt euch vorher mit unseren Vorräten ein. Es könnte nützlich sein! Viel Glück.“

Die Vorräte, die den Helden mitgegeben werden, bestehen aus Lembas und frisch gefüllten Wasserflaschen. Damit sie schnell und sicher ans Ziel gelangen, stellt Thranduil den Abenteurern des Weiteren jeweils eine schlanken, griffigen Elbensäbel und - sowie einer Helden des Fernkampfes ausgebildet ist - einen guten neuen Bogen und 25 Pfeile edler Qualität zur Verfügung. Nachdem sich die Helden schließlich von Thranduil verabschiedet haben, steht einem baldigen Aufbrechen nichts mehr im Wege.





4. Das Gefecht vor Dol Guldur

Anfang August

Nachdem die Brücke zu Thranduils Palast überquert ist und das Rauschen des Wassers allmählich in der Ferne versiegt, sind nur noch vereinzelte Tiergeräusche zu vernehmen. So verläuft die Reise ruhig, die Gruppe kommt zügig voran und wird durch keine Zwischenfälle aufgehalten. Gefechte oder erneute Angriffe sind nicht zu erwarten, lassen sich doch nirgends Anzeichen umherstreifender Orktruppen ausfindig machen. Der Wald wirkt somit zwar immer noch düster, doch keineswegs mehr bedrohlich.

Erst in der dritten Nacht stellt sich dies für die nach Süden ziehenden Abenteurer als Irrtum heraus. Denn plötzlich, ohne Vorwarnung, krabbeln hinter den Bäumen kleine Riesenspinnen hervor, seilen sich von einigen weit oben gelegenen Baumwipfeln ab und attackieren das Lager der Helden. Ein klebriges Sekret, welches die Spinnen stetig absondern, erschwert gezielte Angriffe und die Verteidigung. Die eigenen Bewegungen scheinen unnatürlich langsamer zu werden, während die Spinnen trotz ihrer Größe geschickt ausweichen und im günstigen Moment angreifen. Doch mit letzten Kräften sind die Wesen letztendlich in die Flucht zu schlagen.

Ein wenig erschöpft von dem Kampf, wird die Reise noch in der Nacht fortgesetzt. Ein erneuter Angriff könnte nur schwer abgewehrt werden. Doch dank der erhöhten Aufmerksamkeit der Abenteurer bleiben die Spinnen fern und wagen sich nicht noch einmal in die Nähe der Helden, zumal auch sie schwere Verluste erlitten haben und sich das nächste Mal leichtere Beute suchen werden.

Tipps zu Kapitel 4

Wurden die Helden in Kapitel Zwei noch selbst gejagt, so sind sie es jetzt, die die Verfolgung aufnehmen müssen, um einen der Elben aus der Gefangenschaft der Orks zu befreien. Die Motivation, der Fährte der Orks zu folgen, ist umso größer, je plastischer die Elben-NichtSpielerCharaktere in den vorangegangenen Kapiteln dargestellt worden sind. Wichtig ist ebenso, dass die Charaktere spürbare Erfolge verzeichnen können und immer weiter aufholen, gleichzeitig aber merken, wie sie sich dem Ende der Reise nähern. Die Hoffnung, den Elben doch zu retten, sollte sprichwörtlich erst in letzter Sekunde zerplatzen. Dann, wenn sie sich selbst von feindlichen Einheiten umzingelt sehen und die Orks zum Gegenschlag ausholen.



Am zehnten Tag ist die Gruppe endlich ihrem Ziel sehr nahe. Aus heiterem Himmel zeichnet sich allerdings unerwartet ein merkwürdiges Schauspiel ab. Vögel, die bisher das Blickfeld der Helden gemieden haben, beginnen sich langsam über ihren Köpfen zusammenzufinden und über ihnen zu kreisen. Ihr Gesang schwillt fast zu einem grotesken Kreischen an und lässt keine guten Vorahnungen aufkommen. Und fürwahr, nach nur wenigen Minuten entdecken die Helden den Grund für das Verhalten der Vögel: Elben, deren Körper unnatürlich verrenkt und von tiefen Schnitten durchzogen sind, liegen tot auf dem Waldboden verstreut und geben Zeugen eines schrecklichen Massakers ab. Abgebrochene Pfeile und rostige Klingen stecken in ihren Leibern. Den Wunden nach zu urteilen, fand das Gemetzel höchstens 36 Stunden zuvor statt. Die Klingen stammen zweifellos von orkischen Kriegern.

Für eine genauere Untersuchung ist es unumgänglich, den in den Wipfeln der Bäume befindlichen Außenposten zu begutachten. Mit ein wenig Glück können einige herunterhängende Seile ausgemacht werden. Oben angekommen, lässt sich ein aus hölzernen Balken versehener Hochposten ausmachen, wobei in noch höheren Lagen sogar kleinere Holzhütten angebracht sind. Das Lager ist jedoch unbewohnt und keine einzige Spur von Überlebenden lässt sich finden. Vorräte an Nahrung und wenigen Waffen (zumeist Elbensäbel, Bögen, sowie weit mehr als 100 Pfeile) wurden hingegen nicht geplündert. Der einzige Hinweis lässt sich am Boden ausmachen. Dort sind etliche Fußspuren zu erkennen, die in südliche Richtung verlaufen und darauf hindeuten, dass eine Gruppe von mehreren Dutzend Orks diesen Angriff ausgeführt haben muss. Vereinzelt sind dabei sogar Abdrücke von Elbenfüßen zu sehen, die darauf hindeuten, dass einige wenige Waldelben überleben haben könnten.

Die Spuren sind noch relativ frisch und kaum zu übersehen. Immer wieder können kleine Rüstungsteile - meist marode und rostige Kettenringe - auf dem Waldboden entdeckt werden. Und Broschen, Federn sowie Schmuckstücke elbischen Ursprungs, seien diese nun zufällig oder absichtlich als Hinweise fallengelassen worden, lassen keine Zweifel mehr aufkommen, dass sich mehrere Elben in Gefangenschaft befinden und die Hoffnung auf Rettung noch nicht aufgegeben haben. Das Ziel der Orktruppe dürfte dabei schnell herausgefunden werden: Dol Guldur, die Feste inmitten des Dusterwaldes, von der aus drei der von Sauron befehligten Nazgûl ihre Streitmächte gegen Thranduils Volk entsenden.

Untersuchungen der Fährte, die die Helden immer wieder vornehmen, ergeben zumindest, dass der Abstand zu den Gejagten stetig sinkt. Bei Einbruch der Dunkelheit dürfte noch etwa ein Tagensmarsch die beiden Gruppen voneinander trennen. Ewig weitermarschieren können aber auch die Abenteurer nicht, so dass zumindest eine kleine Rast die müden Glieder ein wenig entlasten

sollte. Der zweite Tag der Verfolgungsjagd bringt dieselbe Erkenntnis wie der Vorherige. Der Abstand nimmt ab - nur noch wenige Stunden dürften die Orks Vorsprung haben.

Doch das Ziel der Orks ist bald erreicht, denn die Umgebung des Waldes verändert sich rapide. Die einst dicht angeordneten, stark belaubten Bäume weichen kargem Gestrüpp und ungesundem, krankem Unterholz. Eine düstere, schwarze Nebelsuppe wabbert der Gruppe entgegen, was zwar auf das Gemüt und die Hoffnung, die Elben befreien zu können, schlägt, doch auch ihr Vorrücken unbemerkt bleiben lässt. Nur vereinzelte Späher kleiner Orkpatrouillen, die schnell niedergestreckt werden können, kommen den Helden in den Weg. Selbst ihre Todesschreie werden von dem dicken Nebel absorbiert und dringen kaum wenige Meter weit. Schließlich, als sich in der Ferne, auf einem weiten Hügel stehend, die Konturen eines düsteren, schrecklichen Turmes abzeichnen, kann die knapp 100-köpfige Orkgruppe mit ihren knapp 20 Gefangenen eingeholt werden. Aber etwas völlig Unerwartetes passiert: Die Orks, die nur noch wenige hundert Schritt vor der eigenen Festung entfernt sind, werden von einer aus dem Nebel kommenden Streitmacht attackiert. Kleine, zwergeähnliche Menschen mit scharfen Gesichtszügen und langen Bärten, greifen äxteschwingend die kaum handlungsfähigen Orks an. Und die Helden, ein wenig abseits des Geschehens,

werden gar nicht erst beachtet.

Die einzige Chance, die Elben noch lebend zu retten, muss schnell genutzt werden.

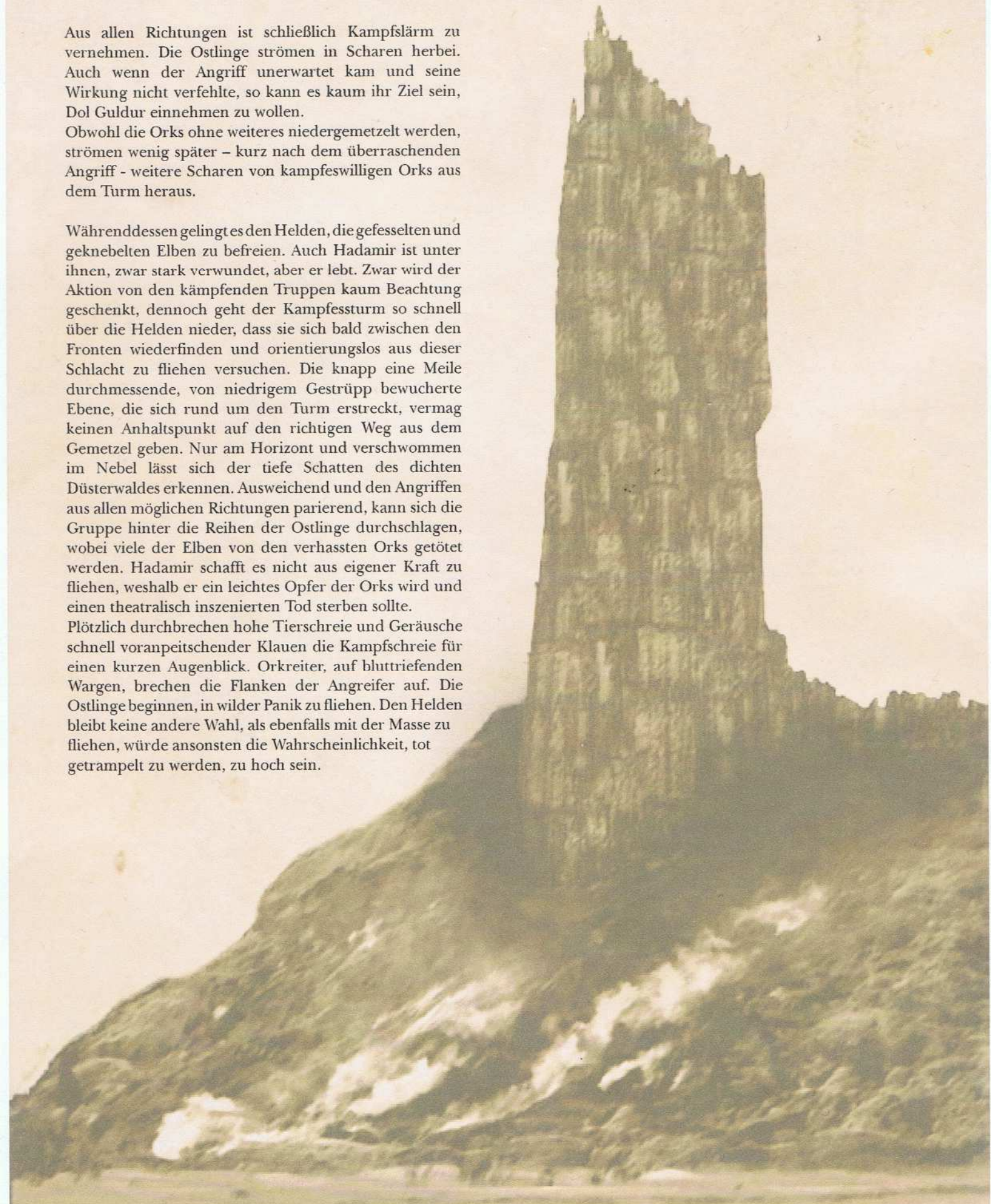


Aus allen Richtungen ist schließlich Kampflärm zu vernehmen. Die Ostlinge strömen in Scharen herbei. Auch wenn der Angriff unerwartet kam und seine Wirkung nicht verfehlte, so kann es kaum ihr Ziel sein, Dol Guldur einnehmen zu wollen.

Obwohl die Orks ohne weiteres niedergemetzelt werden, strömen wenig später – kurz nach dem überraschenden Angriff – weitere Scharen von kampfeswilligen Orks aus dem Turm heraus.

Währenddessen gelingt es den Helden, die gefesselten und geknebelten Elben zu befreien. Auch Hadamir ist unter ihnen, zwar stark verwundet, aber er lebt. Zwar wird der Aktion von den kämpfenden Truppen kaum Beachtung geschenkt, dennoch geht der Kampfessturm so schnell über die Helden nieder, dass sie sich bald zwischen den Fronten wiederfinden und orientierungslos aus dieser Schlacht zu fliehen versuchen. Die knapp eine Meile durchmessende, von niedrigem Gestrüpp bewucherte Ebene, die sich rund um den Turm erstreckt, vermag keinen Anhaltspunkt auf den richtigen Weg aus dem Gemetzel geben. Nur am Horizont und verschwommen im Nebel lässt sich der tiefe Schatten des dichten Dusterwaldes erkennen. Ausweichend und den Angriffen aus allen möglichen Richtungen parierend, kann sich die Gruppe hinter die Reihen der Ostlinge durchschlagen, wobei viele der Elben von den verhassten Orks getötet werden. Hadamir schafft es nicht aus eigener Kraft zu fliehen, weshalb er ein leichtes Opfer der Orks wird und einen theatralisch inszenierten Tod sterben sollte.

Plötzlich durchbrechen hohe Tierschreie und Geräusche schnell voranpeitschender Klauen die Kampfschreie für einen kurzen Augenblick. Orkreiter, auf bluttriefenden Wargen, brechen die Flanken der Angreifer auf. Die Ostlinge beginnen, in wilder Panik zu fliehen. Den Helden bleibt keine andere Wahl, als ebenfalls mit der Masse zu fliehen, würde ansonsten die Wahrscheinlichkeit, tot getrampelt zu werden, zu hoch sein.



Links und rechts von den Helden fallen die Ostlinge wie die Fliegen und werden von der nachkommenden Flut einfach überrollt. Die letzten überlebenden Elben sind mittlerweile nicht mehr in der Menge auszumachen. Schwarz gefiederte Pfeile surren an den Köpfen der Abenteurer vorbei und finden ihre Ziele in den Kehlen zusammenbrechender Menschen. Die ersten Warge durchbrechen den Strom der fliehenden Ostlinge und bringen diese zum stocken. Trommeln erheben sich. Ein Schrei, so schrill, dass man sich die Ohren zuhalten muss, durchzieht die Ebene. Furcht und Verzweiflung steht in den Augen des ansonst so wilden, robusten Volkes geschrieben. Dort ist es zu sehen: Vom Turm her galoppiert ein Reiter herbei. Auf hohem Ross, schwarz wie die Nacht, hält es direkt auf die Ostlinge zu: Einer der Nazgûl, ein Ringgeist, ein schwarzer Reiter. Ein weiterer Schrei, voller Pein und Schmerz, entfährt dem Reiter. Die Ostlinge sind umzingelt. Es gibt keine Flucht mehr. Und die Helden stehen umgeben von Feinden, die wiederum vom Feind umzingelt sind. Von der Vortrupp der Ostlinge hat nur knapp ein Achtel überlebt. Sie sind Gefangene des dunklen Herrschers geworden. Genauso wie die Helden.

