

# ABOREA

## SCHWEIN ODER NICHT SCHWEIN

Ein Kurzscenario für 3–5 Spieler der Stufen 1–2.

Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Spieldauer: eine Sitzung

Anzahl der Spieler: 3 bis 5

Text und Idee: Tobias Freund

Lektorat: Timo Herget

Illustration: Nele Diel

Layout: Sebastian Witzmann

In diesem Szenario kommen die Spielercharaktere einer Waldbauernfamilie zu Hilfe, deren Hof von Orks belagert wird. Doch der erste Schein trügt – was wollen die Orks wirklich?

### AUF EIN WORT

Dieses Szenario wurde anlässlich der SPIEL 2016 für kurze, etwa einstündige Demorunden entworfen. Bezüglich des Umfangs ist es jedoch variabel zu handhaben: Je nach Geschmack und Spiellust der Gruppe, kann es entweder zu einem abendfüllenden Abenteuer ausgebaut werden oder schlicht als kurzes Intermezzo zwischen

zwei Abenteuern dienen. Es ist sowohl zeitlich als auch örtlich nicht festgelegt und daher nahezu universell einsetzbar. Während des Schreibens stand die Region des Casnewydd Pate, aber es sind fast alle anderen größeren Waldgebiete für das Setting denkbar. Der SL sollte gegebenenfalls einfach die Namen der NSC durch für die gewählte Region typische Namen ersetzen. Weiterhin geht das Szenario von menschlichen Bauern aus. Da dies jedoch für die Geschichte nicht weiter von Belang ist, könnte es sich in der gespielten Version auch ohne weiteres beispielsweise um Halblinge handeln.

### WIE DIE CHARAKTERE INS SPIEL KOMMEN

Die Spielercharaktere müssen auf ihrem Weg einen großen Wald durchqueren. Als der Tag sich dem Ende neigt und die Charaktere gerade ihr Nachtlager aufschlagen wollen, ist aus einiger Entfernung ein Tumult zu hören. Wenn sie sich den Geräuschen vorsichtig nähern (Manöver List, MS 8), erreichen sie nach wenigen Minuten

eine etwa 80 m durchmessende Lichtung. In deren Mitte steht ein kleines, mit einer Palisade befestigtes Gehöft, wie es die SC auf dem zurückliegenden Weg bereits einige Male passiert haben. Vor dem Tor, das den einzigen Zugang darstellt, hat sich eine Gruppe finsterner Gestalten versammelt, die lautstark versucht ins Innere vorzudringen. Obwohl die Sonne bereits tief unter die Baumwipfel gesunken ist, kann ein aufmerksamer Charakter (Manöver Wahrnehmung gegen MS 7) feststellen, dass es sich scheinbar um drei noch sehr junge Orks handelt.

### JUGENDLICHER ORK (SG 1)

TP 8, Rüstung 0, Schatz keiner

Knüppel: Schaden –1, KB 2, Ini +0

Ausrüstung: einfacher Holzknüppel, Kette aus Tierzähnen, einfache Kleidung aus Leder

Greifen die Spielercharaktere an und sind deutlich in der Überzahl, so fliehen die Belagerer.

Andernfalls aber kämpfen sie solange, bis zwei von ihnen verwundet oder einer erschlagen wurde, bevor sie schließlich die Flucht ergreifen.

Sobald die Orks vertrieben oder getötet wurden, öffnet sich vorsichtig das Tor und die SC werden von einem etwa 40 Jahre alten, mit einer Mistgabel bewaffneten Mann gebeten, schnell einzutreten. Kommen die Charaktere der Einladung nach, so sehen sie eine Frau, zwei junge Burschen und ein kleines Mädchen, die sich Schutz suchend hinter dem Mann versammelt haben. Nachdem die Charaktere eingetreten sind, verschließt der Bauer das Tor mit einem schweren Balken und stellt seine Söhne als Wachen ab.

