

ABOREA

AUGE UM AUGE

Ein Kurzzenario für 3-5 Spieler der Stufen 1-3.

Schwierigkeitsstufe: Leicht
Spieldauer: Eine Sitzung
Anzahl der Spieler: 3 bis 5
Text und Idee: Tobias Freund
Illustration: Nele Diel
Layout: Sebastian Witzmann

DER BEGINN

Die Spielercharaktere sind auf einer Reise im Suderland unterwegs. Es ist ein kalter, feuchter und windiger Herbsttag. Am Ende eines langen Reisetages erreichen die Spielercharaktere auf dem Ostweg westlich von Coimbra den kleinen Küstenort **Neuhafen**. Dort kehren sie in der *Goldenen Farelte* (Schild: goldener Fisch), dem einzigen Gasthaus ein. Der Wirt heißt sie kurz angebunden Willkommen, während die Gäste im gut besuchten Schankraum ihre hitzige Diskussion unterbrechen und die Neuankömmlinge misstrauisch mustern. Nachdem die SC sich an den Tresen oder einen freien Tisch gesetzt haben, setzen die

Einheimischen ihre angeregte Unterhaltung fort.

Hinnak der Wirt kommt zu ihnen, fragt kurz woher sie kommen und wohin sie gehen, um anschließend ihre Bestellungen anzunehmen.

Speisekarte

- Fischsuppe (schmackhaft und heiß): 2 MU
- Brot und Käse: 2 MU
- Bier (1 Humpen): 1 MU
- Brantwein (1 Becher): 3 MU

Kurze Zeit später ist der Wirt mit Essen und Getränken zurück und geht mit einem donnernden „Wohl bekomms!“ wieder hinter seinen Tresen.

Auch wenn die SC die anderen Gäste nicht belauschen wollen, so bekommen sie doch den größten Teil der Gespräche mit: Offenbar scheinen vor zwei Tagen zwei ortsansässige Fischer mit ihrem Boot zu einer routinemäßigen Versorgungsfahrt zu einer vorgelagerten Insel aufgebrochen. Sie sind überfällig und bislang noch nicht zurückgekehrt.

Wenn die SC nachfragen, so können sie folgendes erfahren:

- die beiden Fischer heißen **Pehr und Harm**
- sie sollten Vorräte zur vorgelagerten Insel bringen
- dort steht ein kleiner Leuchtturm, der nur vom alten Leuchtturmwärter **Stackko** bewohnt wird
- Stackko gilt als eigenbrötlerischer Sonderling und Trunkenbold
- solche Fahrten sind nichts Besonderes und finden etwa alle 2-3 Wochen statt
- das Wetter war gut und die See ruhig
- die Insel ist nur etwa zwei Kilometer entfernt und war bis zur großen Sturmflut, die das alte Guthafen vernichtete, über eine schmale Landbrücke erreichbar

Sollten die Charaktere nicht von selbst ihre Hilfe anbieten, so kommt Hinnak auf sie zu und fragt, ob sie als weitgereiste Abenteurer sich nicht auf die Suche nach den beiden Vermissten begeben könnten. Es würde schon allerlei dummes Zeug geredet, niemand traue sich aber so recht,

selbst nach den beiden zu suchen. Er könne ihnen leider nicht viel anbieten. Neben freier Kost und Unterkunft bis zu ihrer Abreise kann Hinnak jedem noch zwei Triontaler zahlen (MS 8 Einflussnahme).

Sofern die Charaktere sich nicht sofort zur Hilfe entschließen, wird Hinnak versuchen, an ihr Gewissen zu appellieren. Hilft auch das nichts, so werden einige Gäste noch ein paar abfällige Bemerkungen fallen lassen und sie für den Rest des Abends keines Blickes mehr würdigen. Am nächsten Morgen werden die Charaktere dann noch von den beiden Frauen (im Schlepptau ein halbes Dutzend Kinder zwischen einem und etwa acht Jahren) unter Tränen um Hilfe gebeten. Sie bieten ihnen all ihre Ersparnisse (insgesamt 3 TT, 4 KL und 7 MU) an.