Stille umgibt das Feld. Nur das Stöhnen erschöpfter und geschwächter Mannen ist zu vernehmen und das vereinzelte Schnauben der Warge, die die Flüchtlinge umrunden. Die Waffen sinken zu Boden. Jeder erkennt, dass dieser Kampf verloren ist. Doch Sekunden der Anspannung vergehen, bis wieder etwas geschieht. Dann erhebt sich erneut das Kreischen des Nazgûl. Dieses Mal noch schärfer und durchdringender und es fühlt sich an, als wenn das Gehör platzen würde. Doch dazu kommt es nicht, denn plötzliche Ohnmacht überfällt die Ostlinge, die nacheinander zu Boden sinken. Und auch die Helden können diesem Geräusch nicht standhalten. Es wird ihnen schwarz vor Augen. Den Aufprall auf den Erdboden spüren sie nicht mehr.

Hintergrund: Der Trupp der Ostlinge stellt eine bewusst klein gehaltene Vorgruppe Pallandos dar, die den Feind (in diesem Fall die Herrscher Dol Guldurs) in Sicherheit wiegen soll. Ein kaltblütig ausgearbeiteten Plan also, für den unwissende Menschen sterben mussten, damit die Taktik des blauen Zauberers aufgehen konnte.

Die Ohnmacht, die die Helden und überlebenden Ostlinge so schnell befallen hat, ist auf die Macht des Nazgûl zurückzuführen, der in der Nähe seiner Feste, einem Ort des Bösen, seine Vorteile noch stärker ausspielen und mit einem einzigen Schrei diesen gewünschten Effekt hervorrufen kann.



5. Die Flucht aus dem dunklen Turm

Mitte August

Die Helden finden sich - ihrer Ausrüstung beraubt und nur mit wenigen Kleidungsstücken versehen - in einer runden, dunklen Zelle wieder. Das einzige Licht geht von einer flackernden Kerze aus, die hinter schweren Eisengittern in einer Art Wachstube auf einem kleinen Tisch langsam herunterbrennt. Die Abenteurer sind an den Füßen und Händen festgekettet, eine Flucht erscheint aussichtslos. Sie befinden sich in den unterirdischen Verliesen Dol Guldurs, der stark bewachten Zitadelle Saurons, die derzeit von drei Nazgûl befehligt wird. Immer wieder erklingen peinvolle Schreie aus der Tiefe.

Drei mal täglich bekommen die gefangenen Abenteurer von zwei Orkwachen einen Topf mit einer unidentifizierbaren Brühe sowie eine Schale dreckigen und abgestandenen Wassers. Die Knochen schmerzen ihnen, jedwede Hoffnung schwindet dahin. Die Orks beantworten - so wie ihnen geheißen wird - keine Fragen.

Als die Türen ein weiteres Mal aufgeschlossen werden und den Helden wieder Nahrung gebracht wird, strecken zwei deutlich verletzte Elben, die sich von hinten heranschleichen, die Orks mit Knütteln nieder und befreien die Helden. Es dauert einige Minuten, bis die Kraft allmählich in die Glieder zurückkehrt. Doch ihre Flucht scheint nicht unbemerkt geblieben zu sein. Eine weitere Gruppe Orks kommt herbei. Die Elben, der wichtigen Queste der Helden bewusst, opfern sich im Kampf mit den Orks, um den Recken wertvolle Zeit zu verschaffen, um aus Dol Guldur zu fliehen.

Die Helden schleichen von einem Raum zum nächsten und müssen vorsichtig sein, denn die Wachen haben ihre Aufmerksamkeit erhöht und wollen mit allen Mitteln verhindern, dass ihnen die Flucht gelingt.

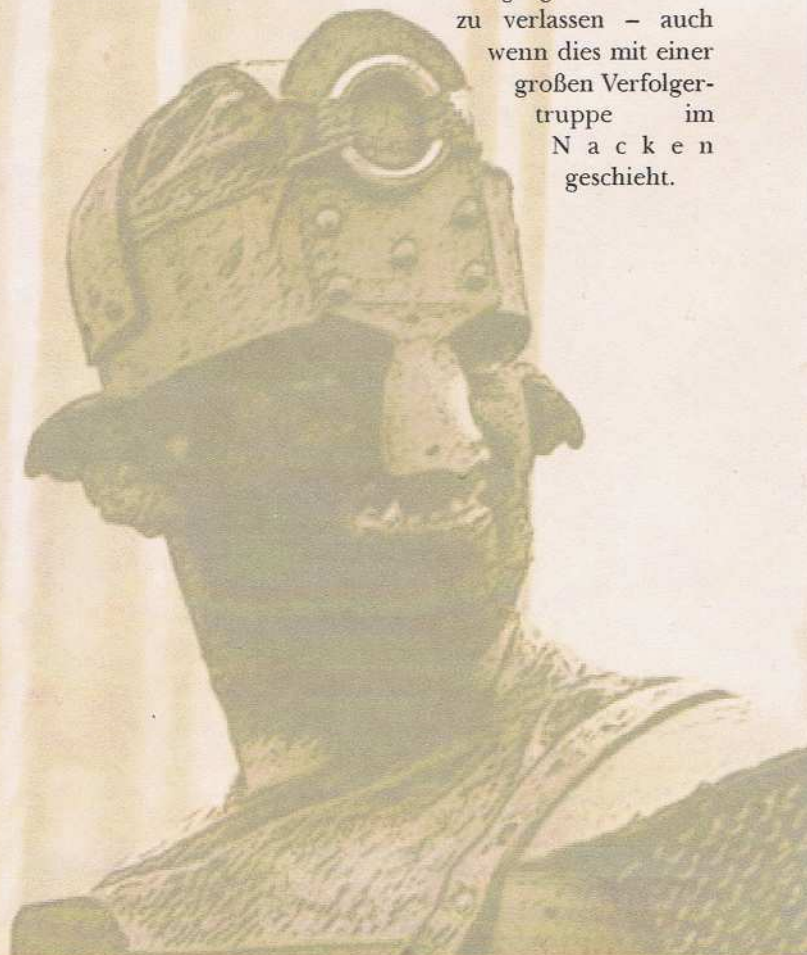
Beginnend in *Raum 1* (siehe dazu die Karte im Anhang) über 2 müssen die Helden in der als *Ebene 1* gekennzeichneten Arbeiterfläche an einen Schlüssel für die versperrten Tore gelangen (entweder zu finden in *Raum 6* oder bei einem der zahlreichen Orkwachen, wobei die letztgenannte Variante deutlich risikoreicher ausfallen dürfte). Die Karte, die die Grundrisse der Ebenen anzeigt (zu finden in *Raum 4* oder 16) könnte dabei hilfreich sein. Über die westliche Treppe kann die Gruppe in die *Ebene 2* gelangen. Alle übrigen Treppen sind zu stark bewacht und führen sowieso weiter nach unten, dabei zunächst in eine weitere Arbeiterebene und anschließend in die Kerkerebene.

Über die nach oben führenden Treppen in *Ebenen 2* und 3 gelangen die Helden schließlich in *Ebene 4*, auf der sich unter anderem das Haupttor befindet. Theoretisch wäre es zwar möglich, von hier aus den Turm weiter nach oben zu steigen (und dabei unter Umständen auf die Nazgûl zu treffen), doch solch ein Vorhaben erscheint nicht nur riskant, sondern bringt die Helden auch keineswegs weiter. Eine Flucht über die zahlreichen Nebenausgänge scheint mit Hilfe des Schlüssels daher eine bessere Alternative zu sein. Die mit der *Nummer 8* versehenen Ausgänge sind jedoch nicht geeignet, da die Wachräumen (6) davor stark besetzt sind. Allerdings sollte es möglich sein, bei den zwei Wachen in *Raum 7* vorbeizugelangen (auch diese tragen selbstverständlich die Schlüssel für die Tore) und

über *Ausgang 9* Dol Guldur zu verlassen - auch wenn dies mit einer großen Verfolgertruppe im Nacken geschieht.

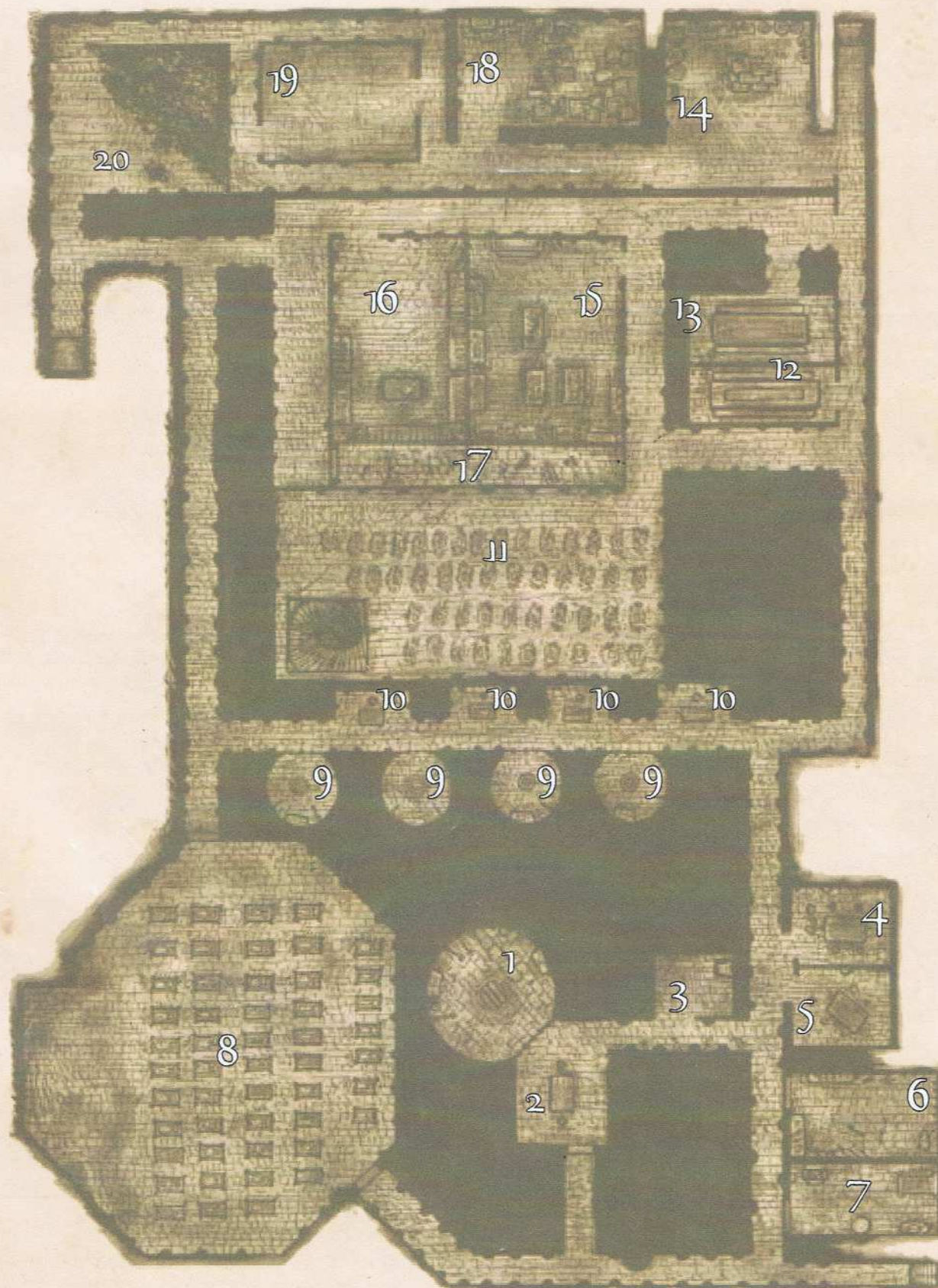
Tipps zu Kapitel 5

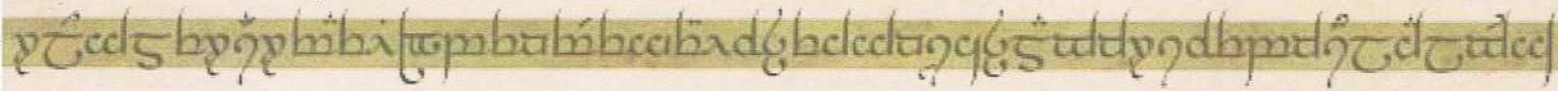
Die beschriebenen Räumlichkeiten stellen natürlich nur einen kleinen Teil Dol Guldurs da. Da die Gefängnisse und Verliese in etlichen Ebene noch unterirdisch weiterführen, ist dem Ausbau dieser an die klassischen Dungeon-Abenteuer angelehnten Szene keine Grenzen gesetzt. Auch hier sollte man die Spieler nur so lange in dem Gewölbe umherirren lassen, bis ihnen der Sinn nach Abwechslung steht, um sie im passenden Moment auf den Weg zurück an die Oberfläche stoßen zu lassen.



[illegible]

Düsternisplan 1





1. Gefängnis:

Kalte und feuchte Wände; Ketten- und Fußgelenkschellen sind in Verankerungen angebracht; in der Mitte befindet sich ein kleines Loch; schwere Eisengitter verhindern einen Ausbruch.

2. Wachstube:

Nach Westen hin Holztür, nach Norden hin offener Gang; mehrere Fackelständer an den Wänden; der Raum ist mit einem kleinen Tisch und einem Hocker möbliert; eine Kerze flackert schwach vor sich hin. Besetzt mit zwei Wachen.

3. Schacht:

Ein kleiner Nebenraum, in dem in der nordwestlichen Ecke eine Leiter nach unten in die Dunkelheit führt; etliche hundert Meter nach unten lässt sich ein verwinkeltes Stollensystem finden.

4. Aufenthaltsraum:

Fackelhalter an den Wänden; recht morsche Stühle und Tische; unter uninteressanten Pergamentblättern lassen sich Karten der gesamten Ebene finden. In der Regel besetzt mit bis zu fünf Orks.

5. Aufenthaltsraum:

siehe 4.

6. Werkzeugraum:

Dunkler, ungeordneter Raum; mehrere aufgehäufte Werkzeugbestände aus Hämmer, Brecheisen, Spitzhaken, zumeist rostig, mitunter aber noch brauchbar; in einer Ecke altersschwacher Amboss; an den Wänden hängen in Verankerungen weitere Werkzeuge; sogar ein Schlüssel (für die Außentüren in Ebene 2) lässt sich finden.

7. Werkzeugraum:

Dunkler, nach Schweiß riechender Raum; Folterinstrumente wie Streckbank, Kohlesitz und eiserne Jungfrau lassen sich ausmachen.

8. Schlafplatz der Sklaven:

Bewacht von etlichen Wachen können sie sich in diesem großen, fast ovalen Raum für wenige Stunden ausruhen, bis die unwürdige Arbeit in den tieferen Ebenen weitergeführt werden muss. Von den rund fünfzig kargen Schlafplätzen sind meist immer einige belegt.

9. Weitere Gefängnisse:

Runde, ein wenig kleinere Räume als 1; zwei stehen leer, in einem befindet sich ein halb verrottetes Skelett, in einem weiteren liegen die noch blutüberströmten Leichen zweier Elben (von den anderen ist keine Spur mehr).

10. Wachräume:

Jeweils mit Hocker und Tisch ausgestattete Einwölbungen an der westlichen Wand. Während der Flucht der Helden gar nicht oder wenn nur schwach besetzt.

11. Schlafräum:

Orkarbeiter der unteren Ebenen haben hier ihre Schlafplätze, bestehend aus Strohhallen und Leinendecken; etwa hundert Orks haben Platz und können kolonnenweise einige Stunden ausruhen; eine Wendeltreppe an der südlichen Wand führt in ein riesiges Arsenal, wo vor allem Schmieden und Zuchtungsstätten zu erkennen sind.

12. Speisezimmer:

Ausgestattet mit langen Tischen und Bänken.

13. Speisezimmer:

Siehe 12, nur ein wenig nobler.

14. Vorratskammer:

Gefüllt mit Wassertonnen und Kisten voller abscheulich riechender Orknahrung.

15. Ausrüstungskammer:

Gefüllt mit Unmengen von Seilen, Schuhwerk, leichten Gewandungen, Rucksäcken und weiteren Kisten voller Ausrüstung.

