

Verführung zur Entführung

Ein Gruppenabenteuer in Aventurien
von Oliver Eickenberg © 1997

Einleitung (Meisterinformationen)

Mitten in Gareth liegt der kleine Kontor des Händlers Arberd Vronfelden, der Schauplatz eines Verbrechens werden wird : Die Entführung seiner einzigen Tochter Irva. Während die Büttel der Kaiserstadt jedoch vergeblich bemüht sind, sowohl Täter als auch Opfer zu finden können die Helden versuchen, das Rätsel zu lösen. Sie sollen dafür reich belohnt werden. Wenn die Helden während des Spiels Ihre Aufgabe haben können Sie sich sehr frei in der Kaiserstadt Gareth bewegen. Dies wird vielleicht einige nette Gelegenheiten erzeugen echtes Rollenspiel hervorzubringen. (Die zu

empfohlene Stadtbeschreibung Gareths befindet sich inclusive Kartenwerk in der Box „Das Land des schwarzen Auges“) Von diesen Ausschweifungen abgesehen ist das Abenteuer aber recht überschaubar, so daß es an einem Abend gespielt werden kann. Nachdem die Helden sich Ihre ersten oder zweiten Eindrücke der Kaiserstadt geholt haben sollten Sie jedoch, wie es sich für einen durstigen Heldentrupp gehört, irgendwann eine Taverne aufsuchen. Dort beginnt dann das eigentliche Abenteuer.

Eien fröhliche Taverne

Allgemeine Informationen :

Als Ihr die Tür zu der Taverne öffnen wollt kommt mit dieser gleich der erste betrunkenen Gast mit aus der brechend vollen Taverne heraus gepurzelt. Er flucht ein paar unverständliche Worte, faßt sich, nachdem er sich hochgerappelt hat an den breiten Schädel und wankt von dannen, nicht ohne vorher noch ein paarmal an die Hauswand angetitscht zu sein. Die Taverne scheint kaum noch Platz für euch frei zu haben. Da die Stimmung die nach außen dringt aber wirklich fröhlich ist, wollt Ihr auch rein zu den Garether Trunkenbolden.

Spezielle Informationen :

Sollten sich die Helden zu der Theke durchkämpfen können, so kommt es zu einem Gespräch mit dem Wirt Romosch, Sohn des Gramlon, ein Zwerg, den es nach drei erfolglosen Brautwerbung ins menschliche Singledasein verschlagen hat. Das erzählt er so jedem, der ihn nicht danach fragt. Außerdem kennt er den neuesten Klatsch und Tratsch wobei seine größten Interessen dem Schmiedehandwerk gelten. („Und Angrella, die Schmiedin im Norden der Stadt, soll einen Zweihänder erschaffen haben, diese langen Schwerter mit denen nur die Riesen umgehen können ...“) Andere Gesprächspartner wird es wohl kaum geben, denn in den Adern der bunt gemischten Gäste fließt nunmehr schon mehr Alkohol als Blut.

Allgemeine Informationen :

Kaum wahrnehmbar ist in dem Lärm das quietschen und knarren der Türe, was euch aber trotzdem auffällt, da es der erste Gast ist, der sich

nach euch das erste mal in den Gasthof zu trauen scheint. Nach kurzer Zeit hört Ihr jedoch eine Stimme rufen, die offensichtlich einem Mann mittleren Alters gehört, eben jenem, der wohl nicht weiter als bis zur Türe gekommen ist. „Hört mich an Ihr Männer und Frauen Gareths ! Man hat mir meinen einzigen Schatz gestohlen : Meine Tochter ist entführt worden.“ Als ob „meine Tochter ist entführt worden“ das belangloseste der Welt wäre, setzt danach wieder eifriges Gemurmel ein, so daß Ihr kaum noch verstehen könnt, mit welchen Worten der Mann (den Ihr immer noch nicht sehen könnt) weiter gegen die Menge anbrüllt. „Wer mir meine Irva wiederbringt, der soll auch reich belohnt werden !“ Kurz darauf hört man nur das Quietschen der Tür. Wahrscheinlich hat der Mann resigniert.