### DIE BEWOHNER

Der Mann stellt sich als Cohn vor. Er ist ein einfacher Waldbauer, der hier lediglich von seinem Vieh und dem, was der Wald ihm schenkt, lebt. Er bedankt sich bei den Fremden mit einer Mischung aus Freude und Vorsicht. Anschließend stellt er den Charakteren auch seine Familie vor: Die beiden Jungen heißen Geno und Jeran; 16 und 14 Jahre sind sie alt. Noch immer halten sie eine Axt bzw. eine Fackel und ein langes Messer fest umklammert. Das Mädchen heißt Hana und ist ungefähr 8 Jahre alt. Sie versteckt sich hinter ihrer Mutter Sharima (etwa Mitte dreißig).

#### COHN (SG 2)

Mensch, 40 Jahre  
TP 10, Rüstung 0, Schatz A  
Mistgabel (wie Speer): Schaden +0, KB 3, Ini +0  
Ausrüstung: einfache Kleidung

#### GENO (SG 1)

Mensch, 16 Jahre  
TP 6, Rüstung 0, Schatz A  
Einhandaxt: Schaden +0, KB 2, Ini +0  
Ausrüstung: einfache Kleidung

#### JERAN (SG 1)

Mensch, 14 Jahre  
TP 5, Rüstung 0, Schatz A  
Langes Messer (wie Kurzschrift): Schaden -1, KB 1, Ini +1  
Ausrüstung: einfache Kleidung

### DER HOF

Der Hof der Waldbauernfamilie umfasst einen Bereich von 15 m mal 20 m und ist von einer 3 m hohen Palisade aus Baumstämmen umgeben. Er besteht aus einem einfachen, einstöckigen

Wohnhaus sowie einem kleinen Hühnerstall und einem Schweinepferch mit angrenzendem Stall, einem weiteren Stallgebäude mit daran entlang aufgereihtem Feuerholz sowie einem Brunnen.

### EIN HERZLICHES WILLKOMMEN

Die Spielercharaktere werden ins Haus geführt, wo man ihnen gleich eine üppige Mahlzeit aus deftigem Eintopf, Brot, Ziegenkäse und Würsten aufischt. Nachdem sich die Familie zum wiederholten Male bei ihren Rettern bedankt hat, möchte man natürlich mehr über die Charaktere und ihre Abenteuer erfahren. Es entwickelt sich ein angeregtes Gespräch.

Fragen die SC nach dem Grund des Orkangriffes, so erklärt Cohn fast zögerlich, dass es schon häufiger zu Diebstählen durch Orks gekommen sei – wenn auch nicht so aggressiv wie heute. Durch ein erfolgreiches Manöver List/Einflussnahme/Wahrnehmung (IN, MS8) kann ein Charakter erkennen, dass Cohn offenbar etwas zu verheimlichen versucht. Wird er mit diesem Verdacht konfrontiert, wird er einsilbig und beteuert, alles erzählt zu haben, was er wisse.

Die SC bekommen Nachtquartiere im Stall zugewiesen, den sie sich mit einem Esel und einer Ziege teilen müssen. Sollte ein SC Heilung benötigen, kann die Bauersfrau Wunden verbinden (Kleine Heilertasche) und mit einer Heilsalbe aushelfen.

### EIN BLICK HINTER DIE FASSADE

Sollten sich die SC auf dem Hof umsehen, dann entdecken sie hinter dem Hühnerstall einen kleinen Verschlag, der mit einer Kette und einem Schloss gesichert ist (Manöver List, MS 8). Darin sitzt ein verängstigter, von Prügel gezeichneter Orkjunge. Er heißt Grinfgh (gesprochen Grinfch) und spricht nur sehr gebrochen die Handelssprache, kann aber einfache Sätze verstehen und sprechen.

Der Ork wollte als Mutprobe eines der Schweine stehlen, wurde jedoch dabei erwischt, vom Bauern und seinen Söhnen zusammengeschlagen und eingesperrt. Die Freunde des Orks, die aus dem Schutz des Waldes auf seine Rückkehr warteten, konnten nicht rechtzeitig eingreifen. Als sie schließlich die Palisade erreichten, war er bereits im Verschlag eingeschlossen. Daraufhin versuchten die jungen Orks gewaltsam in den Hof einzudringen, was jedoch am unerwartet starken Widerstand seiner Bewohner scheiterte.

Wenn sich die SC dem Gefangenen gegenüber freundlich verhalten und sich vielleicht sogar um seine Wunden kümmern (ihm fehlen 4 von 8 TP),

fasst er Vertrauen zu den Charakteren und kann im weiteren Verlauf als Fürsprecher nützlich sein.