16. Zählstube:

Ein mit Hocker und Tisch ausgestatteter Raum, in dem große Pergamentansammlungen so etwas wie eine Zählstube vermuten lassen können. Derzeit unbemannt. Eine Karte der Ebenen 1 und 2 lässt sich auch hier finden.

17. Geheimer Raum:

Ein durch eine dicke Eisentür verschlossener, länglicher Raum (zu öffnen durch den Schlüssel aus Raum 6). Die Wände sind durch Einkerbungen stark mitgenommen, eingetrocknete Blutflecken verunstalten Decke und Boden. Allerdings vollkommen leer.

18. Lagerraum:

Voll von leeren gestapelten Kisten.

19. Leerer Raum.

20. Kohlebunker:

Ein an der Nord- und Westwand bis zur Decke mit Schwarzkohle vollgestapelter Raum.

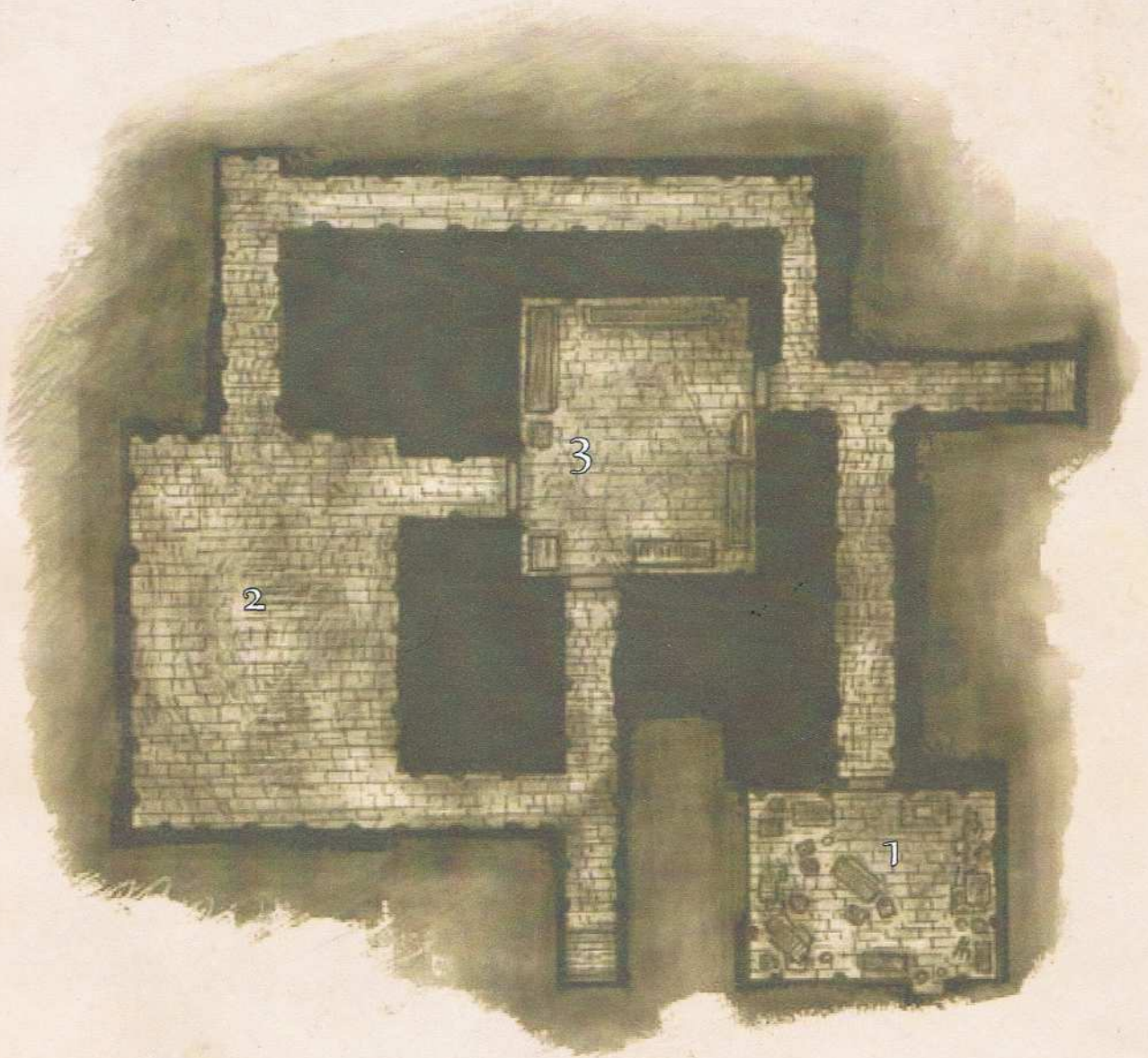
Südliche und nördliche Treppe:

Führt in die Arbeitsebene.

Westliche Treppe:

Führt in die obere Ebene, derzeit unbewacht.

Düsternisplan 2



1. Abstellkammer:

Gefüllt mit allerlei Ramsch, besitzt diese Kammer keinen besonderen Zweck. Allerdings lassen sich in dem ungeordneten Haufen so einige interessante Gegenstände finden (Rüstungen von Feinden, verzierte Holzstühle, leere Flaschen edler Weine etc.)

2. Leerer Raum

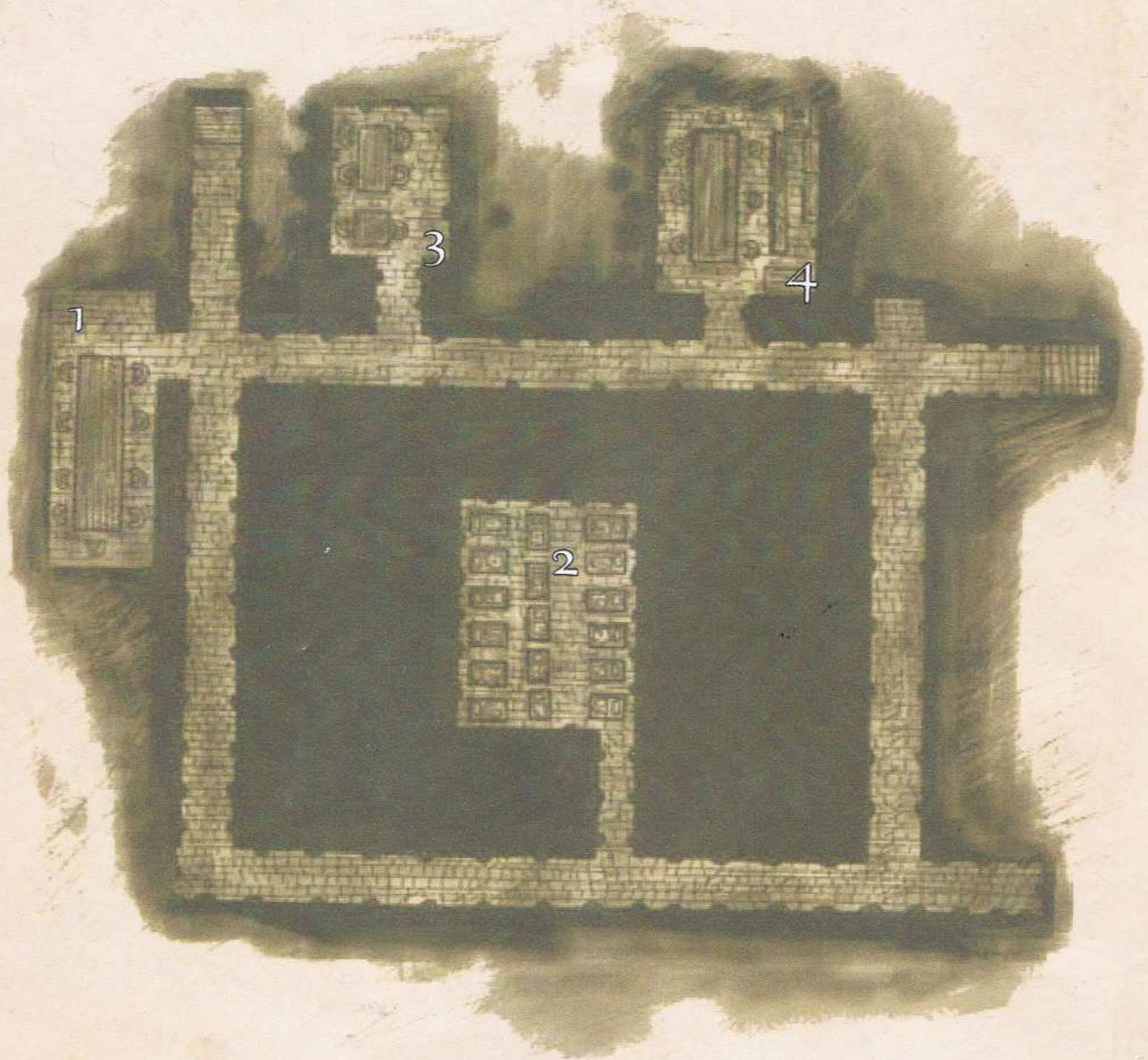
3. Waffenkammer:

Hier lassen sich die Waffen für die höher gestellten Offiziere finden. Dieser Raum ist meist gut bewacht, da schon oft Plünderer (niedere Orks) die Schwerter und Säbel stehlen wollten.

Zugang über Treppe im Süden; Ausgang über Treppe im Osten

Þæt æt þy 7 þæt hā 7 þæt bæt bā dē bē cē dē 7 9 6 5 æt dē 7 dē bæt dē 7 7 æt dē 7 æt dē 7

Düsternisplan 3



1. Tagungszimmer:

In diesem Raum halten die höher gestellten Offiziere ihre Versammlungen ab.

2. Schlafkammer:

Ein mit knapp zwanzig Betten ausgestatteter Raum, in dem sich die Orkanführer schlafen legen. Derzeit aber leer.

3. Aufenthaltsraum:

Mit guten Stühlen und Tischen eingerichteter Raum, in dem sich die höheren Orks zum Glückspiel oder einfach nur zu einem Gespräch treffen.

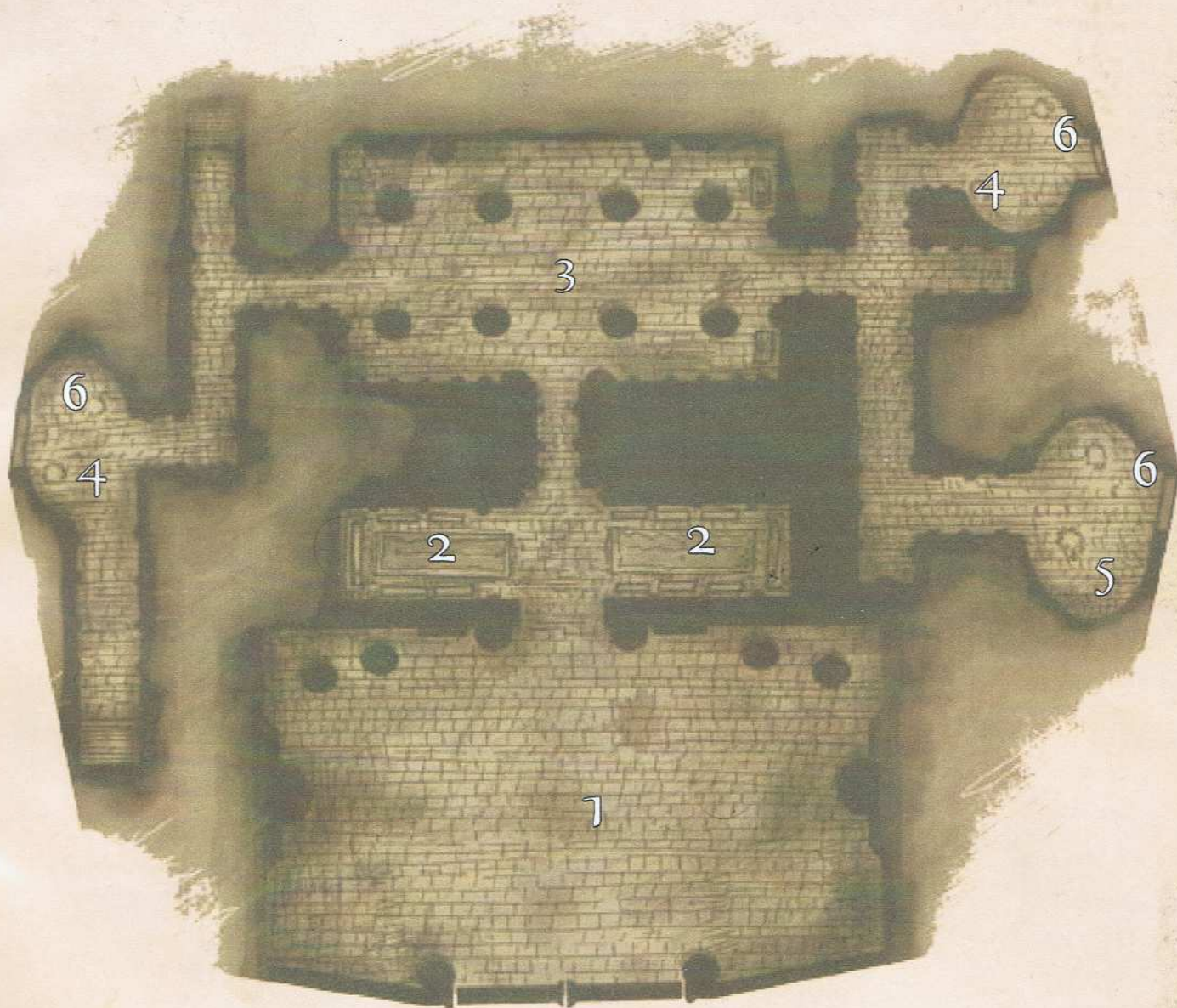
4. Speisezimmer mit eingebauter Küche:

Mehrere Bedienstete richten täglich den Anführern angemessene Gerichte zu.

Zugang über Treppe im Osten; Ausgang über Treppe im Norden

Þæt æt 5 byð 8 bñ h 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Düsternisplan 4



1. Vorraum:

Abgeschlossen durch das große Außentor Dol Guldurs, kann dieser Raum über den Hauptgang erreicht werden. Neben etlichen Wachen, die hier stationiert sind, herrscht in diesem Raum meist ein großer Auflauf von Patrouillen, die zu Erkundung stündlich ausgesandt werden. Eine Flucht durch dieses Tor gestaltet sich als nahezu unmöglich.

2. Warteräume:

Mit etlichen Fackeln und Kerzen erhellte Räume, in denen Reisende begrüßt werden. Recht nobel eingerichtet.

3. Hauptkammer:

Der größte Raum Dol Guldurs erfüllt keinen besondern Zweck. Allerdings herrscht auch hier ein reges Treiben.

4. Wachräume:

Direkt vor den Nebeneingängen in den Gang gehauene Räume, in denen mindestens ein halbes Dutzend Wachen stationiert sind.

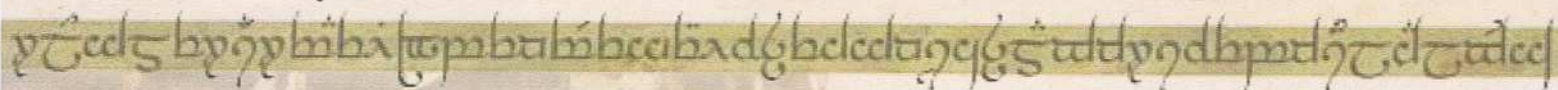
5. Wachraum:

Siehe 6, allerdings sind derzeit nur zwei Wachen anwesend.

6. Nebenausgänge:

Die Türen sind durch mehrfach verstärkte Eisenschichten befestigt und durch ein massives Schloss gesichert. Mit einem einfachen Schlüssel lässt es sich allerdings leicht öffnen.

Zugang über Treppe im Osten; Ausgang über Treppe im Norden



Mit der Angst im Nacken und der Gefahr, dass jeden Augenblick eine Patrouille um die Ecke biegen könnte, schleichen die Helden von Raum zu Raum, immer bedacht, keine Aufmerksamkeit zu erregen und Kämpfen möglichst aus dem Weg zu gehen. Im Notfall kann jedoch ein gezielter Schlag mit einem Knüppel auf den Hinterkopf oder ein vor Mund und Nase gedrücktes Tuch den Gegner geräuschlos beseitigen.

