

ABOREA

DER REST VOM FEST

Ein Mini-Abenteuer von Sebastian Witzmann für zwei bis sechs Spielerinnen und Spieler mit Charakteren der Stufe 3 - 4.

Schwierigkeitsstufe: Mittel
Spieldauer: Eine Sitzung
Anzahl der Spieler: 3-6
Text, Idee und Layout: Sebastian Witzmann
Lektorat: Bernd Blecha,
Tobias Freund

EINLEITENDE WORTE

In diesem Kurzabenteuer führt es die Gruppe diesmal gegen einen furchtbaren Feind, den zu besiegen sie alle Kreativität und Kraft kosten kann. Auf der Suche nach einem Geheimnis entdecken sie das Versteck eines mächtigen Untoten. Wenn die Gruppe die Bedrohung nicht ausschalten kann, dann könnte dieser Schrecken ganz Leet heimsuchen!

Die Gruppe sollte im Schnitt mindestens aus Charakteren der Stufe 3 bestehen. Unter Umständen benötigen die SC auch Hilfe von außen. Es bietet sich an, daß die Gruppe vielleicht

schon einige andere Mini-Abenteuer gespielt hat (idealerweise „Diebe in Leet“, „Im Wald ...“ und „Tix in Not“: Alle stehen zum freien Download auf www.13mann.de).

Das Abenteuer spielt in Leet, kann aber auch überall angesiedelt sein. Es ist zeitlich nach „Elisera“ gedacht, könnte aber auch davor spielen.

DAS FEST

Traditionell begehen die Leeter ein rauschendes Fest zum Jahrestag der Mauerfertigstellung, die sich zum 33. Mal jährt. Seit es die Befestigung gibt, ist wesentlich mehr Ruhe eingekehrt, und Leet ist seit dem kontinuierlich gewachsen.

Direkt nahe dem Südtor liegt auf einer Anhöhe die Festhalle Leets. Eben diese ist der Austragungsort der Feierlichkeiten. Eine große doppelflügelige Holztür, geschmückt mit reichen Verzierungen, öffnet den Blick auf einen geselligen Raum, der so groß ist wie manches Haus. Lange Bänke und Tische stehen in der Halle seitlich entlang der Wände, und in der Mitte ist eine quadratische Feuerstelle, auf der

ein ganzer Ochse zu Ehren des Tages schon seit den frühen Stunden gegrillt wird. Leunand, der Wirt des Brandkessels, überschüttet den Riesenbraten schon über 12 Stunden mit seiner Geheimrezeptur. Die meisten Leeter sitzen bereits in freudiger Erwartung des Festschmauses vor metallenden Tellern, Holzschalen mit Gemüse und Erdäpfeln und einem schaumgekröntem Bier. Der Ritter selbst tafelt am Ende der Halle an einem besonderen Tisch, und wenn die SC bereits mehr als eine Heldentat vollbracht haben, dann dürfen sie an seiner Seite sitzen. Er ist einer aus dem Volk - trinkt mit allen aus einem Becher und spricht nicht von oben herab.

Die Wände sind mit Schilden, Speeren, Bärenfellen und Jagdtrophäen geschmückt. Im Balkengerüst der Decke hängen Webarbeiten, die die Geschichte Leets erzählen - von den ersten Siedlern an bis zum Bau der Befestigung. Auf den Bänken liegen Schafsfelle, und hier und da stehen dicke Kerzen auf den Tischen. Sollte einer der SC musikalisch begabt sein und es bekannt sein, so wird man diesen um das

Eröffnungslied bitten. Ansonsten stimmt ein Älterer namens Mhyrto mit einem tiefen Bass eine alte Weise aus Trion an.

*In den Wäldern, in den Höh'n,
auf den Gipfeln, an den Seen,
sieht man tapf're Männer steh'n.
Gewappnet mit Schwert und Schild,
bereit zu sterben, entschlossen und wild,
anzutreten das Erbe, wo nur Eines gilt.*

*Trion, Trion, unser Land, unser Glück.
Dir unser Blut, Dir unser Geschick.*

Wenn der alte Myrtho geendet hat, dann wird der Ritter selbst eine kurze Ansprache halten:

„Leeter. Meine lieben und tapferen Leeter. Wir sind hier die letzte Bastion an der Grenze Trions, wachen hier still und unbemerkt über zahllose Gefahren. Euer Mut und Euer Wille waren Leet - und Trion - immer die besten Mauern. Trotzdem wollen wir heute der Zeit gedenken, in der diese Mauer alleine stand und wir noch nicht den großen Wall hatten. Viele gute Männer und Frauen haben wir verloren, und jedes Jahr mit Blut erkauft. Doch auch nun ruhen wir nicht, wachen aufmerksam über Haus und Hof, stets der Gefahren um uns bewusst. Meine guten Leeter. Dieses Fest ist nicht für den Wall - dieses Fest gilt Euch. Euch und Euren Taten.“

Sollten die SC bisher einige herausragende Taten für Leet vollbracht haben und aus Leet stammen oder sich Leet verbunden fühlen, dann wird Menero sie noch loben, in der Tradition ihrer Vorväter zu stehen.

Danach werden alle aufstehen, die Krüge kraftvoll hoch über sich heben und laut „Trion!“ rufen und auf Trion trinken. In der Folge wird - natürlich nach gehörigem Auffüllen der Krüge - auf Leet und einzelne Personen angestoßen - und auf verdiente Leeter Helden. Leunand wird dann dienstbeflissen den Ochsen anschneiden und das saftige Fleisch an die hungrige Gesellschaft bringen. Seine Frau und Tochter verteilen frisches Brot und allerlei andere Leckereien.

Das Fest wird immer wieder von Trinksprüchen und Liedern begleitet, und es fließt ordentlich Bier die Kehlen hinab. (Wenn das Abenteuer in Folge mit den anderen Mini-Abenteuern gespielt wird, dann ist noch zu erwähnen, dass auf Grund der fortgeschrittenen Jahreszeit keine Fremden in der Stadt sind - keine Reisenden und keine Händler - bis auf eine Ausnahme: Der Sucher.)

Schon zwei Stunden nach dem Beginn des Festes sind die meisten Wangen glühend rot, und einige liegen sich schon in den Armen. Mereno wird die Tafel sichtlich angeheitert nach vier

Stunden verlassen - Einauge Ernesto wird ihn dabei stützen.

DER SUCHER

Ein Fremder ist bei dem Fest. Keiner scheint etwas über ihn zu wissen: Mereno hat allerdings den Verdacht, dass es sich dabei um einen Sucher handelt. Er mag diese Leute nicht sonderlich, weiß aber, dass er sie walten lassen muss, und hofft auf die baldige Abreise des Suchers. Er geht davon aus, dass der Sucher vielleicht morgen bei ihm vorstellig wird, nimmt aber auch in Kauf, dass dieser einfach wieder verschwindet. Wenn man ihn zu dem Fremden fragt, dann wird er nur sagen:

„Lasst ihn nur. Heute ist ein Tag der Freude, und wir sind gute Gastgeber. Morgen ist auch noch Zeit.“

Der Gruppe muss der Sucher an dem Abend nicht unbedingt beschrieben werden. Es reicht vollkommen aus, wenn sie sich am nächsten Morgen an den unlustigen Typen erinnern oder aber es ihnen später wieder einfällt, dass sie ihn bereits auf dem Fest gesehen haben.

Sprechen die SC ihn an, dann wird er belanglose Gespräche führen. Er sieht keine Veranlassung für weitere Diskussionen und wird auch zeitig dem Fest entsagen. Er trinkt kaum, isst kaum und beobachtet nur. Er spricht auch mit den anderen Gästen nur, wenn er angeredet wird.

Später kann es den SC noch einfallen, dass er gerade die Magiekundigen in der Gruppe häufiger angesehen hat. Aber so unmerklich, dass es tatsächlich erst im Nachhinein auffällt.

Der Sucher ist ein Gesandter der Schule von Lega und heißt „Illarn“ (der Rattenfänger, der Falke oder Vogelfreund). Er ist in Leet, weil er auf eine Person aufmerksam wurde. Es gibt in Leet einen Informanten, der neben dieser Person auch noch andere benannt hat, die er für Hexen oder Zauberer hält. Wenn unter den SC auch Indara ist (oder wie auch immer der SC aus Elisera benannt wurde), dann wird er auch nach ihr suchen. (Sollte ein SC offen Magie vor vielen Leetern geformt haben, dann auch dieser SC.) Aber zuvor verfolgt er seine heißeste Spur. Im Norden Leets gab es eine Reihe von ungewöhnlichen Ereignissen, die ihm berichtet wurden. Dank seiner großen Erfahrung in diesen Angelegenheiten ist er der Überzeugung, einem Schwarzmagier auf der Spur zu sein. Durch unglückliche Umstände ist er alleine unterwegs und bereitet sich für alle Eventualitäten vor. Leider unterschätzt er die Situation später.

