

# ABOREA

## SPUK IM PARK

Ein Abenteuer für 2–8 Spieler der Stufe 1.

Schwierigkeitsgrad: einfach

Spieldauer: 1 Sitzung

Anzahl der Spieler: 2 bis 8

Text und Idee: Birgit Oppermann

Lektorat: Tobias Freund

Illustration: Andreas Schroth

### DARUM GEHT ES

Eine reiche Händlerin bittet die Gruppe um diskrete Hilfe: Auf ihrem Anwesen spukt es seit einiger Zeit aus unbekannten Gründen. Die Spieler sollen die Ursache herausfinden und beseitigen.

### SCHAUPLATZ

Das Abenteuer kann an jedem beliebigen Ort spielen, zum Beispiel auf einem Weg zwischen zwei größeren Abenteuern.

### DAS ABENTEUER BEGINNT

Auf der Straße zwischen zwei Dörfern kommt den Spielern ein Reiter entgegen und bittet um ein kurzes Gespräch. Er ist in kostbare, etwas zu bunte Stoffe gekleidet, und stellt sich als Leonat vor. Er ist Diener einer reichen alten Dame, die einen lohnenden Auftrag für die Spieler hat. Sie

hat von den Spielern und ihren Taten gehört und meint, sie könnten genau die richtigen für ihren Auftrag sein. Es handelt sich aber um eine Aufgabe, die einiges an Diskretion erfordert. Das ist auch der Grund, dass er die Spieler nicht im Gasthaus oder im Ort angesprochen, sondern gewartet hat, bis sie ungestört sprechen können. Genaueres verrät er nicht, vorläufig nicht einmal den Namen der Auftraggeberin. Seine Herrin bietet den Abenteuern ein Abendessen und einen Schlafplatz für die Nacht an, wenn sie bereit sind, sich ihre Wünsche anzuhören und Stillschweigen über das zu bewahren, was sie dort hören. Sollten sie ihren Auftrag dann annehmen, will sie sich außerordentlich erkenntlich zeigen.

### IM HAUS DER ALTEN DAME

Leonat führt die Spieler zum Wohnsitz seiner Herrin: Es handelt sich um eine großzügige Villa in einem riesigen, von einer hohen Mauer umgebenen Park. Die Spieler bekommen in luxuriösen Schlafräumen mit je zwei Betten Gelegenheit, ihr Hab und Gut abzulegen, etwas zu trinken und sich kurz zu waschen. Dann werden sie in einen Speisesaal geführt, in dem die Herrin des Hauses schon wartet. Es handelt sich um eine ältere Dame mit weißer

Hochsteckfrisur und kostbarer Kleidung. Sie heißt Calidenna und stammt aus einer Kaufmannsfamilie, die mit dem Verkauf edler Stoffe zu Geld gekommen ist. Nach einem üppigen Mahl mit reichlich edlem Wein erzählt sie schließlich von ihrem Problem:

Seit einigen Wochen spukt es im hinteren Teil ihres Parks, rund um einen alten Baum. Dort quillt Blut aus dem Boden, es ertönen furchtbare Geräusche und es wurde sogar schon ein Geist gesehen. Calidenna fürchtet, es könne ihren Geschäften schaden, wenn der Spuk bekannt würde. Zudem denkt sie darüber nach, das Anwesen zu verkaufen, und die Vorkommnisse würden den Preis empfindlich drücken. Noch konnte sie ihre Bediensteten für ihr Stillschweigen gut genug bezahlen, doch früher oder später wird sicher etwas durchsickern. Deshalb hat sie sich an die ortsfremden Spielercharaktere gewandt. Diese sollen die Ursache für den Spuk herausfinden und beseitigen. Als Belohnung bietet Calidenna jedem von ihnen ein neues Gewand aus edelsten Stoffen sowie ein Paar hochwertiger Reisetiefel an – Kleidung, in der sich selbst ein Fürst nicht schämen müsste, wie sie sagt.