Doch spätestens kurz vor Erreichen des Ausganges werden die Helden entdeckt. Zwar sind die Wachen an *Tor 7* zahlenmäßig zu wenig, als dass sie die Abenteurer aufhalten können, doch der Hilferuf bleibt nicht ungehört, denn der süßen Duft der Freiheit, den die Helden bei Verlassen Dol Guldurs in Form einer sanften Luftbrise auf der Haut spüren, währt nicht lange. Berittene Warge (aus einem mehrere Ebenen tieferen Tor kommenden, welches über Rampen nach oben führt) werden ausgesandt, um die Verfolgung aufzunehmen. Eine Hetzjagd beginnt. Doch der Wald ist nicht fern und unerwartete Hilfe tritt ein. Plötzlich, kurz bevor die Orkreiter die Gruppe eingeholt haben, springen Waldwölfe hervor und drängen die Warge in einem blutigen Kampf zurück. Die Tiere haben die edle Tat der Recken nicht vergessen. Und die Nachricht über ihr heldenhaftes Verhalten in den Ettenöden hat sich auch unter den Wölfen schnell herumgesprochen. Dankbar verabschieden sich die Abenteurer von den Tieren und senden, nachdem sie sich in der Sicherheit des Waldes befinden, Botschaft an Elrond und Thranduil aus.

Hintergrund: Die Helden sind keineswegs in den dunklen Kerker gemäuern eingesperrt worden, für die Dol Guldur so gefürchtet ist. Diese und die anderen schrecklichen Verliese, Katakomben und Folterkammer, die sich noch tiefer unter der Erde befinden, werden sie nie zu sehen bekommen. Nur dadurch, dass sich die Helden in einem Gefängnis nur drei Ebenen unter dem Haupteingang befinden - weil sie später noch verhört werden sollen, hat man sie, ebenso wie die wenigen überlebenden Elben, noch nicht in das wirkliche Gefängnis gebracht - ist es zu erklären, warum ihnen überhaupt die Gelegenheit zur Flucht offen steht. Gandalf, dem es den Schriften nach als einziger Gefangener jemals gelang, aus dem Turm zu fliehen, kommt erst einige Jahre später nach den Geschehnissen dieser Chronik hierher. Und zwar zu einem Zeitpunkt, an dem der Turm deutlich besser ausgebaut und gesicherter ist, um ein solches Malheur kein weiteres Mal geschehen zu lassen.



6. Der Feind erhebt sich

Mitte August

Der Düstervald ist zwar noch immer dunkel und geheimnisvoll, doch im Vergleich zu den düsteren Katakomben Dol Guldurs hat er für die Heldengruppe all seine Bedrohlichkeit verloren. Noch immer streifen kleine Grüppchen von Orks durch den Wald und halten nach den Flüchtigen Ausschau. Die Verfolger - je nachdem, wie offensichtlich die Helden Spuren auf dem von dichtem Laub gesäumten Waldboden hinterlassen haben - sind noch lange nicht abgeschüttelt. Ruhe und ein langer Schlaf, den die Gruppe in den vergangenen Tagen nicht bekommen konnte, muss demnach hoch oben in den Baumkronen nachgeholt werden. Und oben in den Wipfeln sollte letztlich noch in derselben Nacht ein Vogel heranziehen, der den Helden eine anscheinend schon vor einiger Zeit von Elrond gesandte Botschaft überbringt.

Wie zu vernehmen ist, scheint der Halbelb tatsächlich eine Streitmacht von etwa dreitausend Mann Stärke zusammengezogen zu haben, die nun - geführt von Glorfindel - in wenigen Tagen in Thranduils Königreich eintreffen wird.

Dieser hat bereits von seinen Botschaftern erfahren, dass die umherstreunenden Gruppen Ostlinge nur Vorzügler waren, die das Land und die Gegebenheiten auskundschaften wollten. Denn um das Meer von Rhûn herum, genauer gesagt in Dorwinion, hat sich eine riesige Armee unter dem blauen Zauberer Pallando gesammelt, der sowohl wilde Ostlinge als auch von ihm unterjochte Orks, wenn auch in deutlich geringerer Zahl, zusammengeführt hat, um gen Westen vorzudringen (sein blaues Zeichen ist auf allen Rüstungen angebracht). Die Armee hat sich schon in Bewegung gesetzt und dürfte in etwa zwei Wochen die Braunen Landen erreichen. Elrond vermutet, dass Pallando zunächst versuchen wird, Dol Guldur einzunehmen, und schließlich von dort aus seine weiteren Feldzüge zu starten. Der Halbelb trauert

Tipps zu Kapitel 6

Die Begegnung mit Gandalf sollte auch die letzten Zweifler davon überzeugen, dass die Ausmaße der Ereignisse weitaus größer sind, als man sie sich zu Beginn vorgestellt hatte. Die epischen Elemente sollten dementsprechend zunehmen, um die Gruppe in die Welt Mittelerdes immer mehr einzubinden. Zwischenepisoden, die nur noch wenig mit der eigentlichen Handlung zu tun haben, sollten daher zurückgeschraubt werden, um der Entfaltung der steigenden Atmosphäre keinen unnötigen Bruch zu verpassen. Die kommenden Kapitel schließen deutlich straffer aneinander an und bieten durch die zeitliche Komponente nur noch wenig Raum für Abschweifungen.

dem Bollwerk Saurons zwar nicht nach, doch sollte dieser Turm fallen, wird der blaue Zauberer einen zu starken Stützpunkt haben, um die westliche Welt besiegen zu können. Daher wird Elrond, auch wenn es ihm persönlich schwer fällt, seine Streitmacht in die Braunen Landen schicken und bei der unausweichlichen Schlacht der Orks Dol Guldurs gegen die Ostlinge zugunsten Saurons Orks kämpfen. Er plant, den Hinterhalt Pallandos aufzubrechen und ihn so vernichtend zu schlagen. Alleine, so seine Botschaft, könnte weder Dol Guldur noch Thranduils Reich dem Angriff standhalten.

Die einzige Möglichkeit, diese Schlacht nicht vor den Toren Dol Guldurs auszufechten und Pallando keine Chance zu geben, einen Belagerungsring um den Turm zu schließen, besteht jedoch laut Elrond nur darin, die Nazgûl auf die Gefahr aufmerksam zu machen. Er bittet die Helden daher, eine Art Köder zu spielen und Späher

in den Osten zu locken, um die Herrscher Dol Guldurs auf das herannahende Heer aufmerksam zu machen und ihnen die Zeit zu geben, eine Streitmacht zu entsenden, die Pallando in den Braunen Landen die Stirn bieten kann.

Ausdauernde Pferde, die ohne Probleme die Geschwindigkeit eines ausgewachsenen Warges der Orks überbieten können, wurden Elronds Botschaft nach von Gandalf zusammengetrieben und sind bereits auf dem Weg. Der Istari wird versuchen, die Heldengruppe in den nächsten Tagen an der südöstlichen Grenze des Düsterialandes aufzusuchen und ihnen die Tiere übergeben.

Die Nacht vergeht ohne weitere Zwischenfälle. Orktruppen, die am Boden nach den Helden suchen, verschwinden genauso schnell wieder, wie sie gekommen sind. Es vergehen noch zwei Tage, bis der Wald sich lichtet und die weiten Ebenen Rhovanions sichtbar werden. Genau zur Abendstunde sind dann endlich herannahende Pferde zu vernehmen. Und wahrhaftig. Gandalf selbst, gehüllt in ein weites, graues Gewand und ausgestattet mit einem spitzen Hut in den selben tristen Farbtönen, beritten auf einem edlen, braunen Ross und gefolgt von einer Schar unbemannter Pferde, erscheint. Er ist, wie er berichtet, sehr in Eile und hat noch nicht einmal die Zeit, eine kurze Rast einzulegen. Er will so schnell wie möglich weiterreiten, um Verbündete zu finden und diese aufzurütteln, die drohende Gefahr abzuwenden. Denn sowohl große Elben- als auch Zwergenstämme haben sich schon vor langer Zeit im Osten ausgebreitet und sich in geheimen Unterschupfen vor den Ostlingen versteckt. Er ist sehr froh, dass die Botschaft Elronds die Helden erreicht hat, möchte ihnen aber noch einmal persönlich in seinem und Elronds Namen für ihren Mut danken, eine so schwierige Queste auszuführen. Dies wird, so hofft er, nicht das letzte Zusammentreffen sein. Mit diesen Worten reitet er stolz und erhaben in die über das Land kommende Dämmerung hinein. Die Pferde lässt er zurück.

Bei näherer Begutachtung der Tiere wirken sie weder hungrig noch durstig. Auch sind keine Anzeichen einer ermüdenden Reise auszumachen. Es sind sehr kräftige und starke Tiere, keineswegs alt, aber dennoch erfahren und unbeugsam. Sie sind bereits gezäumt und lassen die Helden (selbst auch Zwerge) ohne Gegenwehr aufsitzen. Somit kann die Reise nach einer kurzen Rast fortgesetzt werden. Zumindest die Sicherheit, den Wargen nicht schutzlos ausgeliefert zu sein und einen erheblichen Abstand herausholen zu können, lässt die Helden neuen Mut schöpfen.

Die Orks werde die Helden, je nach dem, wie offensichtliche diese ihre Spuren gelegt haben, früher oder später wittern und anschließend in mehreren kleinen Grüppchen zu je einem Dutzend Wargreitern folgen - mit etwa einem halben Tag Abstand zu der Gruppe. Zu dem Zeitpunkt, in dem die Orkspäher (auf den Wargen) den

Wald verlassen, können sie die berittenen Helden einige Meilen vor sich auf den weiten Steppen am Horizont erkennen, weshalb ihnen keine andere Möglichkeit bleibt, als ihre Geschwindigkeit zu erhöhen, sind ihre Wargen doch im Vergleich zu den Pferden um einiges langsamer und kaum dafür ausgebildet, langwierige Verfolgungsjagden durchzustehen. Die Helden, die die Verfolger etwa zur späten Nachmittagszeit hinter sich erblicken, können ein recht gemäßigtes Tempo beibehalten, um den Abstand aufrecht zu erhalten, bzw. die Geschwindigkeit gegebenenfalls erhöhen, um einige Stunden länger rasten zu können.

Das vorbeiziehende Land ist wellig und hügelig. Einzelne kleine Wäldchen machen immer öfter großflächig angelegtem Ackerland Platz, auf dem bevorzugt (bereits zu dieser Jahreszeit reifes) Obst angebaut wird. Bis auf wenige Menschen ist die Gegend aber ungewöhnlich verlassen und leer. Dennoch wirkt das Land keineswegs verarmt, sondern sogar reich. Gut ausgebaute Pfade und Straßen und kleine, von niedrigen Wällen umgebene Städte sind in weiter Ferne zu erkennen. Kleine Dörfer allerdings sind heruntergebrannt. Die wenigen, die hier arbeiten, versuchen die Schäden zu reparieren und die Häuser wieder aufzubauen. Eindeutig das Werk von herumstreunenden Ork- und Räuberbanden. Je weiter östlich die Helden jedoch kommen, desto mehr Menschen sind zu erkennen, die, anstatt vor den Ostlingen zu fliehen, ihr wenig Hab und Gut nicht verlassen, sondern den Eindringlingen tapfer, aber chancenlos gegenüber treten wollen und den Tod in Kauf nehmen. Der Versuch, die Dörfler davon zu überzeugen, in eine nahegelegene Stadt zu fliehen und das Dorf zu evakuieren, gestaltet sich meist als unmöglich. Viele sind schlicht zu dickköpfig und stur, als dass sie die wahre Gefahr erkennen können oder wollen.

In einem Dorf, das die Abenteurer etwa am dritten Tag nach ihrem kurzen Treffen mit Gandalf erreichen, bittet schließlich ein Vater namens Namrod, dessen Frau vor wenigen Monaten Opfer wilder Ostlinge geworden ist, die Helden darum, seine Kinder (Jonas, 12 und Ronea, 11) mitzunehmen und in Sicherheit der Stadt Renos zu bringen, wo sein Bruder Arwin lebt. Er kann die Kinder nicht selbst begleiten, da er in den weiten Landen mit Spähertruppen rechnen muss, die ihn und seine Kinder töten würden. Die Helden, die diesen im Vergleich zu ihrer wahren Aufgabe irrelevanten, aber nichtsdestotrotz ehrenvollen Auftrag eines Vaters, der nur sein bestes für seine Kinder möchte, nicht ablehnen können, müssen sich trennen, um weiter vorgehen zu können. Die eine Gruppe muss die Orkreiter noch ein wenig gen Osten lotsen, die andere Gruppe zu einer nördlich gelegenen Stadt aufbrechen, um Namrods Kinder vor Pallanods Streitmacht zu beschützen. Nachdem ein Treffpunkt vor den Toren der Stadt Renos ausgemacht wird, an der auch Glorfindels Elbentruppe vorbeikommen wird, spaltet sich die Heldengruppe auf und versucht, sich ihrer beider Questen würdig zu erweisen.

7. Zwei Missionen, ein Ziel

- Ende August -

Gruppe 1:

Die Heldengruppe, die sich gen Osten aufgemacht hat, kommt auf dem ebenen Terrain gut voran. Einige Gruppen der Orkreiter scheinen sich zwar abgespalten zu haben, doch der Großteil folgt der Spur weiter nach Osten. Nicht mehr lange, dann dürfte diese Verfolgungsjagd endlich zu dem erhofften Ziel führen und die Orks, die düsteren Zeichen eines anstehenden Angriffes erblickend, dazu bringen, nach Dol Guldur zurückzukehren, um Nachricht über das Heranrücken einer feindlichen Streitmacht zu übermitteln und selbst eine Streitmacht aufzustellen. Ein weiterer Tag vergeht, bis die Streiter in der Ferne dicke Rauchschwaden erblicken und auf gleicher Höhe mit einigen Meilen Abstand die ersten Vorgruppen von Ostlingen erkennen können. Der Plan scheint zu funktionieren: Die Orkreiter, die die Helden seit etlichen Tagen verfolgt haben, machen kehrt und verschwinden wenig später aus dem Blickfeld. Jetzt können die Recken nur darauf hoffen, dass die Warge schnell genug sein werden, damit die Botschaft noch rechtzeitig ankommt. Die Helden hingegen, die Rauchschwaden näher beobachten, haben ihre Aufgabe noch nicht vollständig ausgeführt. Denn anstatt ebenfalls einen sicheren Abstand von der heranrückenden Streitmacht (deren erste Spitzen sich schon über einen Hügel ergießen und in das Tal, in dem sich auch die Helden befinden, vordringen) einzunehmen, verwundert sie das in Flammen stehende Dorf - das sich auf halber Strecke (etwa 10 Meilen) zu Pallandos vorrückender Streitmacht befindet. Es scheint, dass kein Ostling die Brände gelegt hat, sind doch noch immer Bewegungen in der kleinen Häuseransiedlung zu erspähen, in der wild kreisend Waffen wie Forken, Heugabeln und Sensen geschwungen werden. Ein weiteres Dorf also, so können die Helden nur schlussfolgern, dessen Bewohner dem sicheren Tod geweiht sind, sollten sie dort verharren und sich der Flut der Ostlinge zu erwehren versuchen.