Er ist gerade 36 Jahre alt geworden und auf das Aufspüren von Magie spezialisiert. Er verfügt

über eine Reihe von Verteidigungszaubern (und wilde Magie) und gilt als ein Meister der Formung. Seit über zehn Jahren ist er ein Sucher und dabei sehr erfolgreich. Er ist konzentriert bei der Sache und nimmt deswegen auch keine Notiz von Leet oder seinen Bewohnern. Das Hauptziel des Legaten ist der Schwarzmagier im Norden.

Bei sich trägt er neben einer Anstecknadel einen Beutel Mandelwurz, einen Goldfalken, vier Trionthaler und zwanzig Muenas. Die Anstecknadel zeigt das Zeichen der Legaten: Vier halboffene Kreise, die ineinander verschlungen sind.



Er trägt ein Jagdmesser und ein ungepflegtes und kaum benutztes Kurzschwert. Seine Kleidung ist die eines Reisenden, in unauffälligem Grün-Braun und warm ausgestattet. Die größte Kostbarkeit ist sein ledergebundenes Notizbuch aus Rindshaut-Pergament. Darin hat er bisher noch nicht viel notiert. Er verwendet einen persönlichen Code bei seinen Aufzeichnungen, der äußerst schwer zu dechiffrieren ist (MS 14). Doch selbst wenn er entziffert ist, dann muss man auch noch die Geheimsprache der Legaten kennen oder lernen. Dies ist auf Grund der wenigen Worte als absurdes Manöver einzustufen (MS 18). Allerdings stehen auf der letzten Seite - etwa in der Mitte gefolgt von ein paar nicht verständlichen Worten - ein paar unverschlüsselte Eigennamen. Sollte einer der SC Indara sein (oder wie auch immer Indara aus Elisera in der Gruppe heißt), dann wird ihr Name dort stehen sowie auch der Name eines Jungen (Halte), der vor ein paar Monaten verschwunden ist (man vermutet, dass er in den Laan gestürzt und dort ertrunken ist), und der Name „Uzmarn“.

Halte ist in Wirklichkeit nicht ertrunken, sondern weggelaufen. Er hat für sich festgestellt, dass er „verflucht“ ist (der Sucher würde sagen, dass er das Ingenium trägt), da er immer wieder Sachen durch seine Gedanken zerstört hat - wie er meint. Der einzig denkbare Ausweg für ihn war die Flucht.

Bei Uzmarn handelt es sich tatsächlich um einen Schwarzmagier. Aber dazu mehr unter „Das Geheimnis“.

Illarn bricht noch vor dem Sonnenaufgang auf und macht sich auf den Weg, Uzmarn zu suchen.

KATERSTIMMUNG

Ein solches Fest wie das der gestrigen Nacht hinterlässt deutliche Spuren. Vielleicht wacht einer in der Halle auf, halberfroren, beim längst erkalteten Feuer. Ein anderer mag sich in den Armen der Anna Meurashein wiederfinden oder sonst wo. Jedenfalls dürfte der Kopf schwer sein und ein ordentlicher Kater sich ausbreiten. Das was nun folgt, sollte so sein, dass es der SC als Traum wahrnimmt. Wahrscheinlich noch im Halbschlaf oder im Delirium gefangen und mit dieser wenig glaubwürdigen Szenerie konfrontiert wird dies nicht schwer sein.

Eine Wacholderdrossel hüpfte auf stelzigen Beinen auf und ab und zwitschert dabei dem SC etwas zu (möglichst nah am Ohr). Wenn möglich wird sich der Vogel dabei dem Magiebegabtesten zuwenden. Das Gezwitscher scheint aufgeregt, und nach ein oder zwei Sekunden hört man deutlich piepsige Worte. Der Schnabel bewegt sich wie zuvor. Alles scheint gleich - aber es ist so, als ob man plötzlich die Sprache der Vögel verstehen würde.

