

ABOREA



NICHT OHNE MEINE SCHWESTER

Ein Mini-Abenteuer von Lars Langner für zwei bis vier Spielerinnen und Spieler mit Charakteren der Stufe 1-2.

Schwierigkeitsstufe: Einfach bis mittel

Spieldauer: Eine Sitzung

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Text und Idee: Lars Langner

Illustration: Nele Diel, Dirk Fahrendholz (Karten)

Lektorat und Spielwerte: Tobias Freund

HINTERGRUND

Es ist Frühherbst als Aylessa (17 Jahre) und ihre jüngere Schwester Eryana (11 Jahre) sich einer kleinen Handelskarawane anschließen, um sich auf den Weg zu ihrem Onkel Zorath zu machen. Sie treten die Reise eher unfreiwillig an, da aber ihre Eltern getötet wurden, bleibt ihnen nichts anderes übrig als ihre Heimat zu verlassen. Sie nehmen nur das mit, was sie am Leib tragen und zusätzlich gelang es ihnen eine alte Brosche, ein Familienerbstück, zu retten. Aylessa hofft insgeheim, dass sie bei ihrem Onkel ihre Ausbildung zur Hexe abschließen

kann. Sie möchte, genau wie ihre Mutter, den Menschen helfen, Krankheiten und Gebrechen heilen. Kurz vor einem kleinen Handelsposten wird ihre Karawane dann, ganz unerwartet, von Orks überfallen. Sie und ihre Schwester werden getrennt und ihr gelingt es als Einzige zu fliehen. Mit viel Glück und nur leichten Verletzungen schafft sie es in den naheliegenden Handelsposten. Dort trifft sie dann auf die Abenteuerer Gruppe und bittet diese um Hilfe. Wenn ihre herzzerreißende Geschichte die SC nicht völlig kalt lässt, werden sie wahrscheinlich ohne groß zu zögern einwilligen ihr zu helfen und sich mit ihr auf den Weg zum Ort des Überfalls machen.

ZIEL

Das Ziel der Unternehmung soll es sein, die kleine Schwester Eryana zu retten und das gestohlene Familienerbstück, eine alte Brosche mit dem Familiensiegel darauf, zu finden. Ein zusätzliches Ziel könnte die Vernichtung der Orks sein, die eine Gefahr für die Handelsstraße darstellen.

AYLESSA

Eine hübsche junge, menschliche, Frau im Alter von 17 Jahren. Sie ist 1.62m groß und von schlanker Statur, ihr langes schwarzes Haar trägt sie meist offen. Ein schönes, aber mittlerweile leicht zerschlissenes rotes Kleid und ein Umhang sind ihre einzige Kleidung. Nach dem gewaltsamen Tod ihrer Eltern muss sie nun auch die Verantwortung für ihre Schwester übernehmen. Ebenso wie ihre Mutter möchte auch sie eine Hexe werden, der sie zahlreiche Stunden über die Schulter schauen und schon viel lernen konnte. Vom gewaltsamen Tod ihrer Eltern stark verängstigt, wird sie aber niemandem von diesem Wunsch bzw. ihrer schon begonnenen Ausbildung erzählen. Den höchsten Stellenwert hat natürlich ihre Schwester, dicht gefolgt von der Wiederbeschaffung der Brosche. Aylessa begleitet die Gruppe selbstverständlich, sie muss einfach dabei sein, und lässt sich von dem Vorhaben auch nicht abbringen. Zur Not macht sie dem für eine Verführung empfänglichsten Abenteuerer (oder den mit der niedrigsten Intelligenz) so lange schöne



Augen und bezirzt ihn, bis er ihren Standpunkt unterstützt.

AYLESSA (SG 1)

Mensch Zauberer 1

ST 4 (-1), GE 6 (+1), KO 5 (+0), IN 8 (+2), CH 8 (+2).
TP 4, INI +2, Kurzbogen, Schaden -1, KB 2, Rüstung 0, MP 5.

Fertigkeiten: Einflussnahme 1, Magie entwickeln 1, Spruchliste (Weiße Magie) 1, Waffen (Bogen) 1, Wahrnehmung 1.

Besondere Fähigkeiten: Da Aylessa ihre Ausbildung noch nicht beendet hat, besitzt sie mit Ausnahme der Fähigkeit Magie wahrzunehmen keine weiteren besonderen Fähigkeiten eines voll ausgebildeten Zauberers (siehe Spielerheft S. 27).

ERYANA

Ein kleines verschrecktes Mädchen im Alter von 11 Jahren. Sie ist 1.35m groß und von normaler Statur. Sie scheint mehr nach ihrem Vater zu kommen und ist bei weitem nicht so hübsch, wie ihre Schwester. Natürlich leidet sie unter Todesangst, dennoch ist sie aber kess genug um die Gruppe bei einem waghalsigen Flucht- oder Befreiungsplan zu unterstützen.