## DER SPUK IM PARK:

Wenn die Spieler den Auftrag annehmen, können sie sich erst eine Nacht und einen Tag ausruhen, wenn sie möchten. Sie werden im Haus von Calidenna aufs Beste versorgt. Wenn sie Calidenna oder ihr Personal befragen, erfahren sie einige interessante Kleinigkeiten:

- Es ist die Rede von Blut, das aus dem Boden quillt, von angreifenden Pflanzen und Tieren sowie grausigem Geschrei, das direkt im eigenen Kopf zu entstehen scheint.
- Zwei Gärtner wollen unabhängig voneinander einen Geist gesehen haben. Einer berichtet von einem wütenden Gespenst, das ihn verfolgt hat. Der andere erzählt, der Geist habe nur auf einer Baumwurzel gesessen und unsinniges Zeug gebrabbelt. Viel hat der Gärtner nicht verstanden, aber es ging wohl um eine unfähige Köchin und einige andere Themen, die mitten im Satz wechselten. Der Gärtner hatte den Eindruck, der Geist spräche mit Leuten, die nur er sehen und hören kann.
- Der Spuk tritt immer im gleichen Bereich des Parks auf, in dem ältere Bäume stehen.
- Bei Tag ist nichts Ungewöhnliches zu sehen. Davon können sich auch die

Spielercharaktere überzeugen, wenn sie sich tagsüber im Park umschaauen.

Spätestens in der zweiten Nacht können sich die Spieler dann in den Park begeben, um sich den Spuk mit eigenen Augen anzuschauen.

Wenn die Spieler sich dem genannten Bereich nähern (oder bereits in dessen Zentrum warten), passieren verschiedene unheimliche Dinge (wie viele und welche Spukerfahrungen die Charaktere machen, entscheidet der Spielleiter):

- Von einem Baum tropft Blut auf die Charaktere herab.
- Der Boden unter dem vordersten Spieler verwandelt sich plötzlich in Sumpf, der ihn oder sie nach unten zu ziehen droht (Manöver Stärke MS8, um einen Charakter zu befreien. Die Manöverschwierigkeit wird für jeden helfenden SC um einen Punkt erleichtert).
- Eine Kletterpflanze windet sich um die Beine der Charaktere und lässt erst los, wenn man die holzigen Ranken abhackt (Manöver Stärke MS14 oder 2 Punkte Schaden gegen Rüstung 6).
- Ein Schwarm Fledermäuse greift die Spieler

an: TP var. (1 TP/Tier), INI +2, Biss, Schaden -2, KB 1, Rüstung 5, Fliegend. Es handelt sich hierbei immer um einen Schwarm von 2-3 Tieren pro Spielercharakter. Jedes hat einen Trefferpunkt. Pro Runde wird jeder SC Ziel eines Angriffes, sofern noch genügend Tiere am Leben sind.

- Die Spielercharaktere werden plötzlich von Angst ergriffen, der sie nur schwer widerstehen können (Einflussnahme oder Intelligenz oder Stärke MS10).
- Eine grausige Stimme ertönt scheinbar in den Köpfen der Charaktere und warnt sie, sofort zu verschwinden, wenn sie überleben wollen.

Nach einer Weile reißen die Spukbilder plötzlich ab und es tauchen auch keine neuen mehr auf, sodass die Spieler ins Zentrum des Spukbereichs vordringen können. Dort begegnen sie einem einhändigen Geist, der verwirrt wirkt und auf die Anwesenheit der Spieler zunächst kaum reagiert. (Sollten sie bereits dort auf die Dunkelheit gewartet haben, hat sich der Geist ihnen sofort gezeigt und sie mit den Fledermäusen, Kletterpflanzen etc. angegriffen. Auch in diesem Fall bricht er aber den Angriff nach einer Weile ab.)

## DOVANO, DER GEIST

Zu seinen Lebzeiten war Dovanio ein erfahrener Zauberkundiger, der der Wilden Magie anhing, aber auch an einer der Weißen Zauberschulen der Gegend gelernt hat. Er lebte am Rand einer Kleinstadt etwa fünf Tagesreisen von hier und hatte sein Auskommen mit Zaubern und Heiltränken.

In seiner Jugend leistete er sich jedoch einen schweren Fehltritt: Gemeinsam mit seinem Jugendfreund Olen stahl er im Übermut ein goldenes, mit Edelsteinen besetztes Amulett aus dem Leceia-Tempel seiner Heimatstadt. Er wurde erwischt, Olen verschwand mit dem Amulett und ließ ihn im Stich. Dovanio hätte das Amulett liebend gerne zurückgegeben, doch er wusste nicht, wo Olen es hingebracht hatte. Er sah seinen Freund danach nie wieder und vermutet, er ist auf der Flucht umgekommen. Er selbst musste für den Diebstahl jedoch büßen: Ihm wurde die Hand abgehackt. Obwohl er sich später ein ehrbares Leben aufbaute, empfand er seine Jugendsünde immer als schlimmen Makel. In den letzten Jahren hat sich aufgrund seines Alters sein Verstand immer mehr verwirrt.