Stellen die Spielercharaktere den Bauern zur Rede, so gibt dieser zu, den Ork geschlagen zu haben. Er habe mit seiner Familie gerade beim Abendessen zusammengesessen, als er Geräusche vom Schweinestall hörte. Zusammen mit seinen Söhnen habe er nach dem Rechten gesehen und dort den Ork auf frischer Tat ertappt. Dieser habe sich aber massiv gewehrt, weshalb sie dazu gezwungen gewesen seien, ihrerseits Gewalt anzuwenden und ihn schließlich einzusperren – mit der Absicht, ihn am nächsten Tag dem Büttel des nahen Dorfes/der nächsten Stadt zu übergeben.

Sofern die SC den Ork nicht befreit und laufen gelassen haben, erscheinen wenige Stunden später, mitten in der Nacht, erneut die Freunde des Orks. Dieses Mal sind sie jedoch in der Begleitung von vier Erwachsenen.

#### ERWACHSENER ORK (SG 2)

TP 12, Rüstung 2, Schatz B  
Langmesser (Kurzschrift), Schaden -1, KB 3, Ini +1.  
Einhandaxt, Schaden +0, KB 3, Ini +0.

Der Anführer der Gruppe, ein großer Ork namens Kragkh (gesprochen Kraak), fordert nicht nur die Herausgabe des Orkjugen, sondern auch zwei Schweine als Entschädigung. Die Orks sind zu allem entschlossen: Sie werden unter keinen Umständen unverrichteter Dinge abziehen und den Gefangenen notfalls sogar mit Gewalt befreien.

An dieser Stelle müssen die Spieler sich entscheiden, ob sie sich auf ein Gefecht mit den Orks einlassen wollen oder doch besser den Weg der Diplomatie wählen. Sollte es zu einem Kampf kommen, werden die Bauern keine große Hilfe sein; denn wird einer von ihnen ernsthaft verletzt oder gar getötet, so ist ihre Moral so stark erschüttert, dass sie sich ohne weiteren Widerstand ergeben. Die Orks ihrerseits werden erst die Flucht ergreifen, wenn mehr als die Hälfte von ihnen tot oder schwer verwundet ist. Sie werden dann ohne Zweifel in der folgenden Nacht in noch größerer Zahl zurückkommen.

### MIT DEN ORKS VERHANDELN

Entscheiden sich die Charaktere zur Aufnahme von Verhandlungen, sind schlagkräftige Argumente und gegebenenfalls eine materielle Entschädigung vonnöten, um die Orks zum

Abzug zu bewegen. Das notwendige Manöver (Einflussnahme für Diplomatie bzw. List für einen Betrug), um die Orks ohne die Erfüllung ihrer Forderungen zum Abzug zu bewegen, ist ein absurdes Manöver (MS18). Es kann durch folgende Umstände beeinflusst werden:

- Auslieferung des Gefangenen: +4
- Entschädigung (Tiere, max. +4):
  - +1 pro Schwein, Esel oder Ziege
  - +1 pro vier Hühner
- Geld oder Schätze: +1 pro 20 TT (max. +4)
- pro getötetem Jungork: -3
- pro verletztem Ork: -1
- Unterhändler ist Elf oder Zwerg: -2
- Unterhändler ist Gnom oder Halbling: +1
- Verhandlungen werden in der Handelssprache geführt: -1
- Grinfgh wurde von den SC gut behandelt und kann mit den Orks sprechen: +2

Um die Spieler über ihre Erfolgsaussichten im Unklaren zu lassen, sollte der Spielleiter die Höhe der Boni, welche die aufgeführten Faktoren auf das benötigte Diplomatie-Manöver einbringen, nicht preisgeben.

Sollte der erste Diplomatieversuch scheitern, sind bis zu zwei weitere Versuche möglich, bevor die Orks die Geduld verlieren und die Sache selbst in die Hand nehmen. Jeder gescheiterte Versuch verringert jedoch den Manöverwurf jeweils um -1.