Sagen die SC zu, so beschreibt man ihnen den Weg und stellt ihnen ein kleines Ruderboot zur Verfügung.

Die vorgelagerte Insel ist nur zwei Kilometer entfernt und auch von ungeübten Landratten innerhalb kurzer Zeit erreichbar. Die Sicht ist nicht sehr gut und es regnet leicht, aber die See ist ruhig.

Zum Abschied erscheint das ganze Dorf und wünscht den SC das Beste.

DIE INSEL

Die Insel ist nur wenige hundert Meter lang und etwa einhundert Meter breit. Auf der landzugewandten Seite gibt es einen kleinen Anleger, der über einen schmalen Pfad mit dem auf einem kleinen Hügel erbauten Leuchtturm verbunden ist. Dort finden die Charaktere die halb versunkenen Reste eines Ruderbootes, welches noch immer fest am Steg angebunden ist. Eine nähere Untersuchung ergibt, dass offenbar ein schwerer Stein in das Boot geworfen und dieses anschließend leckgeschlagen ist.

DER LEUCHTTURM

Der Leuchtturm ist ein dreistöckiges Steingebäude mit einem quadratischen Grundriss und einer Seitenlänge von 6m. Nur die beiden oberen Stockwerke haben Fenster. Die Aussichtsplattform auf dem Dach besitzt brusthohe Zinnen.

Der Weg endet direkt vor der schweren Eingangstür des Turmes. Sie ist geschlossen und von innen verriegelt. (Zum Öffnen ist ein List Manöver MS 8 oder ein schweres Manöver MS 10 Stärke erforderlich, wobei max. ein weiterer SC unterstützen kann (+1 Bonus). Ein Hebel gewährt einen zusätzlichen Bonus von +1.) Können die SC die Tür nicht öffnen, so besteht die Möglichkeit, über ein Fenster im ersten Stock einzusteigen (Manöver Athletik MS 10, Kletterhaken & Seil geben +2 Bonus).

Neben der Eingangstür stehen zwei Kisten: eine mit Obst und Gemüse, die andere mit Räucherfisch. Daneben stehen ein großes Bierfass, sowie ein kleineres Fass mit Branntwein.

Gehen die Spielercharaktere um den Turm herum, so stoßen sie auf die zerschmetterten Überreste eines Mannes, der der groben Beschreibung nach einer der beiden Vermissten sein könnte. Er ist schon etwa zwei Tage tot (Wissen: Heilkunst, MS 7). In seiner Hand hält er noch immer ein Messer fest umklammert.

Neben dem Turm befinden sich ein kleiner Schuppen mit Feuerholz und ein offenes Regenfass.

Erdgeschoss

In diesem fensterlosen Raum sind eine Herdstelle (kalt), ein Küchentisch, zwei Stühle, sowie Regale mit Geschirr, Küchenutensilien (u.a. Messer) und Werkzeugen (u.a. Hammer, Säge, Nägel, Beil). Der Raum unter der schmalen, gewundenen Treppe zum ersten Obergeschoss dient zur Aufbewahrung der Vorräte.

Eine nähere Untersuchung (Manöver Wahrnehmung MS 8) fördert in einem Eimer mit Abfällen die Reste von großen, blauen Eierschalen zu Tage. Es ist schon ein äußerst schweres Manöver Natur (MS 14) erforderlich, um die Eier als die einer Harpyie zu identifizieren. Mit einem einfachen Manöver (MS 8) kann man jedoch erkennen, dass es sich nicht um einheimische Vögel handelt (und es sich um ein sehr großes Tier handeln muss).

Erstes Obergeschoss

Hier befindet sich der Schlaf- und Wohnraum des Leuchtturmwärters. Das Mobiliar besteht aus einem Bett, einem Sessel nahe dem kleinen Kamin, einer großen Truhe und einem kleinen Wandregal. An der Wand hängen ein schwerer Umhang, eine Teerjacke mit zugehöriger Mütze und ein Mantel.