In schnellen Galopp vorpreschend, halten die Abenteurer auf das Dorf zu. Die Dörfler haben tatsächlich ihre Hab und Gut selbst angezündet, um den Ostlingen zuvorkommen und ihnen kein Plündern zu ermöglichen. Doch nun, in Anbetracht der schier endlosen Überzahl, scheinen auch sie sich ihrer ausweglosen Situation bewusst zu werden. Die aus gut fünfzig Männer und Frauen bestehende Gruppe - darunter auch einige Alte und körperlich Schwache - sind sofort bereit, den von ihrem schnellen Überredungserfolg überraschten Helden in westliche Richtung zu folgen. Doch ehe sie sich versehen, ergießen sich auch aus Norden und Süden die ersten Truppenverbände über die Hänge rund um das Tal. Ein Kreis bildet sich, dessen einzige Öffnung nach Westen stetig kleiner wird. Ein Spalt, der immer

Tipps zu Kapitel 7

Dieses Kapitel gestaltet sich in der Hinsicht schwierig, als dass zwei parallel ablaufende Handlungen an verschiedenen Orten stattfinden und sich diese Trennung über einige Spielstunden hinziehen kann. Anstatt die zwei Stränge gleichzeitig abzuwickeln und immer wieder hin und her zu wechseln, bietet sich hierfür auch eine Trennung auf zwei Spielabende für die beiden Gruppen an. Die Erlebnisse der jeweils anderen Gemeinschaft können dann am darauf folgenden Spielabend von den Spielern in der Rolle ihrer Charaktere erzählt werden und die Interaktion der Helden untereinander deutlicher steigern, als wenn die Spieler die jeweils andere Geschichte passiv miterlebt hätten. Welcher Weg bevorzugt wird, hängt auch hier wie so oft vom Interesse des Spielleiters und der Gruppenkonstellation ab. Selbstverständlich kann ein Weg auch ausgelassen werden, sollte die Gruppe zu klein sein oder eine Aufteilung seitens der Helden gar nicht eingegangen werden.

weiter schwindet wird und bei dem Tempo niemals erreicht werden kann. Die ersten Alten bleiben zurück. Sie opfern sich, um ihre Angehörige und Freunde zu retten. Die Helden nehmen die Frauen auf ihre Pferde. Die Dörfler beginnen zu rennen. Die ersten Vortruppen der Ostlinge kommen herbei. Die Helden preschen vor und durchbrechen die dünne Feindeslinie. Den Dörflern gelingt die Flucht. Die Massen der Ostlinge, darunter sind sogar einige Orks zu erkennen, belassen es bei bösen Flüchen und nehmen keine Verfolgung auf. Ein kleiner Sieg ist errungen, doch die große Schlacht steht noch aus.

Die Recken begleiten den Tross der Siedler noch einige Stunden, dann wenden sie sich ab und reiten querfeldein auf den vereinbarten Treffpunkt, die Stadt Renos, zu. Der Feind ist nahe. Die Ostlinge haben ihre Lande verlassen und bewegen sich nun auf Dol Guldur zu.

Noch ein ganzer Tag vergeht, bis einige Stunden nach Dämmerung die Lichter der Stadt Renos in der Ferne zu erkennen sind.

Gruppe 2:

Während die erste Gruppe die Orkspäher zu ködern versucht, hält sich die zweite Heldengruppe direkt nach Norden, um die beiden Kinder Jonas und Ronea so schnell wie möglich in die sichere Stadt Renos abseits der heranrückenden Streitmacht zu bringen. Die Geschwindigkeit, die die Gruppe um einiges erhöht, vergrößert schnell den Abstand zwischen den Helden und den Orks. Die wenigen, die dieser Gruppe noch zu folgen versuchen (jenen, die sich von den anderen abgespalten haben), geben nach einem Tag auf und kehren nach Dol Guldur zurück.

Die Abenteurer kommen in schnellem Ritt zügig voran und lassen vorbeisauende Felder und Ebenen hinter sich. Am Abend ist bereits die Hälfte der Strecke zurückgelegt. Ein gut vor fremden Blicken aber auch vor dem Wetter schützender Rastplatz kann für ein Nachtlager auserkoren werden. Direkt in einer kleinen Düne gelegen, ist so selbst der recht frische Wind abgeschirmt. Doch in der Nacht, das Feuer ist schon auf eine kleine Flamme niedergebrannt, sind plötzlich schlurfender Schritte und das Klimpern von Metallketten zu vernehmen. Ehe die Waffen gezogen werden können, sind die Helden von einer Horde Zwerge umstellt, die mit leicht in den Händen liegenden Äxten und einem finsternen Ausdruck im Gesicht keinen freundlichen Empfang zu bereiten scheinen. Es bedarf viel Argumentationsvermögen der Recken, um die Kleinwüchsigen von ihren ehrenvollen Absichten zu überzeugen und davon, dass sie keineswegs versucht haben, ihre Höhlen zu plündern. Schließlich dürften die Zwerge aber - vor allem durch die anwesenden Kinder, denen die Angst in die Augen geschrieben steht - den Helden Glauben schenken. Sie sind immer noch misstrauisch, werden sich jedoch durch die Einladung, in ihr Höhlensystem zu kommen, ein paar Neuigkeiten von fernen Landen erhoffen. Ein Zwerg namens Dwalin wird ihnen den Weg weisen und die Helden (und die Kinder) in ihr vor den Augen allzu neugieriger Menschen verstecktes Reich bringen, dessen Eingang auf der anderen Seite des Hügels liegt. Die Holztür, mit Gras und Moos überwuchert, ist kaum erkennbar.

Durch einen kleinen und nur von einigen Fackeln erhellten Gang, der sich spiralförmig in die Tiefe windet, gelangen die Helden schließlich in eine große Eingangshalle und werden in eine Art Empfangsraum gebracht. Überraschend viele Zwerge sind in dem weiten Höhlensystem, dessen Gänge alle in den Eingangsraum münden, unterwegs. Auf Nachfrage wird den Streitern mitgeteilt, dass etwa fünfhundert von ihnen hier ihren Wohnsitz haben. Nachdem die Kinder in einen anderen Raum gebracht worden sind, wo sie ein wenig Schlaf nachholen können, werden die Abenteurer dazu aufgefordert, mehr von ihrer Reise und ihren Aufgaben zu erzählen. Ein wenig geschickt formuliert, können die Zwerge so recht schnell auf die eigene Seite gezogen werden. Denn die Kleinwüchsigen haben selbst nicht viel für die Ostlinge über. Normalerweise halten sie sich aus

den Angelegenheiten des schnelllebigen Volkes heraus und treten mit den Menschen meist nur in Kontakt, wenn sie Handel treiben wollen, doch die Unruhen und die sich häufenden Raubzüge und Überfälle auf die benachbarten Dörfer machen auch die Zwerge wütend. Schließlich könnten sie sich - an der Oberfläche umgeben von feindlichen Menschen - nicht lange hier verstecken, ohne mit einem Angriff rechnen zu müssen. Die Helden, wohlwissend, dass jede Unterstützung im Kampf gegen Pallandos Armee von strategischem Nutzen sein wird, können die Zwerge, ihnen ein besseres Verhältnis mit den Elben und friedlichen Menschen sowie gute Handelsbedingungen versprechend, letztendlich davon zu überzeugen, ihnen im Kampf beizustehen. Die Abenteurer, die ja noch die beiden Kinder in Sicherheit bringen müssen, wollen daher versuchen, zunächst diese Aufgabe zu erledigen, und sich dann mit der Elbenstreitmacht unter Glorfindel und den anderen Helden zusammenschließen. Die Stadt Renos soll dabei als Treffpunkt dienen, zu der sich auch die Zwerge so schnell wie möglich begeben sollen, um gestärkt und vereint die voranrückende Streitmacht Pallandos von der ungeschützten Seite aus zu attackieren, während das Hauptaugenmerk des blauen Zauberers auf dem Frontalangriff gegen Saurons Schergen liegt.

Nachdem sie diesen Plan vereinbart haben, ruhen auch die Helden noch die wenigen Stunden bis Sonnenaufgang in einem abgelegenen Schlafraum und reiten dann, frisch gestärkt, weiter. Dwalin, der sich von den Helden verabschiedet, hat bereits veranlasst, dass Waffen und Rüstungen in Stand gebracht werden und hofft, spätestens am morgigen Tag mit seiner rund fünfhundert Kopf starken Zwergenarmee gen Renos aufbrechen zu können.

Für beiden Gruppen (*Gruppe 1* in einigen Stunden Abstand):

Zur Abenddämmerung erreichen die Helden endlich die Stadt Renos. Gelegen an einem kleinen, sich durch die Ebene schlängelnden Fluss, ist die von knapp zwei Schritt hohen Mauern umgebene Stadt schon von Weitem zu sehen. Der Größe nach zu urteilen umfasst sie an die sieben- bis achthundert Einwohner. Die umliegenden Bauernhöfen mitgezählt, die vor allem an den Ufern des Flusses liegen, vielleicht sogar knapp tausend. Während die Recken sich der Stadt von Süden her über einen ausgebauten Pfad nähern, wird jedoch deutlich, dass derzeit ein hektisches Treiben herrscht und die Ansiedlung bis zum Bersten mit Reisenden und Wanderern gefüllt ist. Wachen, die die beiden Haupttore abriegeln, können längst nicht mehr jeden Flüchtling aufnehmen, so dass sich schon vor der Außenmauer ein kleines Lager aus dürftig zusammengenähten Zelten und Decken gebildet hat.

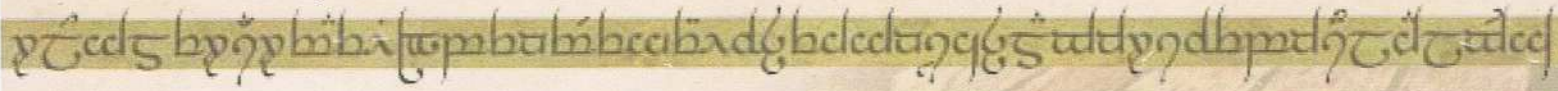
Die Helden werden aber mit ein wenig Verhandlungsgeschick und mit Verweis auf ihre Mission hineingelassen, da Gandalf bereits vor wenigen Tagen

in Renos war und ihr Auftauchen angekündigt hat. Ihre Waffen werden ihnen, im Gegensatz zu den anderen Reisenden, nicht abgenommen. Ein Nachtquartier steht ihnen, so eine der Wachen, in der Schenke „Brauner Krug“ zu. Dort werden sie bereits erwartet. Namen kann die Stadtwache aber nicht nennen.

Doch bevor die Gaststube aufgesucht werden kann, sollten zunächst die beiden Kinder bei Namrods Bruder Arwin abgeliefert werden. Da Jonas und Ronea schon öfter in der Stadt waren, ist das Haus schnell gefunden. Arwin, der sein Haus schon einigen Flüchtlingen aus den süd-östlichen Ländereien zur Verfügung gestellt hat, dankt den Recken für ihre Tat und ist sehr erfreut, die beiden Kinder angesichts der schrecklichen Lage in Sicherheit zu wissen. Er kann zwar finanziell und materiell keine Belohnung aufbringen, verspricht aber, dass die Abenteurer von nun an ewig in seiner und der Schuld der ganzen Familie stehen. Des Weiteren teilt er ihnen mit, dass sie stets willkommen in seiner Wohnung sein werden. Nach einer herzlichen Verabschiedung von Arwin und den Kinder machen sich die Recken endlich zur Taverne auf.

Ein dichtes Gedränge herrscht vor dem Eingang der zentral gelegenen Schenke „Brauner Krug“. Das im ländlichen Stile erbaute Haus wirkt einladend und sauber. Bis die Helden hineingelangen können, vergeht eine Weile. Etliche Herumstehende versuchen aber, Platz zu machen, scheinen die Helden nicht am Fortkommen behindern zu wollen - ihre Ausstrahlung und ihr Auftreten scheint ihnen Respekt beim Volk zu bringen und Hoffnung auf bessere Zeiten zu wecken.

Nachdem sie sich bis zur Theke durchgekämpft haben, werden die Helden von dem Wirt in ein extra freigehaltenes Zimmer gebracht, in dem sie schon einen reichhaltig gedeckten Essenstisch vorfinden. In ein paar Stunden Abstand treffen hier dann auch die beiden Heldengruppen wieder zusammen.



Kapitel 8: Das Heer zieht in den Kampf

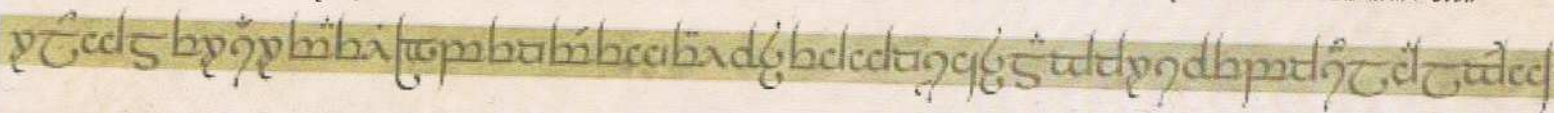
- Anfang September -

Während die Helden im Gespräch vertieft über die vergangenen Tage plaudern und das weitere Vorgehen planen, geht plötzlich die Tür auf und ein großer, in ein braunes Samtgewand gehüllter Elb, der sich als Elwing, Elronds Sohn, vorstellt, betritt den Raum. Er ist im Gefolge von Glorfindels Streitmacht mitgekommen und vorausgeritten, um in Gandalfs Auftrag die Helden zu begrüßen. Die Elben, so sagt er, werden morgen zur Mittagsstunde erwartet. Elwing bittet die Helden jedoch, ihn zunächst nach draußen zu begleiten, damit er ihnen ihre neue, ihrem Ansehen entsprechende Ausrüstung übergeben kann. Denn, so sagt er, es gehört sich für angehende Führer von großen Truppenverbänden, passend gekleidet zu sein. Die Helden, überrascht und ein wenig überrumpelt, eine so hohe Bürde antreten zu müssen, sind sogleich sprachlos, als sie in einem Planwagen vor der Schenke ihre neue Kleidung erblicken: Schimmernde Stahlpanzer, feine Kettenhemden, gülden glänzende Arm- und Beinschienen, prunkvolle Helme, verzierte Breitschwerter, scharfe doppelseitige Äxte und edle Bögen. Dazu je ein grüner, fein gewebter Umhang, der das Symbol von Elronds Haus trägt. Die Helden dürfen sich nach Belieben ihre bevorzugten Ausrüstungsgegenstände zusammensuchen. Damit, so klärt Elwing die Helden auf, ist allerdings verbunden, diese von nun an zu tragen und die alte Kleidung - abgesehen von persönlichen Wertgegenständen - abzulegen. Da Elwing noch seinen Pflichten, freiwillige Kämpfer zu rekrutieren, nachgehen muss, bittet er die Streiter, zurück in ihr Zimmer zu gehen und ausreichend Schlaf zu suchen. Morgen, in aller Frühe, will er die Abenteurer wecken und sie dann zur Kundgebung auf den Marktplatz der Stadt führen. Anschließend verschwindet er in dem Gedränge der Stadt und auch der Planwagen beginnt weiter zu den Ställen zu fahren.

Tipps zu Kapitel 8

In dieser Szene können die Spieler kaum aktiv werden, sondern müssen sich gewissermaßen den Gegebenheiten anpassen. Dafür bietet sie großes Potenzial, die Atmosphäre einer angespannten Lage vor der großen, unausweichlichen Schlacht darzustellen. Reden werden geschwungen, ein letztes Fest veranstaltet. Hier sollten den Spielern alle Freiheiten gegeben werden, sich selbst dort einzubringen, wo sie es bevorzugen. Oder eben im Hintergrund zu bleiben, wenn sie sich von der Stimmung eher mittragen lassen möchten.





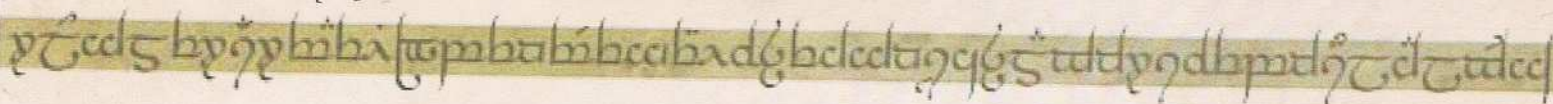
Nun erst, umgeben von etlichen Einwohnern und mit den edlen Waffen und Rüstungen in den Händen, merken die Helden, dass alle Blicke auf sie gerichtet sind. Wenige Augenblicke einer knisternden Spannung vergehen, bis die Masse in ein wildes Jubelgeschrei ausbricht und die tapferen Retter ihrer Stadt und ihrer Lande preist. Die Helden, ein wenig verlegen, baden sich noch ein Weilchen in Ruhm (eher unbeabsichtigt, aber der Weg zurück zur Schenke ist erneut dicht), bis sie endlich in ihr Zimmer einkehren und die letzten ruhigen Stunden vor der bevorstehenden Schlacht finden können.