Einschüchterungsversuche sind zwar nicht vollends aussichtslos, jedoch eher schwierig. Die Orks sind ebenfalls gut über die hier lebende Bauernfamilie unterrichtet und stufen diese nicht als Bedrohung ein.

Die Ausgangsmanöverschwierigkeit eines Einschüchterungsversuches ist blanker Leichtsinn (MS16). Weitere Modifikatoren können den Manöverwurf beeinflussen:

Mindestens ein Ork konnte fliehen und ...

- ... die SC sind in der Unterzahl: -2
- ... die SC sind in der Überzahl: +2

Den Bauer von der Herausgabe eines oder mehrerer seiner Tiere zu überzeugen, ist ein Routine-Manöver (MS5), wobei sich die Schwierigkeit je nach Art und Anzahl der Tiere erhöht. Insgesamt stehen folgende Tiere zur Verfügung:

- fünf Schweine (jeweils +2)
- neun Hühner (jeweils +1)
- eine Ziege (+3)
- ein Esel (+3)

Wenn er mit Gewalt zur Herausgabe gezwungen wird, ergibt er sich, sobald er selbst oder einer seiner Söhne verletzt wurde.

Sind die Verhandlungen erfolgreich, ziehen die Orks ohne viel Aufhebens ab und das Abenteuer endet an dieser Stelle. Abhängig davon, mit wie viel Tribut der Bauer seine Sicherheit erkaufen musste, werden die Spielercharaktere am nächsten Morgen höflich, aber bestimmt zum Gehen aufgefordert oder dazu eingeladen, noch eine weitere Nacht zu bleiben. Möglicherweise haben sie hier sogar einen Ort gefunden, an dem sie jederzeit herzlich willkommen sind.

### WIE ES WEITERGEHEN KÖNNTE

Wenn Sie wünschen, kann dieses kurze Szenario auch als Auftakt eines längeren Abenteuers dienen. Handelte es sich wirklich nur um eine Mutprobe? Falls nicht, was treibt die Orks dann in die Siedlungen der Menschen? Sind noch weitere Bauern in der Umgebung betroffen? Gab es eventuell sogar Tote und Verletzte? Sind die Orks vielleicht nicht nur eine Plage, sondern stellen womöglich eine echte Gefahr dar?

Je nachdem wie sich die Charaktere verhalten haben, kann es auch sein, dass sie in dem Gefangenen einen Freund und in dessen Sippe vielleicht sogar wertvolle Verbündete gefunden haben, die ihnen später einmal bei Auseinandersetzungen mit Feinden zu Hilfe kommen können.

Ebenso kann der Bauer und seine Familie ein Aufhänger für weitere Abenteuer sein; oder er könnte als Informationsquelle und sein Hof als Rückzugsort dienen.

## WELCHES ATTRIBUT IST DAS RICHTIGE?

Abhängig von der jeweiligen Situation kann der Spielleiter bestimmen, welches Attribut am besten zu einem Manöver passt.

Hier einige Beispiele:

- Über einen Abgrund springen: Athletik (ST)
- Über ein Seil balancieren: Athletik (GE)
- Dauerlauf: Athletik (KO)
- Betören/Verführen: Einflussnahme (IN oder CH)
- Einschüchtern: Einflussnahme (ST, IN oder CH)
- Feilschen: Einflussnahme (IN oder CH)
- Falle entschärfen: List (GE oder IN)
- Intrigieren: List (IN)
- Jemanden bestehlen: List (GE)
- Lügen: List (IN oder CH)
- Schlösser öffnen: List (GE oder IN)
- Eine Pflanze bestimmen: Natur (IN)
- Ein Tier beruhigen: Natur (IN oder CH)

Je nach Situation und Vorgehensweise des Charakters könnten in den obigen Beispielen sogar noch andere Attribute erlaubt sein.