„Im Norden, im Norden, Hilfe! Im Norden, im Norden, Hilfe! Dunkle Höhle, dunkler Geist. Hilfe. Schnell!“

Gleich wie traumartig das Ganze ist, die Worte sind bei dem SC wie eingebrannt, und er wird sie jederzeit haargenau wiedergeben können. Der Vogel zuckt, wie für seine Art typisch, mit dem Kopf hin und her, und man hört nur noch die üblichen Laute und keine verständlichen Worte mehr. Man könnte meinen, dass er seinen Auftrag vergessen habe. Dann flattert er einfach davon.

Ab jetzt ist es nur noch eine Frage von wenigen Tagen, bis das Übel nach Leet kommt, sollten die SC es nicht aufhalten.

Wenn die SC anfangen zu recherchieren, dann können sie in Erfahrung bringen, dass der Wächter am Nordtor beflissentlich dem Nachtrunk entsagt hat und auf seinem Posten war, als der Sucher das Tor in der Frühe passiert hat. Er kann sogar von einer kurzen Unterhaltung berichten, in der Illarn ihm erzählt hat, dass er nach Norden will und ihn gefragt hat, wo es dort Höhlen gäbe. Und in der Tat weiß Darn, der Torwächter, von so einigen Höhlen und hat Illarn auch diese benannt. Er wird sie den SCs auch bereitwillig nennen.

Die größten liegen am Timselstein, aber die nächstgelegenen sind die direkt im Norden - keine drei Kilometer hinter dem Laan.

Außerdem kann er Illarn beschreiben, so dass die SC ihn nun als den Fremden vom Vorabend erkennen könnten.

Dann wird er die SC etwas fragen, was er bei

Illarn nicht getan hat: „Warum?“ Wenn sie ihm eine halbwegs freundliche Antwort geben und zurück fragen, warum er danach fragt, dann wird er sagen:

„Nichts besonderes. Aber das ist kein guter Ort. Ab und an werden die Höhlen von Bären als Winterlager genutzt. Ich habe mal gehört, dass dort auch ein Mann gesehen wurde. Das muss ein Verrückter sein, wenn er dort hausen sollte. Passt gut auf Euch auf!“

Mehr weiß er nicht.

In der Höhe hört man das Kreischen eines Falken, der nordwärts fliegt. Darn wird das mit „Sonderbar“ kommentieren. (Was er darauf bezieht, dass er meint, diese Vögel wären sonst um diese Zeit immer still.) Der Falke wird unterwegs noch ein-, zweimal auftauchen, und dann wird es so scheinen, als ob er in die Sonne fliegen würde und plötzlich verschwunden ist. Geblendet von der Sonne könnte er auch sonst wohin sein, aber der verbleibende Eindruck ist merkwürdig.

DAS GEHEIMNIS

Illarn hat genau diese Höhle aufgesucht. Die Höhle ist aber von Uzmarn vor einigen Monden verlassen worden. Doch er hat seine Höhle nicht unbeschützt zurück gelassen. Eine mächtige Rune stellt das unsichtbare Tor und Schwert des Schwarzmagierheims dar. Sie wurde von Illarn versehentlich ausgelöst, als er sich auf eine Präsenz in der Höhle konzentrierte. Diese Fehleinschätzung war sein Todesurteil. Die alte Magie brach über ihn herein, er verlor augenblicklich seine Gedanken, Teile seiner Erinnerung, war verwirrt, musste sich neu orientieren, litt plötzlich an Schmerzen überall, erbrach sich spontan und brach dann zusammen. Mit letzter Kraft formte er einen Versuch eines Gegenzaubers und die Botschaft. Doch seine Situation ließ ihn dem nächsten Irrtum erliegen, und er befreite unabsichtlich die Präsenz, die in der Tiefe der Höhle gefangen war.

Wenn die SC die Höhle erreichen, wird Illarns letzter Lebensfunke bereits verglimmt sein. Der Rest der Rune ist zwar noch spürbar, aber es droht keine Gefahr mehr von ihr. Ganz anders ist dies mit der Kreatur in der Höhle.

Beim Eintreffen der SC ist sie gerade einmal bei halben Kräften, aber sie erstarkt zunehmend und wird schon in Kürze auf die Jagd gehen. Sie verzehrt sich nach Lebenden.