Spezielle Informationen :

Erwartungsgemäß sollten sich die Helden nun bemühen, dem Mann hinterher zu kommen, was aber umso schwieriger ist als man es sich vorstellt. Denn sobald die Helden an den vielen betrunkenen Körper vorbeiwollen wird es automatisch zu ein wenig Remperei kommen : Und das bedeutet nur eins in einer Kneipe voller Trunkenbolde : Ein zünftige Schlägerei bricht aus !

Meisterinformationen :

Diesen Kampf sollten die Helden genau wie die anderen führen : Mit den Fäusten und schlimmstenfalls mit einem zerbrochenen Stuhlbein. Magiebegabte sollten sich mit so lieben Sachen wie dem BANBALADIN begnügen. Übrigens gibt es in diesem Kampf keine festen Gegner : Nachdem der ganze Raum in Fahrt ist schlagen die Jungs auch gerne

gegenseitig auf sich ein. Der einzige, der das gar nicht gut findet ist der Wirt. Er wird sich bestimmt eine neue Einrichtung zulegen müssen. Sollten die Helden zu stark zu den Waffen greifen, dann kann der Kampf gerne von den auftauchenden Stadtwachen unterbunden werden. In diesem Fall sind sich alle anwesenden Einig : nämlich daß die Helden den Streit „angefangen“ haben. Im normalfall (nicht ohne Folgen) sollten man den Helden aber folgenden Gelegenheit zur Flucht lassen :

Allgemeine Informationen :

Mittlerweile scheint es, als gälte nun die Regel „Jeder gegen Jeden“ und so kloppen sich die meisten Tavernengäste untereinander und keiner interessiert sich mehr für euch. Ihr schmuggelt euch also langsam Richtung Tür um an der frischen Luft wieder etwas klaren Kopf zu bekommen.

Meisterinformationen :

Ziehen Sie den Helden ein paar wenige (1W6) LE ab und machen Sie Ihnen Ihre blauen Flecken, Feilchen und Beulen etwas schmackhaft ...

Spezielle Informationen :

Als die Helden gerade um die nächste Ecke biegen hören Sie, wie die Garether Stadtwachen die Taverne stürmen und „mitmachen“.

Wo ist der arme Vater ?

Meisterinformationen :

Das vordringliche Ziel der Helden wird jetzt sein, den alten Mann wiederzufinden, von dem Sie wohl nur eins Wissen : Seine Tochter Irva ist entführt. Wohin sie den Laden des Händlers verlegen sei völlig egal. Lassen Sie die Helden suchen. Gerade Neulinge sollten lernen, daß man am besten in Tavernen mit Informationen versorgt werden kann. Tatsächlich scheint der Händler in so gut wie jeder Garether Taverne gewesen zu sein, denn schon bei der nächsten kann ein anderer Gast (Bjoern Skaldottir, Thorwaler) berichten, um wen es sich handelt und wo sie suchen müssen.

Allgemeine Informationen :

Das Haus von Arberd Vronfelden ist mit schönen Malereien um die Fenster verziert und ein schwerer bronzener Türklopfer läßt nach seiner Benutzung einen dunklen Klang zurück, bis sich die Tür endlich öffnet. Die gute Kleidung des Mannes läßt keinen Zweifel, daß es sich hierbei um den Hausherrn Arberd Vronfelden selber handeln muß. „Was wünscht Ihr ?“ ist die Frage, die der Mann euch stellt.

Spezielle Informationen :