Durch das Fenster einfallende, für die Jahreszeit ungewöhnlich warme Sonnenstrahlen wecken die Helden lieblich aus ihren angenehmen Träumen. Nur kurz nachdem sie sich voller Prunk hergerichtet und einen kurzen Bissen zu sich genommen haben, klopft Elwing an der Tür und führt die stolzen Streiter aus der Schenke hinaus auf den geschmückten Marktplatz. Etliche elbische Krieger sind bereits in Renos eingetroffen und halten die Gassen frei. Es scheint, als ob die ganze Stadt schon auf den Beinen ist. Lobgesänge und Anfeuerungsrufe klingen aus allen Ecken. Während sich die Helden, Elwing folgend, auf den Stadtplatz zu bewegen, ertönen hinter ihnen harte, gleichmäßige Stapfgeräusche. Eine Kolonne von zweihundert Männern, ausgerüstet mit Lederwams und Schwert, marschiert im Gleichschritt hinter Glorfindel und drei weiteren hohen elbischen Vertretern hinterher. Fanfaren und Trompeten ertönen. Frauen und Kinder winken ihren Ehemännern und Vätern zu. Auch Arwin und die beiden Kinder sind unter den Massen auszumachen. Hoch erhobenen Hauptes betreten die Helden den Platz. Elwing weist ihnen gestikulierend ihren Platz zu. In gerader Haltung bleiben sie stehen und warten die ankommenden Männer ab, die sich vor ihnen aufbauen. Glorfindel wirft Elwing und den Helden einen freundschaftlichen Blick zu, gebietet den Bläsern Einhalt und wartet, bis auch die letzten Stimmen abklingen. Dann erhebt er seine Stimme.

„Bürger und Bürgerinnen von Renos, dies ist wahrhaftig eine ereignisreiche Stunde. Vor den Mauern eurer Stadt hat sich ein großes Heer von Elben versammelt. Von überall her haben sich Verbündete uns angeschlossen und auch eure Männer sind so tapfer, mit uns in die Schlacht zu ziehen. Uns bleibt keine Wahl, als die Armee der Ostlinge auf diese Weise entgegenzutreten und damit den Verlust vieler Leben in Kauf zu nehmen. Doch seid gewahr, dass jedes Opfer seinen Sinn in der Freiheit dieser unserer Lande bekommt und der Feind aller freien Völker seine unedlen Machenschaften teuer wird bezahlen müssen. Dank dieser ehrenvollen Männern und Frauen hier (er weist auf die Helden), die als Vertreter ihrer Rasse viel Mut bewiesen haben, damit die Streitmacht der wilden Menschen umzingelt werden kann, wird es uns gelingen, die Ostlinge zurück in ihre ferne Heimat zu treiben und den Westen auf ewig vom Bösen befreien. Menschen, Eldar. Seite an Seite stehen wir in diesem...“

Während Glorfindel die Worte gehoben und ergreifend vorträgt, kommt Dwalin die Gasse herabgelaufen, völlig außer Atem, aber dennoch im Stande, Glorfindel würdig entgegenzutreten. Vergesst die Zwerge nicht, spricht er, denn seine Mannen würden auch schon vor den Toren Renos stehen und mit erhobenen Äxten mit in die Schlacht ziehen. Glorfindel beginnt zu schmunzeln und fährt fort.

„Menschen, Naugrim und Eldar! Seite an Seite stehen wir in diesem Krieg beisammen. Und gemeinsam werden wir den Feind vernichten. Auf in den Kampf!“



Kurz nachdem der Elb die letzten Worte gesprochen hat, beginnt erneut die pompöse Musik und das Volk jubelt. Die Elben, gefolgt von den Helden (und Dwalin) und den Menschen, verlassen die Stadt durch das südliche Tor und erkennen die Streitmacht, die ihnen erwartungsvoll entgegenblickt. An die viertausend Elben (dreitausend von Elrond, eintausend von Thranduil), tausend Menschen und rund fünfhundert Zwerge stehen bereit, den Befehl zum Aufbruch in südwestliche Richtung (in das Braune Land) auszuführen. Die Helden werden dabei jeweils einer 200 Mann starken Menschkompanie zugeordnet, die sie leiten sollen. Glorfindel übernimmt das Oberkommando, die Elbenformationen werden von Elwing und drei weiteren Vertretern Elronds geführt, sowie von Rumil und Finrod, gesandt von König Thranduil. Die Zwerge werden angeführt von Dwalin. Nur knapp zweihundert Mann sind beritten (die Vorfahren jenen Volkes, welches sich fünfhundert Jahre später in Calenardhon ansiedeln und unter dem Namen Rohirrim bekannt sein werden). Weitere hundert Pferde dienen zum Transport von Nahrung sowie einigen schnellen Reitern für Erkundungsritte zum Beobachten der feindlichen Bewegungen. Glorfindel, der die Helden kurz nach Aufbruch gegen Mittag zu sich ordern lässt, erklärt weiter, dass Gandalf das Vorrücken Saurons Schergen im Auge behält und so schnell wie möglich mit Verstärkung hinzustoßen wird, um im richtigen Moment den Angriff ausführen zu können. Außerdem bekommen die Abenteurer von ihm oder den anderen Elbenführern ein Schreiben von Elrond überreicht, in dem dieser den Helden die volle Anerkennung zuspricht und ihnen auf ewig freies Geleit und Gastfreundschaft in allen von Elben regierten Gebieten zusichert.

Kurz vor Dämmerung wird das erste Nachtlager errichtet, wobei kreisförmig angeordnet die einzelnen Völker unter sich bleiben, aber jeweils an den Außenzelten Wachen aufgestellt werden. Bei prasselndem Feuer und gutem Wein, den die Männer aus den umliegenden Dörfern bekommen können, vergeht schnell das stetig spürbare, bedrückende Gefühl. Doch auch die Lieder, die angestimmt und mitgegrölt werden, können die Tatsache nicht vergessen lassen, dass bald eine blutige Schlacht bevorsteht. Den Helden ist es freigestellt, wo sie sich im Lager aufhalten, überall wird ihnen der nötige Respekt entgegengebracht. In dem Hauptzelt der Anführer sind sie gerne gesehen. Bei der letzten Versammlung vor der Schlacht können sie selbst ihre Vorschläge einbringen und Taktiken vorschlagen, wie der Feind angegriffen werden sollte. Glorfindel, weitere Elbenführer und Dwalin sind auf alle Fälle anwesend und planen, vor einem Tisch stehend, auf der eine riesige Karte ausgebreitet ist, die beste Vorgehensweise.

Der Himmel ist während des Aufbruchs am nächsten Morgen mit Wolken verhangen. Dick und schwerfällig bewegen sie sich wie ein nahendes Unheil von Süden her kommend auf die Streitmacht zu. Ein Grollen hallt vom Horizont wieder und lässt die Erde für wenige Augenblicke zittern. Bloß ein Einschüchterungsversuch oder tatsächlich ein Zeichen für die Stärke Pallandos? Die Elben, mit ihren scharfen Augen über die weiten Steppen und Ebenen blickend, erheben voller Stolz ihre fein geschliffenen Säbel. Die Fahnenträger nehmen ihre im Boden steckenden Banner auf und lassen diese im Spiel der Winde zum Zeichen ihrer Stärke kreisen. Erneut spricht Glorfindel zu den Männern.

„Noch hat Gandalf keine Nachricht über das Vorrücken der Armeen gebracht und keine Verstärkung geschickt. Wahrlich düster sind diese Stunden voller Ungewissheit über die kommende Schlacht. Doch wenn es der Wille der Valar ist, dann werden wir heute siegreich sein und die Eindringlinge aus unseren Landen vertreiben. Oh Elbereth, leite uns auf diesem schweren Pfad, den zu gehen von einem jedem Mut und Standhaftigkeit abverlangen und ein Schicksal bereit halten mag, auf das selbst die Sterne keine Antwort haben.“

Mit diesen Worten blickt Glorfindel gen Himmel, murmelt einige elbische Wörter in den Wind und führt dann den ersten Schritt aus, was die anderen Männer hinter ihm geschlossen gleichtun. Die Streitmacht setzt sich in Bewegung und die Mannen wissen, dass es jetzt kein Zurück mehr gibt. Eine leichte Brise setzt ein. Die ersten Regentropfen fallen nieder auf die Erde. Der Blick zum Horizont wird immer undeutlicher. Nur verschwommen sind die Lichter zu erkennen, die in einer Reihe vor ihnen aufleuchten. Lichter, die von hohen, aufgeschichteten Holzbergen stammen, an deren trockene Äste erste Flammen züngeln. Noch eine Stunde vergeht, bis das Heer Pallandos in seinem vollen Ausmaße sichtbar wird.



Kapitel 9: Die Schicksalsschlacht

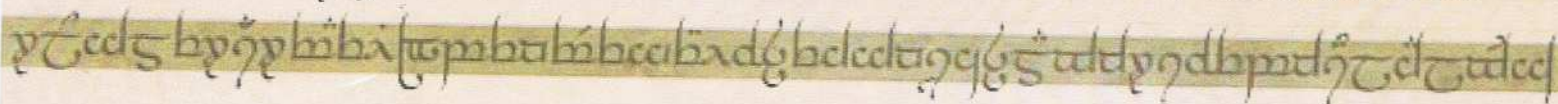
- Anfang September -

Mit knapp zehntausend Mann ist Pallandos Armee mehr als doppelt so groß wie die der freien Völker. Sie erstreckt sich über eine Breite von einer Meile auf einer leichten Anhöhe. Die Streitmacht ist aufgeteilt in etwa zweitausend berittene Männer, zweitausend Bogenschützen und knapp fünfhundert Orks sowie die restlichen Bodentruppen, wobei die Hälfte Kettenhemden und Plattenzeug trägt, die andere Hälfte nur mit Lederzeug ausgerüstet ist, überall sind jedoch die blauen Symbole angebracht. Als Waffen sind Äxte, Säbel und Schwerter in Gebrauch. Des weiteren stehen den Ostlingen drei große Katapulte und ein kleines Katapult zur Verfügung.

Die Truppen sind eingeteilt in zwei Reitergarnisonen, die von je einem Bannerträger und einem durch einen besonders edles Pferd hervorgehobenen Offizier geführt werden. Die Truppe der Bogenschützen wird in vier Untergruppen geteilt, hier heben sich die Anführer durch eine bläuliche Kopfbedeckung aus. Die Fußsoldaten schließlich sind in 20 Abteilungen zu je 275 Kopf aufgestellt worden. Die erste Truppe besteht ausschließlich aus kampferprobten Elitesoldaten, bewaffnet mit doppelseitigen Äxten und gezackten Schwertern. Die beiden Orktruppen hingegen werden eher als Kanonenfutter eingesetzt. Als Streitmachtführer dienen Pallando drei hochrangige und gut ausgebildete Streiter, deren hoher Rang an ihren Plattenharnischen und Zweihändern auszumachen ist. Pallando selbst beobachtet das Kampfgeschehen von der Erhöhung aus. Umgeben ist er stets von zehn Reitern, die seinen persönlichen Schutz garantieren sollen und ihn daher spätestens beim Ankommen von Saurons Armee aus dem Kampfgetümmel Richtung Rhûn bringen.

Tipps zu Kapitel 9

Die Schlacht ist zwar in groben Zügen beschrieben, aber noch nicht in allen Einzelheiten konkretisiert worden. Kleine Ereignisse, bei denen die Helden die Hauptrolle spielen, können für Erfolgserlebnisse sorgen und den Kampf von einem statischen Würfelkampf wegbewegen. Hilfreich ist es außerdem, mit geeigneten Figuren die einzelnen Armeen darzustellen und damit je nach Belieben die taktische Komponente in den Vordergrund zu rücken. In Spieltests hat sich gezeigt, dass dieses Kapitel in wenigen Stunden durchgespielt werden kann, in einigen Spielrunden die Spieler aber dermaßen in ihren Rollen aufgegangen sind, dass es sich auch über mehrere Abende hinziehen kann.



Der Kampfverlauf gestaltet sich dementsprechend nicht so, wie es sich die Elbenstreitmacht erwünscht hat. Denn die Orks aus Dol Guldur sind noch nicht aufgetaucht, Gandalf nicht eingetroffen und Pallando ist vorgewarnt, so dass das oberste Ziel das Gewinnen von Zeit ist und Glorfindel so lange bis Verstärkung eintrifft, die Ostlinge aufhalten muss. In einer letzten kurzen Rede, bei der er mit einem Pferd vor den Reihen seiner Streitkräfte auf- und abreitet, befiehlt Glorfindel daher, wenn überhaupt nur kurze Flankenangriffe zu starten, um die Reihen des Feindes aufzubrechen und sich dann wieder zurückzuziehen. Da die eigene Armee in der Unterzahl ist, müssen hauptsächlich defensive Taktiken angewandt werden. Den Zwergen trägt er daher auf, die Fronten zu stärken und dort Unterstützung zu bieten, wo ein Durchbrechen der Ostlinge zu befürchten ist. Auch die Helden sollen dort eingreifen, wo sie gerade benötigt werden.

Die ersten kleineren Angriffe lässt Pallando etwa eine Stunde nach Glorfindels Worten auf die Elben durchführen. Die vorrückenden kleinen Truppen werden jedoch schnell niedergemacht, so dass nur wenige Verluste in den eigenen Reihen hingenommen werden müssen. Pallando scheint auf etwas zu warten und zögert den Kampf heraus.

Dann aber, nach weiteren zwei Stunden, beginnen Trommelschläge zu ertönen und ein großer Heerhaufen setzt sich in Bewegung. Die Katapulte beginnen derweil, ihre Ladung, die aus großen Gesteinsbrocken und zum späteren Zeitpunkt auch aus abgeschlagenen Köpfen besteht, in die Mengen zu schießen. Der Angriff ist blutig und die Linie der Elben scheint immer wieder zu brechen, doch im letzten Moment gelingt es den Zwergen, Menschen und den Helden die Feinde für einige Minuten zurückzudrängen.

Dennoch, die Reihen lichten sich und immer mehr müssen ihr Leben lassen, selbst wenn auf der anderen Seite viele erschlagen und getötet werden. Stunde und Stunde zieht sich die Schlacht in die Länge.

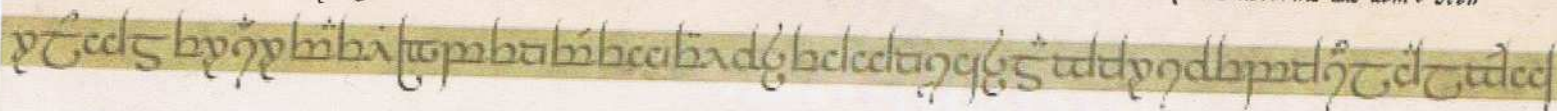




Dunkelheit umgibt die Tapferen, die Widerstand leisten, als eine weitere Horde Ostlinge aus dem Osten her anrückt und dreitausend frische Kämpfer in den Kampf eingreifen. Alles scheint verloren, bis endlich im Norden Hoffnung wächst. Trompeten ertönen und prachtvoll in Rüstungen gehüllt, reiten tausend Männer, die Gandalf zusammenziehen konnte, unter seiner Führung zur Unterstützung herbei. So schnell wie die Hoffnung aufkam, so schnell geht sie wieder, denn das sind eindeutig zu wenig. „Wartet ab“, sind die einzigen Worte, die von Gandalfs Lippen erklingen, während er auf einem weißem Ross die bedrohten Verteidigungslinie zu schützen versucht. Und wahrhaftig: Nur wenige Augenblicke später ertönen die düsteren Trommeln und schrillen Schreie der Orks, die sich in geordneter Reihe über den Hügel erstrecken. Die Ostlinge, unwissend, wie ihnen geschieht, beginnen sich über scheinbar weitere Unterstützung zu freuen, als am Horizont nur verschwommen eine vollkommen in einen schwarzen Panzer gehüllte Gestalt auf einem noch dunkleren Pferd erscheint und eine blutrote Fahne mit schwarzen, nicht zu entziffernden Zeichen nach oben hebt. Alle Geräusche treten für wenige Augenblicke in den Hintergrund. Die Helden starren gebannt auf die Szene. Eine ungewöhnliche Stille umgibt das Feld. Nur die Fahne bewegt sich im Spiel der Winde. Dann plötzlich wird sie ruckartig nach unten gerissen. Ein unnatürliches Brüllen durchhallt den Schauplatz

Wie eine langsame Flutwelle ergießt sich die Masse der Orks über das Schlachtfeld und greift erst die Ostlinge und schließlich, bereits stark geschwächt, die freien Völker an, die dem Ansturm ganzen ohne Probleme ein Ende bereiten können. Die schwarze Gestalt verschwindet sofort wieder. Zwar lässt Glorfindel ihr nachsetzen, doch sie wird für Jahre nicht mehr in Mittelerde gesehen werden. Auch der blaue Zauberer hat fliehen können. Doch im Gegensatz zu dem mysteriösen, unbekannten Wesen ist sein Weg bekannt.