DIE ORKMEUTE

Von ihrem Stamm verstoßen sind diese Orks im Sommer gen Süden gewandert und haben durch Zufall einen verlassenen Stollen entdeckt, der ihnen seitdem als Versteck dient. Sie sind ihrem Anführer Knirscher loyal ergeben und befolgen bereitwillig seine Befehle. Bei einer Erkundung entdeckten sie die Handelsstraße und warteten dort auf Beute.

KNIRSCHER

Er überragt seine Gefolgsleute um gut anderthalb Köpfe und ist auch von viel kräftigerer Statur. Sein besonderes Merkmal sind seine schiefen und missgebildeten Zähne, die beim Kauen und auch sonst ein lautes, knirschendes Geräusch erzeugen. Für seine Leute und sich will er Sicherheit und natürlich ordentlich Beute machen. Das Mädchen ließ er nur am Leben, da sein Plan mit ihr vorsieht, sie entweder einem anderen Orkstamm als Geschenk zu übergeben oder aber sie gegen Lösegeld bzw. Handelsgüter einzutauschen. Er wird Eryana und auch die Brosche in keinem Fall freiwillig wieder hergeben. Diplomatisch wird man ihm nicht beikommen können, dafür hat er zu viel erlebt und durchgemacht.

SCHAUPLATZ ORT DES ÜBERFALLS

Fünf Wegstunden vom Handelsposten entfernt, in westlicher Richtung, liegt der Ort des Überfalls. Die Gruppe kann einfach dem Weg folgen und erreicht den Platz dann kurz nach Mittag. Die ersten Blätter färben sich langsam gelb und man merkt, dass der Herbst begonnen hat, da die Temperatur nur mehr 15 Grad beträgt. Die Orks haben beim Überfall ganze Arbeit geleistet. Die drei Wagen sind allesamt unbrauchbar gemacht worden (Deichsel- und Speichenbruch). Die Ladung wurde komplett durchwühlt, was sie nicht brauchen konnten wurde ebenfalls zerstört. Direkt bei den Wagen liegen vier Leichen, drei davon sind der Karawane zuzuordnen, die andere ist ein toter Ork. Eryana ist nicht unter den Leichen und auch sonst ist kein Zeichen von ihr zu finden. Durchsuchen die Spielercharaktere das nähere Umfeld, so finden sie zwei weitere Leichen der Karawane und einen Schwerstverletzten. Ihn kann nur noch ein Wunder retten, da er einen tiefen Bauchstich erlitten hat und nun innere Blutungen aufweist (absurdes Manöver Wissen:Heilkunst, IN oder magische Heilung). Von ihm kann die Gruppe jedoch erfahren, in welche Richtung sich die Orks nach dem Überfall aufgemacht haben.

SCHAUPLATZ SPUR DURCH DEN WALD

Die Spur der Orks, kann ohne Probleme gefunden und auch gefolgt werden (Routine Manöver Wahrnehmung oder Natur, IN), da sie bei ihrer Flucht nicht gerade vorsichtig und zu dem schwer beladen waren. Der Wald selbst ist ein lichtdurchfluteter Mischwald, der sogar ein langsames Vorankommen mit Reittieren möglich macht. Nachdem die Spielercharaktere der Spur eine Stunde gefolgt sind, wird sich, sofern einer der Charaktere aufmerksam genug ist (einfaches Manöver Wahrnehmung, IN), ein erster Hinweis auf die vermisste Schwester finden lassen, nämlich ein Stofffetzen ihres Kleides, der sich an einem Busch verfangen hat. Ab dem Moment ist Aylessa absolut euphorisch und glaubt fest daran, dass ihre Schwester noch lebt, und sie wird keine Ruhe mehr geben, bis sie gefunden und befreit ist.

SCHAUPLATZ FLUSS

Nach insgesamt zwei Stunden erreicht die Gruppe dann einen Fluss. An der Stelle wo die Orks ihn überquert haben ist er 15m breit. Seine Strömung ist nicht sonderlich stark und das Wasser klar und bis zum Grund durchschaubar. Zum Durchwaten ist er allerdings zu tief (4m) und auf den ersten Blick ist keine Furt oder ein

Gefährt, zum Übersetzen auf die andere Seite, zu entdecken. Aylessa weigert sich aber vehement den Fluss schwimmend zu durchqueren und treibt die Gruppe dennoch zur Eile an. Zurückbleiben will sie allerdings auch auf gar keinen Fall. Einem aufmerksamen Charakter (einfaches Manöver Wahrnehmung, IN) kann aber ein am gegenüber liegenden Ufer, hinter Schilf und herabhängenden Zweigen einer Weide versteckter, kleiner Kahn auffallen, der drei Passagiere tragen kann. Er ist dort mit einem Seil am Ufer fest gemacht. Durchschwimmt ein Charakter den Fluss (einfaches Manöver Schwimmen, ST, erschwert um den Manövermalus einer getragenen Rüstung), so kann er ihn losmachen und dank einer langen Stange, sehr leicht den Fluss überqueren (sehr einfaches Manöver GE).

