

ABOREA

IM WALD...

Ein Mini-Abenteuer von Sebastian Witzmann für zwei bis sechs Spielerinnen und Spieler mit Charakteren der Stufe 1 oder 2.

Schwierigkeitsstufe: Einfach
Spieldauer: Eine Sitzung
Anzahl der Spieler: 2-6
Text, Idee und Layout: Sebastian Witzmann
Lektorat: Bernd Blecha,
Tobias Freund

EINLEITENDE WORTE

Dieses Mini-Abenteuer führt eine drei bis sechs Charaktere starke Gruppe in den Wald Casnewydd, nahe dem Ort Leet. Die Rätsel um die Geschehnisse auf der Straße nach Padova werden die Spielercharaktere (SC) ungefähr einen Abend lang beschäftigen. Am Ende steht ein furchterregender Gegner. Trotzdem reicht es aus, wenn die SC sich in der ersten oder zweiten Stufe befinden.

KURZER ÜBERBLICK

In Leet macht sich der Händler Thomaso Sorgen, da eine Lieferung überfällig ist. Es ist kurz vor (oder nach) Wintereinbruch, und es treffen nur noch selten Reisende ein. Der Transport hätte bereits vor drei Tagen ankommen sollen – und auch sonst ist seitdem keiner mehr in Leet eingetroffen. Thomaso wird sich daher in Leet nach Hilfe umsehen und verspricht 10 Trionthaler für die Beschaffung seiner Waren. Es ist durchaus möglich, dass der Hausmeister Ernesto Cavalier, der heimlich auch Einauge genannt wird, die Sorge alsbald teilt. Er will die Straße nach Padova sicher wissen, und selbst wenn dort nichts ist und es eine einfache Erklärung dafür geben sollte, schadet eine Überprüfung nicht. Einauge wird der Gruppe daher unter Umständen auch noch einen Lohn für die Überprüfung

versprechen. Mit 3 Trionthalern pro Person ist er bereits sehr großzügig. Im Zweifel ist er auch durchaus in der Lage, autoritär zu wirken und dem ganzen einen offiziellen Charakter zu verleihen. Die SC werden daher alsbald sich auf den Weg nach Süden machen – Richtung Padova. Sie werden schließlich den Schauplatz eines grausigen Verbrechens finden und dann die Räuber versuchen aufzubringen. Die Spur führt sie dabei in den Wald, in dem es dann zur großen Herausforderung kommt.

Am Ende steht (hoffentlich) das glückliche Ende...

THOMASO, HÄNDLER IN LEET

Der Mittvierziger lahmt auf einem Bein und war vor seinem schweren Unfall ein angesehener Krieger. Doch seit seiner Verletzung hat er seinen Sold in einen aufblühenden Handel mit Waren aller Art investiert. Anfangs hat er noch selbst Waren transportiert, aber später – und gerade wenn die Tage kälter werden – schmerzte sein Knie immer mehr. Seine hervorragenden Kontakte aber haben ihn ein recht aktives Netzwerk aufbauen lassen, und so erhält er fast alles, was man für Geld erwerben kann. Sein Laden in Leet ist eine wahre Fundgrube – auch für Sonderbares. Sein neuester Erwerb ist ein 20 Goldfalken wertvoller Schild, den er beabsichtigt, Ritter Mereno zu verkaufen. Dem reich verzierten Stück sagt man Kräfte Esthions nach, dem siegreichen Gott: Wer in trägt, soll erfolgreich und stolz das Schlachtfeld verlassen. Ansonsten wird der Transport, der von seinem befreundeten Händler Marc aus Padova selbst durchgeführt wird, noch allerlei mehr mitführen: Kunstwerke aus Padova, Talismane, Kupferwaren und fremdländische Stoffe. Thomaso ist selbst nicht sonderlich schnell zu beunruhigen – aber Marc ist ein Wunderwerk der Zuverlässigkeit.

Außerdem hatte er gestern einen Alptraum, in dem er Leet aus der Sicht eines Vogels gesehen hat, Blut quoll aus den Häusern und versickerte nicht, sondern häufte sich dickflüssig an. Kurz nach dem Frühstück hatte er dann noch Raben aus dem Norden tief fliegen sehen, was er als unheilvolles Omen deutet.

