

# ABOREA

—ROLEMASTER—

M-A 4

## DER REST VOM FEST

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

<b>Schwierigkeitsstufe:</b>	Mittel
<b>Spieldauer:</b>	Eine Sitzung
<b>Anzahl der Spieler:</b>	2-6
<b>Text, Idee und Layout:</b>	Sebastian Witzmann
<b>Lektorat:</b>	Bernd Blecha

### 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 mindestens aus Charakteren der Stufe 2 im Schnitt 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 da gibt es Räuber“ und „Tix in Not“: Alle stehen zum freien Download auf [www.13mann.de](http://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.

### KURZER ÜBERBLICK

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 mindestens aus Charakteren der Stufe 2 im Schnitt 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 da gibt es Räuber“ und „Tix in Not“: Alle stehen zum freien Download auf [www.13mann.de](http://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 dieses Mal 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 das Herrenhaus des Ritters Mereno von Leet, die Ställe und das Lager sowie 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, 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 Eröffnungsglied bitten. Ansonsten stimmt der Verwalter Meneros mit dem Namen Mhyrto mit einem tiefen Bass eine alte Weise aus Trion an.

*In den Wäldern, in den Höb'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 - Myrtho 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. 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 gilt als ein Meister der Formung der Naturessenz. 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 Muena. Die Anstecknadel zeigt das Zeichen der Legaten: Vier halboffene Kreise, die ineinander verschlungen sind. Er trägt ein Jagdmesser und ein ungepflegtes und kaum benutztes Kurzsword. 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 (-30). 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. Allerdings stehen auf der letzten Seite - etwa in der Mitte gefolgt von ein paar nicht verständlichen Worten - ein paar unverschlüsselte Eigennamen. Sollte einer SCs 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, halberfrozen, 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 eingebrennt, und er wird sie jederzeit haargenau wiedergeben können. Der Vogel zuckt arttypisch 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 hat. 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 Wachmann 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 Uzarn 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 in 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 Illarn bereits seinen letzten Lebensfunken verglimmt haben. Die 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 verblässenden unnatürlichen Dunkelheit umfassen. 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 geritzt 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 Lagerfeuerstellen und von verbranntem Pergament können gefunden werden.

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

## SCHATTEN

Stufe 10, Trefferpunkte 120D, RK(DB) 1(70) und Speziell, Angriffe 80Waffe(Kälte) und 70GRa und Speziell und Zauber (derzeit nur 30MP - siehe Text), überlegende Intelligenz und grausames Wesen.

Ein Schatten ist ein körperloser Untoter mit rotglühenden Augen, der nur durch magische Waffen verletzt werden kann. Er wird permanent von einer angsteinflößenden Aura umgeben (18 Meter Radius), siehe „Furcht“ Seite 199 im *Zauberbuch*. 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, welche einen kritischen Kälteschaden der Kategorie A innerhalb von 1,5 Meter automatisch verursacht. Seine Berührung saugt seinem Opfer 1W10 Konstitutionspunkte aus (Widerstandwurf ist möglich). Außerdem trägt er eine Sklavenklinge, die aus dem dunklen Metall Andraz geschmiedet wurde. Verletzt er damit eine lebende Person, dann bleibt ein Splitterfragment in der Wunde. Automatisch wird die Person nun jeden Tag 1W4 Konstitutionspunkte verlieren, wenn sie nicht geheilt wird. Verstirbt sie daran, dann wird sie ebenfalls zu einem Schatten. Nur ein Schatten kann die Sklavenklinge tragen, für alle anderen gilt sie als verflucht.

Erzielt der Schatten einen kritischen Treffer, dann



erhält das Opfer zugleich einen kritischen Kältetreffer der gleichen Schwere.

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

**Achtung:** Den SC sollte ein Manöver auf Wissen oder Vergleichbares 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 unbekanntem Illarn nach der Altvatersitte in der Erde zu betten und für ihn zu Ænora für Wohlfallen zu beten.

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

*Die SC haben sich mit diesem Mini-Abenteuer aber Erfahrungspunkte verdient. Je nach Stärke des Schatten und nach in Anspruch genommener Hilfe sollten hier zwischen 300 und 1000 Punkte vergeben werden.*

**Rechte:** © 2010 13Mann Verlags- und Großhandels-gesellschaft mbH Düsseldorf: Alle Rechte vorbehalten. Rolemaster™, The Rolemaster Standard System™, Rolemaster Fantasy Role Playing™ sind Warenzeichen von Aurigas Aldebaron, LLC; alle Rechte vorbehalten. Produziert unter Lizenz von und im Einverständnis mit Aurigas Aldebaron, LLC, Charlottesville, Virginia, USA.

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