



DIEBE IN LEET

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 kleine Szenario wird unsere Spieler einen Abend beschäftigen und vor ungewöhnliche Herausforderungen stellen. Am Ende wird dann auch noch alles ganz anders kommen als gedacht. Die Charaktere sollten sich in den ersten beiden Stufen befinden.

Seit eine Gruppe Gaukler eingetroffen ist, verschwinden in der Siedlung Leet immer wieder Gegenstände. Schnell sind erste Verdächtigungen ausgesprochen. Die Spielercharaktere (SC) werden sich (aus verschiedensten Motiven) auf die Suche nach Beweisen begeben. Zum Schluss werden sie das Ganze (hoffentlich) auflösen. Eine Beschreibung von Leet findet sich im Spielleiterheft und im Internet auf der Webseite www.13mann.de.

GROBER ABLAUF

Die SC werden recht schnell von vermeintlichen Diebstählen erfahren. Unter der Hand wird man immer wieder die Gaukler verdächtigen. Als die Diebstähle nicht aufhören und immer mehr werden, wird der Hausmeier von Mereno (der insgeheim *Einauge* genannt wird, aber tatsächlich Ernesto Cavalier heißt) die Gruppe ansprechen. Da er dies als offiziellen Auftrag formuliert, der eigentlich keine Widerworte duldet, erscheint die Belohnung in Höhe

von einem Trionthaler pro Person fast schon großzügig. Sie erhalten auch auf Anfrage die Befugnis zu Befragungen und – mit einfachster Begründung – auch zu Durchsuchungen. Einauge ist nicht zimperlich: Der Herr Leets, Mereno, ist nicht im Ort, und Einauge hat dazu die Parole „Ist der Herr nicht im Ort, wildert der Pöbel“. Das heißt, er muss umso härter durchgreifen. Da sind die Diebstähle die Ausuferungen von Anarchie und für Einauge die Vorboten der Revolution. Sollte die Gruppe anfänglich noch Startschwierigkeiten haben, wird das Thema eine andere Brisanz erhalten, wenn sie selbst Opfer der Diebstähle werden. Je mehr Zeit vergeht, desto offener werden die Worte. Die Gaukler-Gruppe selbst unternimmt leider auch nichts, und so machen sie sich noch verdächtiger. Und als sie eine Verlängerung ankündigen (Fünf weitere Vorstellungen!), dann wird spätestens mit dem Finger auf sie gezeigt, und sie werden auch offen von dem einen oder anderen beschimpft. Gerade im „Brandkessel“, dem lokalen Tempel des Bieres, kommt es dann zu später Stunde zu härteren Worten. Um den Ochsenbauern Lucca herum bildet sich bald eine Gruppe weiterer einfacher Bauern. Plötzlich sind die Gaukler auch für andere Sachen verantwortlich: Schwieriges Kalben, saure Milch, schlechter Handel und vieles mehr. Wer kritische Fragen stellt oder sogar Partei für die bislang Unschuldigen ergreift, wird selbst schnell zum Opfer. Mit der Zeit steigert sich das Ganze immer mehr. Es kommt irgendwann zu Handgreiflichkeiten, und schließlich gipfelt alles in Selbstjustiz. Die selbsternannten Ordnungshüter und Richter (in einer Person) Leets übernehmen das Chaos.

Aber vielleicht kommt es gar nicht so weit, und unsere Spieler sind schneller erfolgreich, dann können sie so die Lynchjustiz verhindern.

DIE GAUKLER-GRUPPE „QUINTAS“

Natürlich sind die Gaukler irgendwie „anders“. Man könnte auch sagen, dass der ein oder andere Paradiesvogel unter ihnen ist und dass sie auch sonst die eine oder andere unvorteilhafte Eigenart haben. Wie der Zufall will, ist Maria

NAMEN VON BAUERN

Bekanntlich sind Namen immer ein kleines Problem. Damit Sie als Spielleiter (SL) schnell einen zur Hand haben, hier eine kleine Auswahl männlicher und weiblicher Namen:

Nathaniel (m)	Lindra (w)
Marcus (m)	Sophinia (w)
Ronaldo (m)	Milli (w)
Stephan (m)	Telene (w)
Seldrin (m)	Esthra (w)