Nach seinem Tod vor wenigen Wochen fand er sich plötzlich hier im Park wieder, einem Ort, an dem er zu Lebzeiten nie gewesen ist. Er weiß nicht, warum er hier ist, hat aber den großen Drang, etwas an diesem Ort beschützen zu müssen.

Als Geist ist Dovanio die meiste Zeit verwirrt. Er durchläuft immer wieder verschiedene Phasen. Diese können die Spieler leicht herausfinden, wenn sie ihn eine Weile beobachten:

- Er ist aggressiv und fühlt sich verfolgt und bedroht. In dieser Phase entstehen die Spukerscheinungen, die durchaus gefährlich werden können.
- Dann folgt eine Phase, in der er sehr abwesend ist, auf einer Wurzel sitzt und vor sich hinmurmelt. Er nimmt dann seine Umgebung kaum wahr.
- Nach einer weiteren aggressiven Phase folgt ein kurzer Zeitraum von höchstens einer Viertelstunde, in der Dovanios Verstand klar ist. In dieser Zeit können die Spieler mit ihm Kontakt aufnehmen und vernünftig mit ihm sprechen. Sie

müssen jedoch jederzeit damit rechnen, dass er wieder aggressiv wird.

Als körperloses Wesen ist Dovanio mit Waffengewalt nicht zu verletzen. Magie hat abgeschwächte Wirkung auf ihn, allerdings hat er selbst große Zauberkräfte und kann sich schützen und/oder wehren.

### Dovanios Werte (SG 6):

TP 20, INI +0, Eiskalter Griff, Schaden -1, KB 2, Rüstung 8, MP 30\*, Weiße Magie 2, Wilde Magie 6, Gezielte Zauber (OB 5), Körperlos\*\*, Angst (MS10).

\*) Wenn die Spielercharaktere bereits von der Pflanze und/oder den Fledermäusen angegriffen wurden, sind die MP entsprechend zu verringern (-2 Fledermäuse, -3 Pflanze)

\*\*) Körperlose Kreaturen können nur durch Magie (Artefakte, Zauber oder Wunder) wirkungsvoll bekämpft werden. Alle anderen Einwirkungen richten nur den halben Schaden an. Wird Dovanio nur mit Waffen bekämpft, taucht er einige Stunden später wieder auf.

## WAS WILL DOVANIO?

Um den Geist aus dem Park zu entfernen und ins Jenseits zu schicken, müssen die Spieler herausfinden, was ihn dort hält. Dazu sind zwei unterschiedliche Dinge zu tun, auch wenn dies zunächst nicht ersichtlich ist.

- Wenn die Spieler Dovanio beobachten oder mit ihm sprechen, erfahren sie, dass er vor allem den Bereich zwischen zwei Baumwurzeln bewachen will. Wenn sie ihn ablenken (Manöver List IN/CH MS10) oder seine wachen Momente nutzen, können sie dort graben und finden Knöchelchen einer menschlichen Hand. Dovanio kann ihnen sagen, dass die abgehackten Hände von Dieben oder Hingerichteten für verschiedene abergläubische Zwecke verwendet werden, zum Beispiel, um Unheil vom Haus fernzuhalten oder Krankheiten abzuwehren. Dies scheint hier vor vielen Jahren geschehen zu sein. (Wird die Auftraggeberin gefragt, weiß sie davon allerdings nichts.) Um Dovanios Bindung an die Hand zu lösen, muss diese entweder verbrannt oder mit priesterlichen Würden bestattet werden. Wider Erwarten verschwindet Dovanio danach aber nicht. Er ist zwar nicht mehr an diesen Ort gebunden, kann aber noch nicht gehen. Es ist noch etwas Zweites offen:
- Dovanio möchte sein Vergehen wieder gut machen. Das Amulett konnte zwar nicht mehr aufgetrieben werden, aber er schätzt seinen Wert auf etwa drei Goldfalken. Einen Goldfalken hat er schon zu Lebzeiten an die Kirche gespendet, mehr konnte er nicht aufbringen. Es fehlen also noch zwei Goldfalken. Hier gibt es nun verschiedene Lösungsansätze für die Spieler: Sie können das Geld zum Beispiel aus eigener Tasche zahlen oder ihre Auftraggeberin davon überzeugen. Oder sie können einen Leceia-Priester auftreiben, der Dovanio von seiner Schuld freispricht. Erst wenn beide Aufgaben erledigt sind (natürlich kann auch zuerst die Schuld beglichen und dann die Hand gefunden werden), findet Dovanio Frieden und löst sich auf.