Nach ein paar klärenden Worten bittet euch Arberd herein und ist sichtlich froh darüber, doch endlich ein paar der Aventurischen Helden gefunden zu haben, in denen er in Liedern viel gehört, als er sie brauchte aber wenig gesehen hat. Er verspricht 50 Dukaten für die ganze Gruppe, wenn die Helden ihm seine Tochter Irva wiederbringen. Zuletzt habe er Irva gesehen, wie sie vor zwei Tagen (morgens) das Haus verließ um auf den Markt zu gehen. Sie hätte ein blaues Kleid angehabt, welches gut zu den blauen Augen und den langen, glatten, blonden Haaren paßte. Außerdem hätte sie das „normale“ Marktgepäck dabei gehabt : Einen Beutel Silberstücke und den geflochtenen Korb. Die örtlichen Büttel wären längst mit dem Fall vertraut hätten aber keine Erfolge zu verzeichnen, da diese vermuten, Irva wäre nur so einmal ausgerissen. In der Tat hat Arberd keine Beweise für eine Entführung, es scheint aber naheliegend zu sein, da er ja ein wohlhabender Mann sei, bei dem etwas zu holen ist. Gegenüber einem gewissen Jurge Tischelmann spricht Arbert sein Mißtrauen aus. Er sei der „Freund“ Irvas und kein angenehmer Zeitgenosse. Er habe schon versucht Ihn zur Rede zu stellen, sei aber nur unfreundlich abgewiesen worden.

Meisterinformationen :

Mit diesen Informationen müssen die Helden vorerst auskommen. Es empfiehlt sich ein Besuch bei Jurge Tischelmann, der im südosten der Stadt Geselle bei einem Schuhmacher ist.

Suche nach Irva

Allgemeine Informationen :

Ihr steht vor der Schusterei „Bundschuh“ in der Jurge Tischelmann arbeiten soll. Beherzt tretet Ihr in den kleinen Laden ein. Sofort kommt euch ein junger Mann entgegen, der euch mit den Worten „Womit kann ich euch dienen, stolze Recken ?“ begrüßt, allerdings spricht er ein wenig undeutlich, da er, wie ihr zwischen seinen Zähnen erkennen könnt, den Mund noch halb voll Lakritz hat. Als er das bemerkt, daß Ihr seine gelblich schwarzen Zähne anstarrt bietet er euch auch von dieser Süßigkeit an : „Wollt Ihr auch ? Ich könnte dafür sterben !“

Spezielle Informationen :

Tatsächlich habt ihr Jurge Tischelmann bereits gefunden. Er verliert jedoch seine Freundlichkeit als er erfährt daß es nicht um eure Schuhe, sondern um Irva Vronfelden geht. Er versucht ziemlich barsch, euch los zu werden. Was Ihr in Erfahrung bringen könnt ist, daß er angeblich auch nicht wisse, wo sie ist, und es ihn auch nicht interessiere

seitdem Irva sich komische Flausen in den Kopf gesetzt hätte. Diese „komischen Flausen“ will er aber nicht erklären. (Und kann es auch nicht.)

Meisterinformationen :

Bei den erwähnten „Flausen“ handelt es sich um stets obskure Ideen seitens Irva, die sich die tollsten Geschichten ausgedacht hat, ihrem Vater mehr und mehr Geld zu entlocken, was ihr bisher jedoch nie so recht gelungen ist.

Mehr „Erfolg“ sollen die Helden auch für einen Moment nicht haben, jedenfalls nicht so lange bis sie noch einmal mit Vater Vronfelden kontakt aufnehmen, oder der Händler die Helden aufsucht.

5000 Dukaten Lösegeld

Allgemeine Informationen :

Arberd Vronfelden scheint sehr erregt. Und mit teilweise stockendem Atem berichtet er euch, was mittlerweile vorgefallen ist. „Ich habe einen Brief erhalten. Es ist Irvas Handschrift und ...“ Seine Stimme gehorcht ihm nicht mehr. Er hält euch den Brief hin, so daß ihr selber lesen könnt (?). „Lieber Vater. Ich bin von zwei Räufern gekidnappt worden. Sie zwingen mich, Dir diesen Brief zu schreiben um Dir mitzuteilen, daß ich tot sein werde, wenn nicht morgen abend ein Beutel mit 5000 Dukaten bereit steht. Wie die Übergabe des Geldes und meine Freilassung arrangiert werden, wird Dir in einem weiteren Schreiben mitgeteilt.“

Spezielle Informationen :

Arberd wird sich bemühen, das Geld aufzutreiben, jedoch wird er euch jetzt 100 Dukaten zahlen, wenn ihr ihm Irva vorher wiederbringt. Außerdem gibt er euch den Tip, doch morgen mal den Markt des Stadtteils zu besuchen, ob Irva dort zuletzt gesehen wurde.