Der Spielleiter legt die Manöverschwierigkeit (MS) und das Bezugsattribut bzw. die -attribute vor einem Manöver fest und erklärt beides den Spielern. Häufig können diese dann ihre Aktion noch abbrechen („*Oh, wenn ich die Steilwand als so schwierig einschätze, klettere ich lieber doch nicht da rauf.*“) oder noch einmal modifizieren („*Das ist aber ganz schön gefährlich – da versuche ich Kletterhaken und Seil einzusetzen. Wie sieht es dann aus?*“) und erhalten so eventuell eine neue Ansage („*Wenn du Kletterhaken und Seil verwendest, erhältst du einen Bonus von ...*“). Das gilt natürlich nicht, wenn das Manöver zwingend ist (beispielsweise, wenn der Boden unter dem SC wegbricht und er sich noch mit einem Athletik-

Manöver GE/ST MS 10 retten kann). In diesem Fall hat der Spieler keine Wahl mehr, außer von den beiden möglichen Attributen dasjenige zu wählen, welches für ihn am vorteilhaftesten ist.

Außerdem kann es sehr viele Situationen geben, die man mit verschiedenen Fähigkeiten lösen kann.

Bei **Waffenfertigkeiten** hängt der Attributsbonus von der verwendeten Waffe ab. Häufig hat der Spieler sogar die Wahl zwischen ST oder GE (siehe Tabelle *Waffen* im Kapitel *Ausrüstung* des Spielerheftes).

**Wahrnehmung** und **Wissen** werden hingegen in den meisten Situationen von einer hohen IN profitieren. Im Falle der Wahrnehmung könnte man aber zum Beispiel statt IN auch GE verwenden, sofern das Manöver maßgeblich vom Tastsinn des Charakters abhängt.

Gute Beispiele sind auch die Fertigkeiten Einflussnahme und List:

Im vorliegenden Szenario kommt der Verhandlung (Einflussnahme) ein besonderer Stellenwert zu. Je nach Vorgehensweise können aber verschiedene Attribute den Ausgang des Manövers beeinflussen. Versucht ein Charakter beispielsweise die Orks mit stichhaltigen Argumenten und messerscharfer Logik zu überzeugen, so baut er ganz auf seine Intelligenz. Versucht er es stattdessen auf einer eher emotionalen Basis mittels seiner Ausstrahlungskraft oder seines Charmes, dann ist Charisma das Attribut seiner Wahl. Aber auch Drohungen können zum Erfolg führen. Diese können – das ist abhängig von seinem Auftreten – eher subtil (IN oder CH) oder durchaus physisch einschüchternd (ST) vorgetragen werden.

Ähnlich verhält es sich mit Lug und Betrug: Versucht beispielsweise ein Charakter einen

anderen zu belügen, verwendet er dazu die Fertigkeit List. Welches Bezugsattribut eingesetzt wird, hängt auch hier von der genauen Vorgehensweise ab. Lässt der Charakter seinen Charme spielen (CH) oder tischt er eine in allen Details durchdachte Lügengeschichte auf (IN)?

Eine Lüge zu entdecken erfordert normalerweise einen Wurf auf Wahrnehmung (IN). Ein ebenfalls in der Kunst der Täuschung erfahrener Charakter könnte aber an dieser Stelle ebenso gut seine Fertigkeit List zur Aufdeckung der Lüge verwenden. Das passendste Attribut wäre hier ebenfalls Intelligenz.

In einigen Fällen gibt es also mehr als nur ein relevantes Attribut. Eine Grundregel sollte aber immer gelten: Sofern in einer Situation eine andere, spezialisierte Fertigkeit angewendet werden kann, sollte die Manöverschwierigkeit der weniger spezialisierten Fertigkeit mindestens eine Stufe höher angesetzt werden.

Ein Beispiel: Die Geschichte einer magischen Waffe zu kennen erfordert ein einfaches Manöver (MS8) auf *Wissen (Magie)*. Man könnte auch die Fertigkeit *Wissen (Kultur: Trion)* heranziehen, sofern die Waffe in der trionischen Kultur eine gewisse Bedeutung hat. Die Manöverschwierigkeit sollte hier allerdings auf schwer (MS10) erhöht werden. Zudem könnte aber auch ein in der Waffengruppe der betreffenden Waffe geschulter Charakter mit einem sehr schweren (MS12) Fertigkeitenmanöver *Waffen (Waffengruppe der magischen Waffe)* Informationen bezüglich der magischen Waffe abrufen, die er im Laufe seiner Ausbildung (oder aus reinem Interesse) aufgeschnappt hat. In allen drei Fällen ist jedoch IN das sinnvollste Bezugsattribut.