Estephania eine Diebin (Stufe 1). Leider hat man sie in Padova, der „Metropole des Südens“ einst erwischt, und sie trägt die Tätowierung eines Diebs (Mundraub). Sie hat schwer für ihre Taten büßen müssen – die Kerker Padovas sind kein Ort für junge Frauen. Und damit nicht genug: Nach ihrem dunklen Jahr empfangt sie eine der hiesigen Verbrecherorganisationen mit einem „Friss oder Stirb“-Angebot. Sie solle fortan für sie arbeiten und 80% der Beute abgeben (solange, bis sie aufsteigen würde). Maria lehnte ab und musste aus Padova entfliehen. Auf ihrer Flucht begegnete sie den Quintas, die sie aufnehmen. Die wissen nichts von Marias Vergangenheit – und wenn, wäre es ihnen gleichgültig, denn sie haben sie kennen und lieben gelernt. Die fünf anderen in der Gruppe haben mit Maria eine mittelmäßige Köchin gefunden. Pierre, der stets ein Vogelkostüm trägt, ist der Artist unter ihnen

und beherrscht Seil- und Akrobatischen-Tanz. Er ist ein wenig zurückgeblieben und antwortet meistens erst auf die dritte Nachfrage. Man bekommt leicht das Gefühl, er wolle einen nicht ganz ernst nehmen. Sein Bruder Gianni (gesprochen: Dschannie) ist Feuerspucker und von den nervtötenden Jahren mit Pierre deutlich gezeichnet. Lendar, ein kleinwüchsiger und buckliger Kerl, ist der Schelm und Puppenspieler. Er ist der Liebling aller Kinder, die er selbst über alles liebt. Allerdings ist gerade er ein beliebtes Ziel der „Bauern-Polizei“. „Viper“, seinen wahren Namen weigert er zu nennen, ist der Schlangenmensch der Gruppe. Er malt sich selbst jeden Tag grün an und hat eine schlangenartige Zunge. Schließlich ist da noch der „Kopf“ der Gruppe: Naplur (der Gebieter über Feuer und Wasser), seines Zeichens (Trick-) Zauberer und ein durchaus passabler Schwertkämpfer (KB +3). Die Gruppe ist ansonsten nur leicht bewaffnet (Dolche, Knüppel). Sie haben einen einfachen Wagen, der an den seitlichen Wänden mit „Die fantastischen Quintas. Staunen, Erleben, Lachen.“ beschriftet ist.

DIE OPFER

Die Opfer der Diebstähle befinden sich in allen Schichten der Gesellschaft, und pro Tag sind es einen Würfelwurf neue Opfer. Manchmal wird auch jemand zweimal beklaut. Die Gaukler werden nicht bestohlen.

Geklaut wird eigentlich alles, was wertvoll aussieht (und nicht immer ist). Aber das fällt zunächst nicht auf. Denn die Opfer beklagen immer nur die wertvollen Sachen. Wenn zum Beispiel ein Kind ein glitzerndes Spielzeug nicht mehr findet, dann hat es das verlegt – es wurde „natürlich“ nicht gestohlen. So ähnlich ist es bei den Erwachsenen. Aber Wertvolles, wie Münzen, Schmuckstücke, silbernes Besteck oder ähnliches – das fällt zumeist schon wenige Stunden später auf.

AUSEINANDERSETZUNGEN

Das Thema „Auseinandersetzungen“ sollte behutsam angefasst werden – auch wenn es später ein immer aggressiveres Klima wird. Insbesondere bewaffnete Konflikte sollten wenn, dann erst am Ende passieren. In der Regel wird die andere Partei zurückziehen. Schlägereien oder Rangeleien können hingegen schon auftreten. Leunand, Hausherr des „Brandkessels“, wird auch mit allen Mitteln sein Inventar beschützen... Nichtsdestotrotz hier ein paar schnelle Werte für mögliche Kontrahenten:

BAUER (SG 1)

TP 8, INI +0, Schaden -2, KB -1, Rüstung 0

RAUFBOLD (SG 1)

TP 10, INI +1, Schaden -2, KB +2, Rüstung 0

RÄDELSFÜHRER (SG 2)