SCHAUPLATZ HÜGEL

Nachdem der Fluss überwunden wurde, muss die Spur erneut aufgenommen werden (einfaches Manöver Wahrnehmung oder Natur, IN). Nach weiteren zwei Stunden durch einen immer lichter werdenden Wald, tut sich dann ein kleiner, steiniger Hügel vor der Gruppe auf (Höhe ca. 200m). Die Dämmerung setzt ein als die Gruppe den Waldrand erreicht. Während anfangs noch einige Bäume an den Hängen stehen, wird es nach oben hin deutlich lichter. Das letzte Drittel ist schließlich komplett ohne jeglichen Bewuchs. Jemand mit sehr scharfen Augen (schweres Manöver Wahrnehmung, IN) kann im oberen Teil des Hügels eine Art Höhleneingang ausmachen, welcher anscheinend aber verhangen ist und nur gelegentlich, bei Wind, einen kurzen Blick ins Innere erahnen lässt. Ein Trampelpfad verrät welchen Weg die Orks nach oben bzw. nach unten nehmen. Die Entführer haben eine Wache aufgestellt, die allerdings nur mäßig getarnt, den Weg im Auge behält. Diese wird von einem Abenteurer, welcher die obige Probe geschafft hat, ebenfalls entdeckt. Um sich von hinten an den Ork heranzuschleichen (einfaches Manöver List, GE) muss ein Charakter zuerst den Hügel erklimmen, der hinter seiner Position ein wenig steiler ist (sehr einfaches Manöver Klettern, ST oder GE). Sobald die Wache die Abenteurer entdeckt, wird sie sofort ein Horn blasen, um ihre Kameraden zu warnen. Um den Posten daran zu hindern, bleibt den Abenteurern nicht viel Zeit. Ein oder mehrere blitzschnelle Fernkampfangriffe oder Zauber könnten gegebenenfalls noch Schlimmeres verhindern.

SCHAUPLATZ ORKVERSTECK / STOLLEN

Der Eingang ist mit einer großen, dreckigen Decke verhangen. Selbst diese kann aber den üblen Geruch, der aus dem Inneren herausströmt, nur schwer zurückhalten. Sobald man hineingeht steigt einem der beißende Gestank aus gegrilltem Fleisch, vermengt mit dem Urin und anderen Ausscheidungen, in die Nase. Das Versteck ist keinesfalls eine natürliche Höhle, sondern ein alter Stollen, wo früher Kupfer abgebaut wurde. Er wurde von Menschen errichtet (sehr einfaches Manöver Wissen: Geologie oder Natur, IN). Da die Orks nicht viel Licht brauchen, um etwas zu sehen, ist der Stollen nur sehr spärlich beleuchtet. Viel altes Gerümpel aus der Zeit des Abbaus ist noch zu finden und macht es mitunter gefährlich, beim Erkunden des Stollens nicht auf seine Füße zu achten. Allerdings bietet dies Gerümpel auch eine ideale Möglichkeit, um sich vor einem herannahenden Ork zu verstecken.

Im Bereich wo die Vorräte und das Beutegut gelagert werden, fällt direkt eine sonderliche Kiste ins Auge, welche die Orks schon zur Verzweigung gebracht hat. Sie ist allerdings so massiv konstruiert, dass auch zahlreiche Hiebe mit Waffen sie nicht aufbrechen konnten. Auf der Kiste steht Folgendes geschrieben:

„Was hört ohne Ohren, schwatzt ohne Mund und antwortet in allen Sprachen?“

Die Antwort, welche auch die Kiste öffnet, lautet „Echo“. In der Kiste finden die Charaktere:

- ein bis zwei für Nahkämpfer passende (einhändige) Waffen (+1 Bonus auf KB)
- ein Köcher mit 20 Bolzen oder Pfeilen (+1 Bonus auf SCH)
- einen Zauberstab aus Marmoreiche mit einem passenden Zauber (Rang 1)
- ein Heiltrank (20 TP)

Nahe der Latrine der Orks haben sie einen Käfig aus Holzstäben errichtet, der mit einem kleinen Schloss gesichert ist (einfaches Manöver List, GE oder IN). Ein Ork hält im vorderen Raum Wache. Er ist allerdings meistens nicht sonderlich aufmerksam und nickt auch gern mal nach dem Essen oder ein, zwei aus dem Raubzug stammenden Bieren, ein. Eryana ist, den Umständen entsprechend, verstört und verängstigt, gesundheitlich geht es ihr aber gut. Sobald das Mädchen die Charaktere oder ihre Schwester sieht, wird sie so lange nicht aufhören zu bitten und zu betteln, sie zu befreien, bis sie das tun. Einmal befreit will sie nur noch fort von diesem Ort. Das Erbstück ist ihr überhaupt nicht mehr wichtig.