Der Eingangsbereich ist von einer verblissenden unnatürlichen Dunkelheit umfungen. Es dauert noch ein paar Minuten, bis sie sich vollends aufgelöst hat.

In der Höhle finden sich überall eigenartige

Symbole, die mit Kreide an die Wände geschrieben wurden und sogar den Boden und die Decken füllen. Sie zeigen das Schriftbild eines Wahnsinnigen. Sie ergeben für die SC keinen Sinn. Es gibt ein unbequemes Nachtlager, verrottete Lebensmittel, Stoffreste, in denen Ratten hausen (einige liegen tot darnieder).

Ein zerbeulter Kupferkessel liegt umgefallen an einer Wand. Verkohlte Reste von Feuerstellen und von verbranntem Pergament können gefunden werden.

Das Herausragende in dem Versteck ist aber die Kreatur, die der Schwarzmagier erschaffen hat und dort gefangen hielt: Ein Schatten.

SCHATTEN (SG 10)

TP 60, INI +0, Sklavenklinge, Schaden +1, KB 8, Rüstung 1, Körperlos, Angst (18m), Aura der Kälte (1,5m), MP 30 (siehe Text), Schwarze Magie (bis Rang 3), bemerkenswerte Intelligenz und grausames Wesen.

Ein Schatten ist ein körperloser Untoter mit rotglühenden Augen (Körperlos, Seite 41 des Spielleiterheftes). Er wird permanent von einer Angst einflößenden Aura umgeben (18 Meter Radius), siehe „Angst“ Seite 41 im Spielleiterheft. Der Schatten verfügt über mächtige Magie (die er anfangs nur mit 30 MP nutzen kann, im weiteren Verlauf aber immer stärker wird) und eine Aura der Kälte:

Aura der Kälte: Innerhalb von 1,5 Metern um den Schatten herum herrscht eisige Kälte. Jeder innerhalb des Radius erleidet automatisch Schmerzen (1 Schaden pro Runde). Berührt man den Schatten mit bloßer Haut, dann erleidet man automatisch einen Attributsschaden von 1 (Konstitution). Sie können optional einen Widerstandswurf (Konstitution, SG 4) gewähren.

Außerdem trägt er eine Sklavenklinge.

Sklavenklinge: Dieses Schwert wurde aus dem dunklen Metall **Andraz** geschmiedet. Verletzt der Schatten damit eine lebende Person, dann bleibt ein Splitterfragment in der Wunde. Automatisch wird die Person nun jeden Tag einen Konstitutionspunkte verlieren, wenn sie nicht geheilt wird (der Splitter kann über ein Wissen: Heilkunst Manöver entfernt werden, Magie alleine reicht aber auch). Verstirbt sie daran, dann wird sie ebenfalls zu einem Schatten. Nur ein Schatten kann die Sklavenklinge tragen, für alle anderen gilt sie als verflucht (-2 auf alle Manöver, wenn die Waffe verwendet wird).

Erzielt der Schatten einen kritischen Treffer, dann

erhält das Opfer zugleich einen Kälteschaden in Höhe von 2 Schadenspunkten.

Der Schatten regeneriert in den nächsten fünf Stunden 10 Magiepunkte pro Stunde.

Achtung: Den SC sollte ein Manöver auf Wissen (Magie oder IN) gewährt werden, damit sie die Gefahr beim Namen nennen können und auch besser einzuschätzen wissen. Unter Umständen kann es angemessen und notwendig sein sich zurückzuziehen und für den Kampf besser zu wappnen. Der Schatten wird die Verfolgung schnell aufgeben und seine weitere Erstarkung abwarten.

Wenn die SC den Schatten nicht besiegen, dann wird er Leet in den folgenden Nächten angreifen.

ENDE

Wenn die SC erfolgreich den Schatten besiegt haben und Menero davon erfährt, dann wird er mit von Sorgen geprägter Stimme die SC für ihre Taten loben. Er wird sich auch dafür einsetzen, den unbekannten Illarn nach der Altvätersitte in der Erde zu betten und für ihn zu Ænora für Wohlfallen zu beten.

Von Uzmar gibt es keine Spur. Es ist aber schon ein gewaltiger Akt, überhaupt darauf zu kommen, dass dort jemand namens Uzmar gelebt hat. Wer weiß, vielleicht ist dies eine Geschichte, die ein anderes Mal erzählt sein will.

© 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.*