DIE STRASSE NACH PADOVA

Die Gruppe wird der sich nach Süden schlängelnden Straße mindestens anderthalb Tage folgen, bevor sie den Fund macht. Der Boden ist morgens noch gefroren und gegen Nachmittag verwandelt er sich in schmatzenden Schlamm. Zur Linken wird das Ghalgrat-Gebirge ständiger Begleiter sein und zur Rechten der Casnewydd – der mal näher liegt und mal sich weiter entfernt. Nach einem halben Tag wird die Gruppe die „Steinfelder“ betreten. Mächtige Felsen stehen hier so weit das Auge reicht, so, als wenn ein Gott oder ein Titan sie unangespitzt in den Boden gerammt hätte. Sie sind mit Moos und Flechten bewachsen und schimmern in Grün und Rot. Das Gelände ist teilweise von Gebirgsbächen durchzogen, und dann und wann ist die Erde regelrecht aufgerissen und tiefe Klüfte zerfurchen das Gelände. Einzig der Weg scheint gekonnt einen Pfad durch dieses Labyrinth zu finden. Es gibt hier keine Spuren auf dem Weg, die jünger als eine Woche sind.

Nach einer Tagesreise kann man die „Senke“ erreichen. Ein Ort, der gerne von Reisenden zur Rast genutzt wird und jetzt ungefähr 800 Meter rechter Hand des Weges liegt. Die vielen Besucher haben einen breiten Trampelpfad dorthin entstehen lassen. Charaktere aus dem Gebiet dürften von dem Ort bereits gehört haben. Die Senke selbst ist wie eine Bucht in einem der nahen Ausläufer des Waldes. Zahlreiche alte Feuerstellen kann man hier finden. Drei schräg aus dem

Boden, drei bis fünf Meter emporragende Felsen verleihen dem Ort eine unheimliche Aura. In die Steine sind Muster geschlagen, die aber von Moosen und Flechten teilweise verdeckt werden. Naturkundigen wird es eigenartig anmuten, dass der Wald genau diese Senke ausgespart hat. Auch scheint das Gras hier dunkler, fast schon blaugrün.

Falls Sie das Mini-Abenteuer „Diebe in Leet“ noch nicht gespielt haben, wäre nun ein passender Zeitpunkt, einen SC etwas „verlieren“ zu lassen, wenn die Gruppe hier ihr Nachtlager aufschlagen sollte. Dieser Ort gehört durchaus zu Tix Revier.

DER ORT DES VERBRECHENS

Bereits von Weitem wird man den umgekippten Planwagen erkennen können. Je näher man kommt, desto gewisser wird sein Schicksal: Tiere (Wölfe) durchstöbern die Rest auf der Suche nach Freßbarem. Sie werden Reißaus nehmen, sobald sie die SC wahrnehmen. Einer der Wölfe hat allerdings tatsächlich etwas entdeckt und versucht eine Kiste hartnäckig zu öffnen. Er wird die SC als letzter entdecken und muss regelrecht vertrieben werden. Er knurrt zwar und fletscht angriffslustig die Zähne, wird aber im Zweifel sich auch lieber zurückziehen. Von den Kadavern der bedauernswerten Zugtiere haben die Wölfe nur noch Haut und Knochen übrig gelassen.

Der Wagen hat erhebliche Schäden erlitten und scheint schon seit Tagen so dazuliegen. In der Kiste, die zuvor recht unauffällig gewesen ist und deshalb dem Blick der Täter verborgen geblieben ist, befindet sich nichts. Marc hatte aber vormals wohl darin etwas Fleisch transportiert, was einen eindeutigen Geruch für „gute Nasen“ hinterlassen hat. Ansonsten ist der Wagen geplündert, und auch Marcs Leiche fehlt, was Anlass für Hoffnung geben sollte.

Spuren, die Tage alt sind, führen in den Wald. Allerdings sind diese Spuren alles andere als menschlich... Ein äußerst schweres Manöver (MS 14) wird den SC verraten, dass die Kreatur rund 250 Kilo wiegen muss und auf Grund der Schrittlänge auf drei Meter Größe geschätzt werden kann. Es sind keine Zehen sichtbar, stattdessen scheint die Kreatur etwas an den Füßen (?) getragen zu haben. Die Schleifspuren könnten von Marc stammen. Ein sehr schweres Manöver (MS 12) hingegen wird nur verraten, dass es kein Mensch war und dass „es“ etwas hinter sich hergezogen hat. Ein Teilerfolg wird nur Schleifspuren offenbaren die in den Wald führen.

Der Tatort selbst wird bei einem Manöver, das als blanker Leichtsinn einzustufen ist (MS 16), folgendes Bild zeichnen: Marc muss von seinem Angreifer aus Richtung des Waldes überrascht worden sein. Der Wagen wurde

von dem Angreifer umgeworfen, und die Tiere wurden getötet. Marc muss dann versucht haben, sich zu wehren oder zu verstecken. Es gibt Beschädigungen am Wagen, die darauf schließen lassen, dass der Angreifer mit einer gewaltigen Waffe mehrfach zugeschlagen hat. An einer Stelle ist auch Blut zu finden – zum Glück nur wenig. Das andere Blut am Boden ist recht einfach den Zugtieren zuzuordnen.