Darüber hinaus wird sie eher ihr Heil in der Flucht suchen, als ihre Tarnung aufzugeben.

ABSCHLIESSENDE WORTE

Nachdem Eryana und vielleicht sogar die Brosche in Sicherheit gebracht wurden, sitzen alle nun zusammen im Handelsposten und kurieren ihre Wunden und genießen ein deftiges Mahl. Der Dank der beiden Mädchen ist der Gruppe stets gewiss. Mit Reichtümern können die beiden allerdings nicht dienen, daher wird man sich mit Umarmungen und Lobpreisung begnügen müssen. Der Vorsteher des Postens versichert den Abenteurern, dass er die beiden an die nächste größere Karawane übergeben wird und sie so ihren Weg zu ihrem Onkel Zorath fortsetzen können. Was die Gruppe zu dieser Zeit allerdings noch nicht ahnt ist, dass sie durch diese Heldentat den Grundstein für ein späteres Übel gelegt haben. Denn der Onkel der Mädchen wird Aylessa tatsächlich weiter zur Hexe ausbilden, aber dabei ihren Willen Gutes zu tun,

ins Gegenteil umkehren. Möglicherweise wird dies nicht die letzte Begegnung der Gruppe mit Aylessa gewesen sein.

© 2016 13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH
Düsseldorf: Alle Rechte vorbehalten. Aborea™ ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.

Die in diesem Abenteuer beschriebenen Charaktere und Ereignisse sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit zwischen Charakteren und lebenden oder toten Personen ist rein zufällig.

Die große Halle dient allen Orks als Schlaf- und Speisestätte. Ein großes Feuer, das auch als Kochstelle dient, taucht die Halle in ein dämmriges Licht. Bis zu acht Orks leben und schlafen hier auf allerlei Gerümpel, was noch in dem Stollen zu finden war oder sie von ihren Raubzügen mitgebracht haben. Die Anzahl der verbliebenen Orks richtet sich danach, wie viele die Charaktere ausschalten können, bevor sie die Halle betreten. Den ersten Toten hatten die Orks beim Überfall zu beklagen, der Wachposten draußen wäre ein weiterer und ebenso die Wache bei Eryana. Großartige Schätze sucht man hier vergeblich. In der kleinen Kammer im hinteren Teil, die von der großen Halle durch eine Decke abgetrennt ist, residiert Knirscher, der Anführer der Gruppe.

ORK (SG 2)

TP 12, INI/Schaden nach Waffe, KB 3, Rüstung 1 (Lederrüstung oder Schild), Schatz B.

Kurzbogen, INI +1, SCH -1.

Morgenstern, INI +0, SCH +1.

Säbel, INI +0, SCH +0.

KNIRSCHER (SG 3)

TP 20, INI +0/-1, Krummschwert/Kompositbogen, Schaden +1, KB 8/6, Rüstung 3 (Kettenhemd und Schild), Schatz C.

HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER

Im Kampf mit den Orks ist ihr Anführer Knirscher von entscheidender Bedeutung. Fällt er, so versagt beim Rest der Meute die Moral und sie werden versuchen zu fliehen. Hindert man sie an der Flucht, werden sie allerdings bis zum Tod kämpfen.

Befreit die Gruppe die Schwester und/oder entwendet die Brosche während Knirscher noch lebt, so wird dieser, nachdem der Verlust entdeckt wurde, mit seinen verbleibenden Leuten Jagd auf die Gruppe machen. Erreichen sie den Handelsposten, so sind die Charaktere allerdings in Sicherheit, denn für einen Angriff auf diesen fehlen Knirscher einfach die Leute.

Steht es in einem Kampf wirklich schlecht um die Gruppe, so wird Aylessa durch einen Fernkampfangriff versuchen, das Blatt zu wenden. Gelingt ihr das, wird sie danach aber sofort wieder in die Rolle des hilflosen Mädchens verfallen und es als Anfängerglück abtun.

ABOREA
ABOREA IST EINE EINGETRAGENE
MARKE & SPIELWELT
VON SEBASTIAN WITZMANN.