Meisterinformationen :

Dieser Tip ist mal wieder die einzige Spur, der die Helden nachgehen können. Tatsächlich können die Helden bei einer ausführlichen Fragerei so manches in Erfahrung bringen.

Spezielle Informationen :

- Irva war tatsächlich auf dem Markt. Die meisten Händler dort kennen sie als Stammkundin, da sie dort die Dinge kauft, mit denen ihr Vater nicht handelt. Dies sind meistens Gebrauchsgüter wie Stoffe, Lampenöl, ein paar Kerzen, Seife etc.
- Vor ein paar Tagen, wo man sie das letzte mal gesehen hat, viel auf, daß sie ungeheuer viel Lebensmittel kaufte, die meisten davon auch nicht schnell verderblich.

- Schließlich hat sie noch eine gute Handvoll Lakritz gekauft.

Meisterinformationen :

Spätestens die Information mit dem Lakritz läßt die Sache sehr anrühlich erscheinen, ist doch Jurge ziemlich verliebt in den schwarzen Süßholzsaff. Auch die untypischen Lebensmitteleinkäufe lassen darauf schließen, daß Irva sich auf eine längere Abwesenheit eingestellt hat. Jedenfalls ist es nun ratsam einmal mehr Jurge Tischelmann aufzusuchen.

Noch ein Schreiben

Allgemeine Informationen :

Als ihr den Schustereiladen betretet werdet ihr direkt aufmerksam auf den etwas älteren fettigen Mann, der dort lustlos ein paar lederne Stiefel besohlt. Ihr fragt nach Jurge und müßt mit erschrecken feststellen, daß der Mann, der offensichtlich der Meister dieses Ladens ist, auspuckt. „Der ist eben ohne ein Wort zu sagen hier raus. Hat seine Arbeit einfach stehen und liegen lassen. Na der soll sich nochmal hier blicken lassen !“

Spezielle Informationen :

Jurge ist daraufhin abgehauen, als er ein Schreiben per Bote gebracht bekam. Das Schreiben hat er gelesen, in den Ofen geschmissen und war weg. Der Meister Bundi weiß noch zu berichten, daß er Richtung Pferdeverleih Gegenüber gerannt wäre.

Meisterinformationen :

Im Ofen findet sich noch eine nicht verbrannte Ecke des Schreibens. Man kann bei einem Vergleich deutlich erkennen, daß es sich um das gleiche Papier handelt, wie auch das Schreiben der Entführer war, und daß es sich auch um Irvas Handschrift handelt. Das einzige Wort, daß man noch entziffern kann ist „Silkw...“

Allgemeine Informationen :

Beim Pferdeverleih findet ihr nur einen kleinen Stallburschen, der sichtlich vergnügt den Stall ausmistet. Er erzählt euch, daß ihr bei ihm keine Pferde mehr bekommen könnt, da er gerade die letzten beiden an den guten Jurge von Gegenüber verliehen hätte.

Spezielle Informationen :

Der Junge weiß leider nicht, warum er die Pferde haben wollte, hat aber auch nicht gefragt als er einen Umschlag mit fünfzehn Silberstücken bekam (mehr als genug um 2 Pferde mal kurz auszuleihen). Der Umschlag, den er stolz zeigt ist aus dem gleichen Papier wie die Briefe von Irva.

Meisterinformationen :

Sollten die Helden immer noch keine Idee haben, was sich hinter dem Rätsel verbirgt, so kann Arberd oder der Stalljunge helfen : „Silkw...“ könnte natürlich die Silkwiesen meinen, die sich südlich von Gareth erstrecken. Auch gibt es da einen Ort, der genauso heißt.