Der Raum wirkt insgesamt eher unordentlich, das Bett ist nicht gemacht. In der Truhe befinden sich die wenigen Habseligkeiten Stackkos: stark gebrauchte Kleidung, ein Dolch, ein kleiner Geldbeutel (8 KL, 11 MU). Auf dem Wandregal liegen zwei Tonpfeifen und eine Tabaksdose.

Zweites Obergeschoss

Dies ist der Aussichtsraum, der vom Leuchtturmwärter bei schlechtem Wetter statt der Aussichtsplattform benutzt wird.

Es riecht nach Öl. Die Ursache wird schnell offensichtlich: In der Mitte des Raumes liegt eine große Laterne, die ursprünglich an einem Haken unter der Decke hing und den ganzen Raum in ein helles Licht tauchen konnte. Sie ist zerbrochen

und Lampenöl bedeckt noch einen Teil des Bodens. An Haken an den Wänden hängen zwei Blendlaterne und ein großes Signalhorn. In der Südostecke führt eine breite Holztreppe nach oben, die Luke steht offen. Ein Armbrustbolzen steckt in der schweren Dachluke. Vor der Treppe liegt ein einzelner Bolzen, direkt daneben ein Köcher mit 7 weiteren Bolzen.

Aussichtsplattform

Sobald die Charaktere einen Blick durch die Luke werfen, entdecken sie einen alten bärtigen Mann, der mit dem Rücken zu ihnen, hinter einer kleinen Plattform steht, auf der Holz für ein Signalfeuer aufgeschichtet ist. Direkt neben dem Aufgang liegt eine Armbrust am Boden.

ILLUSION (SG 1)

[Es handelt sich um eine Illusion. Alle Charaktere müssen ein Wahrnehmungsmanöver MS 5 ablegen, um diese zu entlarven: Der alte Mann ist die Harpyie, die hinter ihrem Nest steht und sich zum Kampf bereit macht, da sie nicht fliehen kann.]

Hier oben befindet sich das große Nest der Harpyie, darin die Überreste zweier Menschen. Der eine ist bis auf die Knochen abgenagt, der andere etwa zwei Tage tot und weitgehend erhalten.

Die Harpyie ist verletzt und kann aufgrund einer entzündeten Wunde am linken Flügel zurzeit nicht fliegen. Sobald ihre Täuschung aufgedeckt wird, schreit sie die Charaktere hasserfüllt und in gebrochener Sprache an: „Ihrrr habbt mein Kinder tötet! Ihr stelzbeinig Würmer!“

ANGESCHLAGENE HARPYIE (SG 7)

TP 20 (30), INI +1 (+2), Krallen, Schaden +1, KB 8 (10), Rüstung 2, (Fliegend), Schrei, MP 12, Freie Magie bis Rang 4, Schatz E

Der Schrei der Harpyie kann ein Opfer eine Runde lang lähmen, sodass es handlungsunfähig ist (keine Manöver, Bewegungen, Angriffe oder Zauber). Ein Einflussnahme oder Intelligenz-Manöver (MS 12) können dies vermeiden.

Sollte es den Charakteren gelingen, die Harpyie auf 5 TP oder weniger zu bringen oder sie zu überwältigen, wird sie diese beinahe kläglich anschreien: „Nun werdet auch mir töt'! Ihrrr grausam Viech!“

Zeigen die SC Gnade oder zeigen Verständnis für ihr Handeln, so können sie mit ihr reden und den Konflikt friedlich beenden (Manöver Einflussnahme IN/CH MS 10, +2 wenn ihre

Wunden versorgt werden). Sie wird dann, sobald ihre Wunden geheilt sind, diesen Ort verlassen und nicht wieder zurückkehren.