Gandalf, der zwei der Reiter namens Anatrín und Eregor sowie die Elben Rumil und Finrod um sich schart, lässt auch den Helden neue, ausdauernde Pferde beschaffen, um Pallando zu folgen und ihn für immer unschädlich zu machen.



Kapitel 10: Pallandos letzter Zug

- Anfang September -

Mit den Pferden, die ausgebildet worden sind, um lange Strecken in schneller Geschwindigkeit zurückzulegen, kommt die Gruppe zügig voran. Das Schlachtfeld verschwindet am Horizont und die Ebenen Dorwinions tun sich vor der Reiterschar auf. Der Regen beginnt allmählich nachzulassen und gut drei Stunden nach dem Aufbruch, als der denkwürdige Tag sich bereits dem Ende zuneigt, brechen am Westen die Wolken wieder auf und die rot glühende Sonnenscheibe wirft ihre Strahlen über das weite Land, bis sie wenig später untergeht. Der schwarze, unheilbringende Nebel zieht sich in den Osten zurück. Gegen Abend kann eine kleine Siedlung in der Ferne ausgemacht werden. Die jubelnde Bevölkerung erwartet die Streiter freudig, hat sie doch selbst vor einigen Stunden den blauen Zauberer fliehen sehen.

In der kleinen Dorfschenke wird so manches Bier ausgegeben und selbst die Betten sind bereits hergerichtet. Dennoch, Grund für eine übermäßige Freude besteht nicht und noch immer kann Pallando so manches Unheil aushecken. Daher wird die Reise mit den ersten Sonnenstrahlen auch schon wieder fortgesetzt.

Tipps zu Kapitel 10

Nach dem dramaturgischen Finale folgt hiermit das atmosphärische Finale. Ein epischer Endkampf, der noch einmal alles in den Schatten stellen sollte, was die Helden in den letzten Kapiteln erlebt haben. *Der Herr der Ringe* lebt von einer wohl dosierten Einstreuung von Klischees. In diesem Kapitel kann man es ruhig ein wenig übertreiben und das Ende so gestalten, dass man sich noch lange daran erinnern wird.

Das Weinland, wie Dorwinion auch genannt wird, erstreckt sich voller neuem Leben vor den Helden. Die Vögel singen und erfreuen die Gruppe mit zarten Melodien. Das Blätterwerk der Bäume glitzert in braunen, roten und guldernen Farben und wiegt im leichten, frisch duftenden Wind. Große Weinfelder, auf denen die Arbeiter ihre Mützen schwenkend den Kriegern zurufen, liegen auf den sich durch die Land erstreckenden Hängen der sanft abfallenden Hügel. Die Tyrannei der Ostlinge ist vorüber und das Land befreit. Doch je weiter die Gruppe in den Osten reitet, um so dunkler und trostloser wird die Gegend. Die dunklen Wolkenschwaden haben sich zwar zurückgezogen, doch noch hängen sie voller Pein und Schmerz am Himmel, dort, wo Gandalf das fremde, ferne Land Rhûn vermutet.



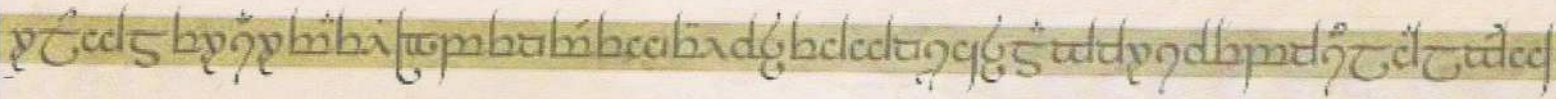
Die Verfolgung selbst erweist sich als einfach und verläuft ohne Schwierigkeiten. Die Spuren, die hier und da auf dem fruchtbaren Boden auszumachen sind, führen stets in östliche Richtung. Auch die Dörfler, die den Reitern entgegenkommen, berichten von einer fliehenden Truppe von rund ein Dutzend Menschen, die sich in die Dunkelheit flüchteten und mit der Schwärze düsterer Nebelfelder verschwammen.

Drei Tage vergehen, bis schließlich die Spitzen eines großen Gebirges zu erkennen sind. Hier verläuft die Spur erstmals in nördliche Richtung. Der Zauberer versuchte offenbar, darauf lässt Gandalf schließen, die hohen Bergen zu umgehen und von Norden her zum Meer von Rhûn zu gelangen. Der graue Zauberer, der sein Ziel endlich abzuschätzen vermag, treibt die Pferde zu einem letzten schnellen Ritt durch die Nacht an, um Pallandos Flucht zu verhindern. Hart peitscht der kalte Wind den Reitern entgegen. Keine Sterne weisen ihnen den Weg, da der Himmel von einem dichten Wolkenfeld verhüllt ist, doch die edlen Tiere scheinen jedem Hindernis am Boden instinktiv auszuweichen. Am Morgen liegt schließlich der Geruch salzigen Wassers in der Luft. So ist wenig später tatsächlich das Binnenmeer von Rhûn erreicht. Überraschenderweise ragt ein gewaltiger Turm daraus hervor, der von einem kleinen Schiff angesteuert wird. Der blaue Zauberer versucht, sich in seiner Bleibe zu verschanzen.

Der Blick der Gruppe wird jedoch schnell auf eine kleine Hafenstadt gelenkt, die sich am Ufer des Meeres von Rhûn befindet und nur noch einige Meilen entfernt ist, denn dichte Rauchschwaden beginnen vom Hafen her aufzusteigen. Die Schiffe, die dort vor Anker liegen, sind ausnahmslos angezündet worden und stehen nun lichterloh in Flammen. Während die Reiter auf die Stadt zuhalten, sind immer deutlicher die hin und her eilenden Menschen zu erkennen, die verzweifelt die Schiffe zu löschen versuchen. Doch auch als beim Eintreffen der Helden knapp eine halbe Stunde später nur noch vereinzelt kleine Flammen aufzüngeln, bietet sich ihnen doch ein trostloses und bitteres Bild. Mehr als die Hälfte der kleinen Fischerboote, die die Existenzgrundlage der hier lebenden Menschen bildeten, sind bereits von den Wellen verschlungen worden, die übrigen sind so stark mitgenommen, dass sie kaum noch zu reparieren oder fahrbereit zu machen sind. Die Ostlinge, die einst hinter Pallando standen, schlagen sich daher auf die Seite der Helden und fordern Rache für das tyrannische Verhalten des blauen Zauberers.

Gandalf, eine Lösung suchend, wie das Meer überquert werden könnte, wandert leise vor sich hin murmelnd am Ufer entlang, bis ihm plötzlich eine Idee zu kommen scheint. Mit großer Macht beginnt er, seine Stimme zu erheben und lässt die Ostlinge im ersten Moment aufschrecken, reißt sie dann aber mit. Sämtliche Augenpaare sind auf ihn gerichtet.

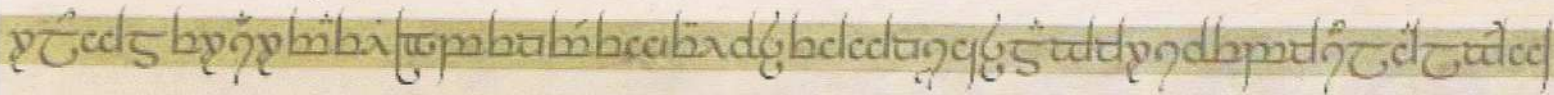




„Zieht eure Waffen und erhebt euch gegen euren einstigen Führer, der euch falsche Versprechungen gemacht und euch zum Narren gehalten hat. Eilt euch und lasst euch nicht von seinen Zauberkünsten umgarnen. Gebt ihm das, was ihm zusteht.“

Während die Menschen tatsächlich ihre Waffen ziehen und mehr als zwei Dutzend Männer mit erhobenen Schwertern auf den Turm starren, tritt Gandalf auf die Reitergruppe zu und teilt ihnen mit, dass er hier am Ufer bleiben muss, damit er den Übrigen die Überquerung ermöglichen kann. Nur mit Weisheit und Verstand, so sagt er, sei Pallando zu überwäligen. Noch bevor einer der Helden nachfragen kann, was der Zauberer mit diesen Worten meint, reißt Gandalf seinen Stab in die Höhe, ruft geheimnisvolle Worte und lässt dann in immer schnelleren Schwüngen den Stab über seinem Kopf kreisen. Binnen weniger Augenblicke fegt ein eisig kalter Windhauch herbei und lässt die Wasseroberfläche, trotz der noch recht hohen Temperaturen, gefrieren. Gandalf hat den Zauber Macht des Landes gewirkt. „Rennt, und blickt nicht zurück!“, sind seine letzten Worte, während er sich zu Boden kniet und zitternd den Stab in beiden Händen fest umklammert hält. Sofort eilen die Helden, Anatin, Eregor und die Elben Rumil und Finrod los. Ihnen folgend überqueren auch die Ostlinge das Meer. Pallandos Turm rückt immer näher. Mit erhobenen Schwertern beginnt der letzte Ansturm auf den blauen Zauberer.

Gandalfs Macht ist, so wird den Helden an dieser Stelle zum ersten Mal bewusst, sehr groß, vermag er doch Einfluss auf den Lauf der Natur zu nehmen. Aber die Gruppe weiß, dass Gandalf diesen Zustand nicht ewig halten können und dass er einen inneren Kampf ausstehen muss, um die Eisfläche zumindest so lange aufrecht zu erhalten, bis alle zum Steg von Pallandos Turm gelangt sind. Knapp die Hälfte des Weges ist nach zwei Minuten zurückgelegt, als sich die dunklen Wolken, die sich über dem Turm konzentrierend sammeln und sich auf die Helden - gegen die momentane Windrichtung - zu bewegen. Wärme scheint von der schwarzen Masse auszugehen. Immer heißer wird es, unnatürlich und hinderlich. Schweiß bildet sich auf der Stirn und fließt tropfenweise den Körper hinter, bis es dampfend auf der Eisoberfläche landet und riesige Risse und Löcher verursacht. Noch zweihundert Meter. Die ersten Schreie sind hinter den Recken zu hören. Die Eisfläche scheint nicht mehr standhalten zu können. Ostlinge, Rache von Pallando fordertend, stürzen in das Wasser und verbrennen elendig in der kochend heißen See. Noch hundert Meter. Die Wolke hat bereits das Sonnenlicht verdeckt. Wasserdampf schießt wie aus Geysiren aus immer mehr Spalten, die sich überall binnen weniger Augenblicke bilden. Noch 50 Meter. Immer mehr Menschen werden von dem Wasser verschlungen. Auch Anatin, einer der besten Reiter, die Gandalf in den Kampf geschickt hat, gelingt es nicht, den rettenden Steg zu erreichen. Er versinkt nur wenige Schritte neben



den Helden im Meer von Rhûn. Ein letzter kurzer Aufschrei, dann wird er von den Wassermassen unter die immer dünner werdende Eisoberfläche getrieben und verbrennt.

Noch zwanzig Meter. Glutrote Blitze entladen sich aus den Wolken und schlagen mit voller Wucht in das Eis ein, das zu bersten beginnt. Scharfe Splitter sausen durch den Wind und hinterlassen klaffende Wunden. Noch zehn Meter. Der nahe Steg ist bald erreicht und die Gefahr vorerst abgewandt. Ein letzter Sprung, dann sind die Helden und die noch übrigen Gefährten in Sicherheit und knien erschöpft und völlig außer Atem nieder. Sechs weiteren Ostlingen gelingt es, das Ufer zu erreichen. Die übrigen schaffen es nicht mehr und werden nur wenig später von einer kochenden Wasserwoge in die Tiefe gerissen. Das Eis schmilzt und die See beruhigt sich wieder. Eine Flucht scheint nicht mehr möglich. Ein Blick zur Hafenstadt lässt erkennen, dass dies Gandalf Kräfte bei weitem überstiegen hat und er bewusstlos am Boden liegt, seinen Stab noch immer fest umklammert. Aber die Queste muss zu Ende gebracht werden. Erst wenn Pallando besiegt ist, wird die Gefahr für immer gebannt sein.

Der Wolkendecke, ein pechschwarzes und blutrotes Gemisch, entfährt ein letzter greller Blitz.

Die große, schwarze Doppeltür lässt sich wider Erwarten ohne Kraftanstrengung öffnen. Ein Schwall stickiger Luft kommt den Eindringlingen entgegen. Eine Eingangshalle, die nur von zwei Fackeln erhellt wird, ist mit prachtvollen Teppichen ausgelegt. Ein Kamin prasselt leise vor sich hin. Drei mit feinem Leder überzogene Sessel stehen um einen runden Marmortisch herum. Eine gemütliche Atmosphäre macht sich breit. Zwei der Ostlinge setzten sich in die Sessel hinein und blicken geistesabwesend in das Feuer. Sie nehmen die Umgebung um sie herum nicht mehr war.

Eine Wendeltreppe führt sowohl nach oben als auch nach unten.

Der Keller ist über und über mit Waffen und magischen, dunklen Utensilien gefüllt. Nur in einer Ecke befinden sich drei große Wassertonnen und mehrere Kisten mit Nahrung. Ein Holztreppe führt hinab in eine unter dem Turm befindliche Anlegestelle. Das kleine Schiff, mit dem Pallando und seine Crew hierher gekommen sind, wurde fahruntauglich gemacht.

Das erste Geschoss hat etwas kleiner Ausmaße als die Eingangshalle. Der Raum ist jedoch mit allerlei Möbelstücken ausgestattet und dürfte eine Art Wohn-, Schlaf- und Esszimmer gleichermaßen sein. Die ebenfalls sehr luxuriösen Gegenständen deuten darauf hin, dass der gesamte Turm Pallando alleine gehört. Auch hier führt eine Wendeltreppe weiter nach oben.

Im nächsten Stockwerk ist eine riesige Bibliothek aufgebaut. Etliche Bücher sind jedoch herausgerissen worden und liegen verstreut auf dem Boden herum. Ein Ostling, der sich wahllos eines der Werke nimmt und darin blättert, fällt in ein hysterisches Kreisen und sticht sich augenblicklich sein Schwert selbst in den Bauch. Just in dem Moment strömen Pallandos letzte Unergebene die Treppe herunter, um die Helden und ihre Gefährten aufzuhalten. Ein schwerer Kampf entbrennt, der auf beiden Seite viele Opfer fordert, bis es einigen der Helden letztendlich gelingen sollte, der Treppe nach oben zu folgen.