SPURENSUCHE

Die Spuren führen tiefer in den Wald hinein. An einer Stelle wurde ein Bach überquert, der im Laufe der Zeit eine tiefe Furche in den Wald getrieben hat. Entweder muss man bis dorthin klettern, was durchaus als schwer zu beurteilen ist (MS 10), oder einen nahen Baumstamm als Brücke gebrauchen. Der Nadelbaum ist vor vielen Monden quer über die kleine Schlucht gestürzt und ist bereits mit Moos bewachsen. Das erschwert leider jede Überquerung zu einem schweren Manöver (MS 10). Wer allerdings sitzend darüber robbt, der wird die Aufgabe sogar sehr einfach bewältigen können (MS 7).

Das Lager des „Räubers“ liegt gute 500 Meter tief im Wald, der sich bereits nach 100 Metern als recht dicht erweist. Die Spur führt aber teilweise kreuz und quer und später auch lange südlich, sodass eine Gesamtstrecke von 3,5 Kilometern zu bewältigen ist. Ein schweres Manöver wird umgeknickte Äste bis in eine Höhe von dreieinhalb Metern auf dem Weg entdecken lassen (MS 10). Spurenlesend werden die zwei Kilometer ein langes Unterfangen. Sollte die Gruppe vorher rasten, dann könnten sie nachts Besuch von den Wölfen bekommen: Allerdings ziehen sie sich recht schnell zurück, wenn zwei von ihnen getötet oder schwer verwundet werden, oder sobald Feuer im Spiel ist.

WOLF (SG 3)

TP 12, INI +2, Maul, Schaden +1, KB 4, Rüstung 1

Bei der Spurensuche sollte sich die Gruppe auch möglichst leise verhalten – der Verfolgte ist schließlich gar nicht so unaufmerksam, denn auch er hatte bereits mit dem einen oder anderen Raubtier des Waldes Berührung ...

RÄUBER

Am Ende unserer Fährte befindet sich „Hlchot“ – zugegeben: Trollisch ist nicht einfach. Hlchot ist ein groß gewachsener Waldd troll, und er hat sich nah der Straße eingerichtet. Ganz offensichtlich rechnet er noch mit der einen oder anderen Beute. Tagsüber patrouilliert er dicht am Waldrand, von wo er die Straße im Blick hat. Abends kehrt er dann zu seinem Lager zurück,

wenn er kein Opfer ausmachen konnte. Würde er eines entdecken, dann greift er erst nach der Dämmerung an. Er kann die Sonne nicht leiden.

Sollten die SC sein Lager in seiner Abwesenheit „ausräumen“, wird Hlchot beweisen können, dass er die Gegend mittlerweile gut kennt, schnell unterwegs ist und in seinem Erbsenhirn durchaus das Ziel der Gruppe erarbeiten kann...

Hlchot ist selbst wachsam und vorsichtig, auch wenn er sich (insbesondere abends) unbesiegt wähnt. Er nutzt auch gerne einfache taktische Vorteile zu seinen Gunsten und kann sogar passable Hinterhalte ersonnen. In seinem Lager wacht jederzeit sein Schoßtier, ein ziemlich gerupft aussehender Wolf, den Hlchot „Pack“ ruft.

PACK (SG 3)

TP 14, INI +0, Maul, Schaden +1, KB 5, Rüstung 1

HLOCHT (SG 6)

TP 30, INI +0, Schaden +1, KB 8, Rüstung 2, Regeneration 1

Sein Lager besteht aus einem erstaunlich gut improvisiertem Dach und einem Vorratsbaum, wo auch Marc stark verletzt gefangen gehalten wird. Hlchot hat alle seine essbaren Vorräte in dem Baum gelagert, um sie dem Zugriff räuberischer Tiere zu entziehen. Am Boden hingegen finden sich sein Raubgut, eine Feuerstelle, Überreste menschlicher und tierischer Knochen sowie Pack. Zum Raubgut gehören die Sachen aus Marcs Transport (siehe oben, sowie 10 Trionthaler) und die einiger unglücklicher Reisender (ein einfaches Schwert, was Hlchot im Notfall auch nutzt, ein Dolch, ein zerbrochener Bogen, ein Kettenhemd und Münzen im Wert von 80 Trionthalern).

ENDE

Bei einem Erfolg werden die SCs ihre Belohnung erhalten. Marc wird sich mit 20 Trionthalern für seine Rettung bedanken (er nimmt schließlich bei den Verkäufen an Thomaso Geld ein). Außerdem verspricht er große Nachlässe auf seine Waren (hier oder in Padova). In Leet wird man die SC nun schon ab und an mit dem Titel „Trolltöter“ adeln.

© 2011 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.