TP 8, INI +1, Schaden -2, KB +0, Rüstung 1
Einflussnahme 1

DIE ÜBERRASCHUNG

Allen obigen Ausführungen hat man es eigentlich schon entnehmen können – die Gaukler sind nicht die Diebe. Werden andere aus Leet verdächtigt, dann bilden sich schnell Lager gegen die Gruppe... in Leet kennt doch jeder (fast) jeden..., oder? Der wirkliche Dieb heißt Tix (oder zumindest ist das der verständliche Teil seines Namens) und ist ein Pixie (Werte siehe weiter unten). Er hat alle Sachen stibitzt und ist sich keiner Schuld bewusst. Freiwillig wird Tix nichts wieder hergeben. Wenn man ihn aber zwingt, bezaubert oder sonst wie überlistet (etwas zum Tausch anbietet!), wird er alles wiederbringen oder seinen (neuen) Hort im nahen Casnewydd-Waldrand zeigen, letzteres jedoch nur sehr widerwillig. Tix zu fangen ist nicht einfach – aber eine gut gelegte Falle oder ein Hinterhalt wäre eine mögliche Idee. Magie könnte auch hier helfen... der Kreativität der Spieler ist hier keine Grenze gesetzt. Fallen gibt es in Leet zur Genüge, denn die Jäger hier haben diese in allen Ausführungen.

Aber wie kann man Tix auf die Spur kommen: Nun, einfach ist es nicht. Denn Tix ist ein Pixie und verfügt über Zauber und mystische Eigenschaften. Er ist äußerst scheu und geht vorsichtig vor. Sein Verlangen nach glitzernden (und damit vermeintlich wertvollen) Dingen lässt ihn aber auch Fehler machen. Seine Spuren zu finden ist ein schweres Manöver (MS 10). Ihn wahrzunehmen ist noch schwerer (MS 12). Und wenn die Gruppe den Verdacht äußert, es wären nicht die Gaukler, sondern „ein kleines Wesen“, sollten sie am besten Tix schon gefangen haben – denn sonst sind sie auf der Seite der „Anderen“ und das kann sogar darin enden, daß man ihnen Zusammenarbeit mit dem Feind vorwirft, der Gaukler-Gruppe.

TIX (SG 4)

TP 4, Initiative +2, Schaden -1 (Blasrohr), Kampfbonus +5, Rüstung 2 (sehr klein), Zauberresistenz 1, MP 12, Freie Magie bis Rang 7, Gezielte Sprüche 2, Schatz D

Wenn Tix in einen Kampf gezwungen wird (den versucht er mit allen Mitteln zu vermeiden), dann wird er sein Blasrohr mit vergifteten

Pfeilen nutzen (Schlafgift, Rang 1: 4 Stunden leichter Schlaf). Sein (Mini-) Schwertangriff wird wie ein Dolchangriff (Schaden -2) gewertet. Tix ist ein kleiner Schelm, aber er hat den Pixie-eigenen Humor, den alle anderen Völker nur schwerlich nachvollziehen können. Er ist scheu und es ist ungewöhnlich, dass er sich in die Menschensiedlung traut. Seine 38cm werden, so scheint es, magisch von allem was glitzert angezogen.

DAS ENDE

Hoffentlich haben sie SCs Leet vor einem dunklen Kapitel bewahrt und konnten die Lynchjustiz abwehren. Selbst ohne Tix zu fangen gäbe es da Möglichkeiten (Einflussnahme – sehr schwer MS 12, zum Beispiel). Mereno kommt erst zum Ende (also im Zweifel zu spät). Er wird aber den SCs dann danken, wenn sie sich gerecht verhalten haben. Mereno ist ein Ritter und hält seine Prinzipien hoch. Er wird die Belohnung des Hausmeiers allerdings nicht erhöhen: Schließlich bricht man keine Vereinbarung. Aber sein Dank ist sicherlich auch etwas wert. Nach der Auflösung werden überall in Leet Stimmen zu hören sein, wie „Hätten die nicht, dann wäre ich aber!“ oder „Ich habe gleich gewußt, daß es die Gaukler nicht waren.“ usw. Leider waren mit Mereno auch die „weisesten“ Leeter unterwegs, weshalb diese unglückliche Situation überhaupt erst hat entstehen können.

Wenn die Gruppe sich Tix gegenüber gut verhalten hat und ihn unbeschadet frei lässt, werden sie mit Tix eine wertvolle Hilfe für die Zukunft gewonnen haben. Aber das ist eine andere Geschichte.

© 2011 13Mann Verlags- und Großhandels-gesellschaft 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.