Auf der Außenplattform angelangt, können die Abenteurer dann schließlich zum ersten Mal dem blauen Zauberer entgegentreten. Dieser ist jedoch, seiner unausweichlichen Niederlage ins Auge blickend, nicht mehr in der Lage, klar zu handeln und wird daher beim ersten Blickkontakt mit den Helden, seinen Stab gen Himmel richten, einige dunkle Worte sprechen und, nachdem er ein letzter Mal die Helden finster anblickt, zu Boden sinken. Während sich der Zauberer auf dem kalten Stein windet, beginnen die schwarz-roten Wolken über dem Turm zu kreisen, immer schneller zu werden und dann wie ein gewaltiger Energiestrahle in Richtung den Turm zu sausen. Die Helden, gepackt von dem Schauspiel, sehen ihren letzten Sekunden in Mittelerde vor Augen, bis sie eine riesige Kraft packt und eine gewaltige Explosion auseinanderreißt. Ihnen wird schwarz vor Augen. Gandalfs Worte, die verzerrt und weit entfernt in ihren Ohren klingen, sind das letzte, was sie vernehmen können: „Wir werden uns wiedersehen, tapfere Freunde.“



Charakterbeschreibungen

Tipps zu den Charakteren

Im Folgenden sind alle wichtigen Nichtspielercharaktere aufgeführt, denen die Abenteuer im Verlauf der Chronik begegnen. Da einige von Ihnen durch die Bücher und Filme bekannt sind, sollte es keine Schwierigkeiten bereiten, sie plastisch darzustellen. Alle anderen werden sich mit ein wenig Arbeitsaufwand problemlos in die Welt Mittelerdes einfügen. Wenn man das Stilmittel behutsam einsetzt, ist es hierbei durchaus atmosphärisch von Vorteil, den bekannten Nichtspielercharakteren (NSCs) Zitate aus dem Buch oder Film in den Mund zu legen - solange sie nicht die Situation ins Lächerliche ziehen.

Alquanim



Der Elbe *Alquanim* begegnen die Helden auf ihrer Wanderung in die Ettenöden. Die Elbe ist in schlichte Gewänder gekleidet und verdeckt ihre dunkelblonden Haare unter einer weiten Kaputze. Sie und ihre zwölf Reisegefährten wirken auf die Helden in sich gekehrt. Die melancholische Stimmung überträgt sich auf die Abenteuergruppe, vor allem bei den elbischen Helden. *Alquanim*s Weg zu den Grauen Anfurten wird ihre letzte Reise in den Gestaden Mittelerdes sein. Dennoch nimmt sie die Helden für ein gemeinsames Abendmahl in ihre Runde auf und kann einige Geschichten aus fernen, freundlicheren Tagen erzählen.

Anatrin



Er ist ein Reiter aus den Braunen Landen, der sich *Gandalf* und den Helden anschließt, um *Pallando* bis zu seinem Turm zu verfolgen. Er ist lebhaft, stürmisch und voller Tatendrang. Da er direkt sagt, was er meint, wirkt er auf den ersten Blick ein wenig oberflächlich und stumpfsinnig. Wer ihn besser kennt weiß, dass er sein Herz am rechten Fleck sitzen hat und man sich auf ihn verlassen kann, wer er einem sein Wort gegeben hat.

Arwen

Sie ist die Tochter von *Elrond*. Die Helden begegnen ihr auf dem einberufenen Rat in *Bruchtal*. Sie strahlt eine Schönheit und Verletzbarkeit aus, die so manchen gestandenen Mann ins Stottern bringt, sollte er tatsächlich in die glückliche Lage kommen, ein paar Worte mit ihr zu wechseln. Mehr als zu einem kurzen Gespräch wird es allerdings nicht kommen.

Arwin

Arwin lebt in der Stadt *Renos* in den Braunen Landen. Die Helden werden ihn aufsuchen, wenn sie den Auftrag annehmen, die Kinder *Namrods* in Sicherheit und die Obhut seines Bruders *Arwin* zu bringen. Er ist übergelukkig und den Helden zutiefst dankbar, wenn sie die Kinder abliefern.



Canthalion

Canthalion gehört der Gesandtentruppe um Hadamir an, die die Helden über das Nebelgebirge zu Thranduil begleiten sollen. Seine Augen leuchten reinlich grün und strahlen eine naturverbundene Aura aus. So ist es kein Wunder, dass er ein kundiger Jäger und Spurenleser ist und auf diesem Gebiet das volle Vertrauen Hadamirs besitzt. Besser als er versteht es kaum jemand, die Zeichen der Natur so genau wahrzunehmen. Sein Scharfsinn bewahrt in jedoch nicht vor dem Absturz im Schneesturm. Sein Tod löst in der Gruppe Entsetzen und tiefe Trauer aus.

Celegorm

Celegorm gehört der Gesandtentruppe um Hadamir an, die die Helden über das Nebelgebirge zu Thranduil begleiten sollen. Er strahlt mit seinem bloßen Auftreten großes Wissen und Weisheit aus, so dass man unweigerlich zu ihm aufblicken möchte. Trotz seiner offensichtlich großen Erfahrung ordnet er sich Hadamirs Führung ohne Aufbegehren unter und erteilt ihm nur ab und an Ratschläge, wenn dieser seiner Einschätzung bedarf.

Dwalin



Der Zwerg Dwalin führt ein kleines Zwergenreich in den Braunen Landen an, das sich aus den Angelegenheiten der Menschen heraushält und nur zum Handel mit ihnen in Kontakt tritt. Den Helden begegnet er zunächst sehr distanziert und abweisend. Haben sie allerdings gute Argumente für eine Zusammenarbeit vorgetragen, wird das Eis brechen und Dwalin dazu bringen, seine Maske ablegen. Hinter der kalten Fassade ist er ein freundlicher, gut gelaunter Zwerg, der gerne bei einem Humpen Bier, mehr als man vielleicht hören möchte, zu plaudern beginnt.

Elladan und Elrohir

Elrohir und Elladan sind die Söhne Elronds. Die Helden begegnen ihnen auf dem einberufenen Rat in Bruchtal bzw. später in der Schlacht gegen Pallando. Sie sind Zwillingsbrüder und der ganze Stolz ihres Vaters. So oft es geht unternehmen sie Wanderungen durch die Wälder Mittelerdes, an denen sie sich auch nach so vielen Jahren nicht satt sehen kann.

Elrond

Elrond ist der Herr des Heimeligen Hauses, der Herr Bruchtals. Er beauftragt die Helden, ihm zu helfen und die dunklen Schatten, die sich über Mittelerde brauen, zu vertreiben. Seine Worte und Taten sind allen freien Völkern wohl bekannt. Er verkörpert das Gute und die Gerechtigkeit. Nicht umsonst genießt er das Vertrauen Gandalfs, dessen Freundschaft sich über die Jahre aufgebaut hat. Trotz seiner hohen Stellung nimmt er immer Zeit für die Sorgen und Nöte der kleinen Leute.

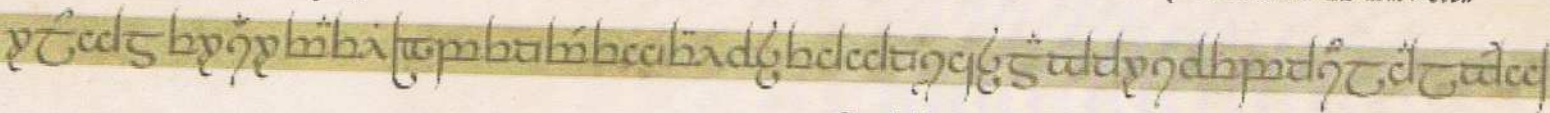
Eregor

Eregor ist ein Reiter aus den Braunen Landen, der sich Gandalf und den Helden anschließt, um Pallando bis zu seinem Turm zu verfolgen. Eregors Familie kam bei einem Überfall um, so dass er bei einer Pflegefamilie unter adliger Obhut aufwuchs. Dort erlernte er das Kämpfen und Reiten bis zur Perfektion. Wann auch immer sein Lehrmeister ihn aus den täglichen Übungen erließ, trainierte Eregor noch mehrere Stunden weiter. Diese eiserne Disziplin verlieh ihm einen unbeugsamen Willen. Nur wenige können dies von sich behaupten. Selbst Gandalf bewundert Eregor für seine Ausdauer.

Erestor



Erestor gehört zu Elronds treuesten Dienern in Bruchtal. Nicht umsonst hat ihn Elrond zum obersten Ratsherren ernannt. Ein Amt, in das Erestor seine ganze Kraft steckt.



Finrod



Finrod gehört der Gesandtentruppe um Hadamir an, die die Helden über das Nebelgebirge zu Thranduil begleiten sollen. Er ist geschickt im Umgang mit Schwert und Bogen und ein ausgezeichnete Jäger. Selbst im unwegsamen Gelände kann er die Fährten von Tieren aufnehmen und verfolgen. Finrod ist neben Rumil der einzige aus der Elbengruppe, der die Gefahren der Reise überstehen kann. In der Schlacht gegen Pallando setzt er sein Talent als fähiger Stratege unter Beweis und zeigt seine Loyalität, in dem er Gandalf und die Helden bis zum Turm des blauen Zauberers begleitet. Die Helden finden in ihm einen wichtigen Verbündeten und, sollten sie sein Vertrauen gewinnen, einen guten Freund.

Gandalf

Der graue Zauberer ist einer der fünf Istari, die aus dem Westen kamen. Den Widerstand gegen den Abtrünnigen Pallando, der kurz nach seiner Ankunft in Mittelerde in den Osten verschwand, unterstützt er mit allen Mitteln. Die Helden werden ihm erst spät über den Weg laufen, doch gehört haben sie bereits viel von ihm. Seine Weisheit, Willenskraft und sein Mut sind legendär und bestätigen sich ein ums andere Mal, wenn er mit den Helden in den Kampf gegen die drohende Dunkelheit zieht.

Glorfindel

Glorfindel ist Elronds erfahrenster Krieger, der bereits im Zeitalter der Elben gegen die Schergen Morgoths kämpfte. Da er es versteht, fähige Männer um sich zu scharen und selbst in Unterzahl einen Sieg herbeizuführen, sehen ihn Sauron und die Nazgûl als Erbfeind an. Es scheint, dass er bereits durch sein Äußeres Licht in den dunklen Tagen bringt. So schimmert sein Haar golden, seine Augen glänzen voller Zuversicht. Sein weißes Pferd Asfaloth steht ihm stets zur Seite.

Hadamir



Hadamir führt die Gesandtentruppe der Elben an, die Thranduil zu Elrond geschickt hat, um die Nachrichten aus dem Osten zu verkünden. Auf dem Weg zurück in den Düsterwald begleiten die Helden die Elben und lernen Hadamir besser kennen. Er steht schon lange in Thranduils Dienst und hat jeden Flecken Mittelerde bereist. Er kann aus fernen Ländern berichten und von fremden Völkern berichten, auch wenn ihm viele Kulturen selbst fremdartig erscheinen. Hadamir genießt in der Gruppe große Loyalität und wird als Führer anerkannt. Sein großes Vermögen ist es, die Sachlage genau einschätzen und damit Gefahren frühzeitig erkennen zu können.



Jonas und Ronea



Jonas ist ein kleiner Junge im Alter von 12 Jahren, seine Schwester Ronea ein Jahr jünger. Die Helden sollen die beiden Kinder auf Bitte ihres Vaters Namrod zu seinem Bruder Arwin in die Stadt Renos bringen, wo er sie in Sicherheit hofft. Jonas ist für sein Alter äußerst ängstlich und zurückhaltend. Erst wenn er Vertrauen zu den Helden aufgebaut hat, wird er sich ein wenig öffnen. Ronea hingegen fühlt sich in Begleitung der Helden sichtlich wohl und freut sich auf das Abenteuer. Sie versteht nicht, wie gefährlich die Situation tatsächlich ist.

Maglor

Maglor gehört der Gesandtentruppe um Hadamir an, die die Helden über das Nebelgebirge zu Thranduil begleiten sollen. Er ist noch ein äußerst junger Elb von nicht einmal 300 Jahren. Diese Reise ist seine erste große Wanderung, weshalb er fasziniert von der Vielfalt Mittelerdes ist und dies immer wieder zum Ausdruck bringt. So ist es auch kein Wunder, dass Maglor seine Wissbegier nicht zurückhält und die Helden nach fernen Ländern und ihren Kulturen befragt. Vielleicht deshalb können sie mit ihm am schnellsten ein freundschaftliches Verhältnis aufbauen. Eine dauerhafte Bindung wird jedoch nicht entstehen, da er bei dem Angriff der Orks im Dusterwald getötet wird.

Namrod



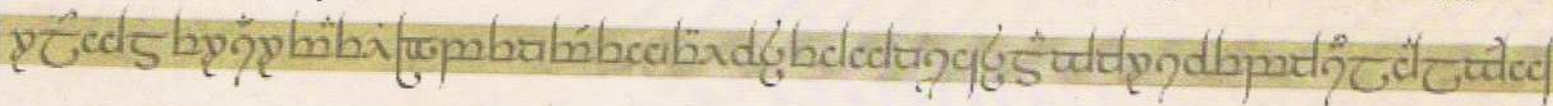
Namrod wohnt in einem kleinen Dorf in den Braunen Landen, durch das die Helden reisen. Da er einen baldigen Angriff der Ostlinge befürchtet, bittet er die Helden, seine Kinder in Sicherheit zu bringen. Eine Bitte, die sie dem Vater, der außer der Liebe zu seinen Kindern kaum etwas hat, sicher nicht ausschlagen können.

Pallando

Pallando ist einer der fünf Istari, die aus dem Westen kamen und sich in Mittelerde niederließen. Im Gegensatz zu Gandalf, Saruman und Radagast verschlug es Pallando, ebenso wie Alatar, in den Osten. Danach verwischten sich ihre Spuren und ihre Namen fanden keine Erwähnung mehr in den Chroniken des Dritten Zeitalters. Während Alatar verschollen blieb, unterjochte Pallando in Rhûn das Volk der kriegerischen Ostlinge. Er ließ sich im Binnenmeer einen Turm bauen, von dem aus der sein ganzes Reich überblicken konnte. Danach begann er Pläne zu schmieden, sein Reich nach Westen hin auszuweiten. Dort, wo sich die Wälder Thranduils befinden.

Pallando tritt erst gegen Ende der Kampagne in Erscheinung, auch wenn sein Name schon früher fällt. Der Zauberer ist in dunkelblaue Gewänder gehüllt und trägt ein in seinem Stab einen bläulich schimmernden Diamanten. Seine Augen sind scharf und seine Gesichtszüge hart, doch in seinem Blick lodert der Wahnsinn nach dem Streben unendlicher Macht.





Rumil

Rumil gehört der Gesandtentruppe um Hadamir an, die die Helden über das Nebelgebirge zu Thranduil begleiten sollen. Rumils Züge sind lieblich, seine Haare duften nach Waldbeeren und es scheint, als ob der Wind es liebt, vor allem mit seinem Gewand zu spielen. Weibliche Charaktere schmelzen bei Rumils Anblick augenblicklich dahin. Trotz seiner angeborenen Schönheit nutzt er diese Gabe aber nicht schandlos aus. Dennoch weiß er, wie er andere von einer Sache überzeugen kann und wie er mit den richtigen Worten und Gesten jeden soweit umschmeicheln kann, dass man ihm keine Bitte ausschlagen möchte.

Sauron

Sauron, der Feind der freien Völker, wurde im Zweiten Zeitalter besiegt. So zumindest scheint es. Doch die Anzeichen mehren sich, dass er zurückgekehrt ist. Er wird in dieser Kampagne nicht direkt in Erscheinung treten, die Helden könnten allerdings auf dem Schlachtfeld in den Braunen Landen nicht zu Unrecht vermuten, dass er die Orks anführt und in den Kampf schickt.

Thranduil



Thranduil ist der König des Elbenreichs im Düstervald. Er musste bereits miterleben, wie sich der einstmals prächtige Große Gründwald in den Düstervald verwandelte und von dunklen Geschöpfen wie Spinnen und Orks bewohnt wurde. Die Elben mussten sich in den nördlichen Teil des Waldes zurückziehen. Der bevorstehende Angriff der Ostlinge würde den geschwächten Elben ohne Hilfe den Rest geben. So bittet er Elrond um Rat und erkennt, wenn auch zähneknirschend an, dass ihm bei dieser Aufgabe Helden aller freien Völker unterstützen.