In der Zwischenzeit haben sich ein halbes Dutzend angetrunkene Dorfbewohner mit Mistgabeln und Fackeln bewaffnet und auf den Weg zum Leuchtturm gemacht. Sie fordern die Herausgabe der Harpyie, sobald sie sie sehen. Wenn die SC die Harpyie schützen, erhält jeder einen Göttlichen Punkt, den er normal einsetzen oder zum Herbeirufen einer Harpyie als Helfer nutzen kann. Hierzu muss ihnen ein sehr schweres Manöver Einflussnahme (IN/CH MS 12) gelingen. Sollten sie nicht erfolgreich sein, werden die Dorfbewohner gewaltsam die Herausgabe der Harpyie zu erzwingen versuchen. Die Spielercharaktere werden von (Anzahl Spieler +1) Dorfbewohnern angegriffen. Sollte es den Spielercharakteren allerdings gelingen, die Hälfte der Angreifer zu verwunden, so zieht sich der Mob kleinlaut zurückzieht.

Sofern die Spieler die Harpyie getötet haben sollten, können Sie den Dorfbewohnern stolz die Überreste des „Monsters“ präsentieren. Neben nicht enden wollenden „Hoch!“-Rufen und unzähligen Krügen Bier „auf's Haus“ besteht für die SC die Möglichkeit, die Reste Harpyie zu verkaufen. Hier ein paar Beispiele:

- Harpyienherz (1 GF)
- Federn (4 MU pro Stück, bis zu 100 Federn)
- Krallen (zwei zu je 2 TT)

Vielleicht findet sich gar ein reicher Adeliger, der die Kreatur ausstopfen und seiner Sammlung seltener Tiere hinzufügen möchte? Oder gibt es eventuell einen Magier, der den Kadaver für seine Forschungen benötigt?

DORFBEWOHNER (SG1)

TP 8, Rüstung 0.

Faust, INI +1, Schaden -2, KB +2

Knüppel, INI +0, Schaden -1, KB -1.

© 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 Ereignisse aus Sicht der Harpyie

Aella, so der Name der Harpyie, kam vor ungefähr drei Wochen auf die Insel, nachdem sie von ihren Schwestern aus ihrer Heimat in den nördlichen Ausläufern des Ghalgrat vertrieben worden war. Sie benötigte dringend einen Ort, wo sie ein Nest bauen und ihren Nachwuchs groß ziehen konnte. Der Turm schien zunächst eine gute Wahl. Der Mensch, den sie am Morgen nach ihrer Ankunft entdeckte, wirkte nicht bedrohlich und schien die Plattform nicht zu nutzen. Aella baute den Reisighaufen auf dem Dach zu einem Nest aus.

Alles schien gut und vor einer Woche legte die Harpyie drei Eier. Kurz danach machte sie sich auf die Jagd nach Fischen, um sich für die bevorstehende Brut zu stärken. In ihrer Abwesenheit fand jedoch der Mensch (Stackko) ihre Eier und stahl zwei davon.

Bei ihrer Rückkehr wusste sie sofort, wer ihre Kinder geraubt hatte. Sie tobte vor Wut, umkreiste den Turm und versuchte, durch die Luke nach unten in den Turm zu gelangen. Als sie die Luke öffnete, empfing sie der Mensch bereits mit einem Bolzen, verfehlte sie jedoch. Schnell stürmte sie nach unten und stürzte sich auf den Mörder, der nicht mehr dazu kam, ein weiteres Mal auf sie anzulegen. Nachdem Aella ihn getötet hatte kehrte sie mit ihrer Beute zurück zu ihrem Nest. Sie konnte sich nun zwar sicherer fühlen, betrauerte jedoch ihren schweren Verlust.

Vor zwei Tage kamen zwei weitere Menschen auf der Insel an und trugen Waren zum Turm, ganz so, als wollten sie sich für einen längeren Aufenthalt einrichten. Sie zögerte nicht lange und griff die beiden an. Die Menschen verschanzten sich im Turm. Die Harpyie zerschmetterte zunächst das Boot mit einem großen Stein, um die Eindringlinge an der Flucht zu hindern. Sie kehrte zum Dach zurück, wo sie bereits von den Männern erwartet wurde. Einer traf sie schwer mit der Armbrust, der andere verletzte sie mit einem langen Messer. Zur Strafe tötete sie den einen mit einem Klauenhieb. Bevor der andere sich zur Flucht wenden konnte ergriff sie ihn, trug ihn in die Höhe und ließ ihn in den sicheren Tod stürzen.

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