Um jetzt zumindest für den Meister Klarheit zu schaffen. Irva hat sich selbst entführt. Jurge ist Mitwisser und Nutzniesser dieser Aktion, auch wenn Irva das ganze Spiel selbst geplant und durchgezogen hat. Mit genügend Proviant und den Pferden wollen Sie sich schnell ins Liebliche Feld absetzen um dort mit 5000 Dukaten ein tolles Startkapital zu haben, sich dort als reiche Leute niederzulassen und eine eigene Schusterei zu unterhalten. Alle Briefe hat sie höchst persönlich verfasst um erstens Ihren Freund zu sich zu holen, und natürlich um zweitens Ihrem Vater das Geld zu entlocken.

Alles was noch fehlt ist die Geldübergabe, für die Arberd das Geld schon bereit hat. Aber wenn die Helden jetzt schalten, werden Sie sich schnell nach Silkwiesen begeben, wo sie eine interessante Entdeckung machen.

Nach Silkwiesen entführt

Meisterinformationen :

Um noch mal etwas „Äktschn“ in das Abenteuer zu bekommen könnte es an dieser Stelle (auf dem Weg von Gareth nach Silkwiesen) mal einen Überfall von ein paar Räufern oder anderen mehr oder minder witzigen Monströsitäten Aventuriens geben. Die Anzahl der Gegner machen Sie als Meister bitte Abhängig von der Anzahl und der Erfahrung der Helden.

Allgemeine Informationen :

Das Dorf Silkwiesen hat nur eine einzige kombinierte Herberge und Taverne. Als Ihr diese

betretet, bemerkt Ihr sofort, wie sich zwei Gestalten offenbar die Gesichter verdeckend nach hinten durch die Küche gehen.

Spezielle Informationen :

Die Helden werden auf diesem Wege Irva und Jurge überraschen und beim Stall Gelegenheit zu haben sie zu stellen. Die beiden sind zwar bewaffnet (Dolche), sollten aber keinerlei Problem für die Helden darstellen.

Meisterinformationen :

Wenn der Kampf vorüber ist taucht auch „zufällig“ Irvas Vater auf, der sichtlich überrascht ist, daß auch Irva und nicht nur Jurge zu den Gefangenen der Helden zählt. Irva zeigt (vielleicht falsche ?) Reue und gesteht Ihrem Vater was sie versuchte. Das Auftauchen Arberds erklärt sich so, daß er einen Ihrer falschen Entführerbriefe bekam, auf dem stand, daß den Dukatenbeutel unkenntlich verpackt „für Irva“ beim Wirt in Silkwiesen abgeben sollte.

Wie es mit den Vronfeldens weitergeht wissen wohl nur die Götter. Die Helden aber bekommen die versprochenen 100 Dukaten sowie einen kleinen Ausgleich der Spesen (falls da welche waren) und natürlich die ersehnten 75 Abenteuerpunkte für jeden, wozu noch die in der Kneipenprügelei erworbenen Punkte, sowie Boni für gute Einfälle und vielleicht einen kleinen Überfall zwischen Silkwiesen und Gareth zu verrechnen sind.

Alles in allem sollte es möglich sein, dieses als Einstiegsabenteuer für Neulinge so zu gestalten, daß sie Ihren ersten Stufenanstieg bekommen (> 100 AP).

Hinweis : Dieses Abenteuer ist nicht bis ins letzte Detail durchdacht. Dies verlangt zwar von einem Meister ein Mindestmaß an Improvisation, bietet aber auch die Möglichkeit, noch ausgeschmückt zu werden. Auch ist es möglich dieses Abenteuer sowohl mit den Anfänger- wie auch mit den Fortgeschrittenenregeln zu spielen, unabhängig von der Größe des Talentsystems. Hier ist es wieder dem Meister überlassen, Talente im Spiel zu fördern. Es ist jedem selbst überlassen, wie er den Einfluß von Kälte, Krankheiten, Kletterpartien oder den Kassenstand der Heldengruppe verwaltet. Müssen die Helden ihre tänzerischen oder musikalischen Talente in der Taverne unter Beweis stellen um nicht zu verhungern oder tragen alle Gegner wahre Reichtümer mit sich herum ? Selbst wenn dieses Abenteuer nur als Idee zu einer Eigenentwicklung dient : Mögen die Zwölfe Euch begleiten !

Verführung zur Entführung

© 1997 by Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und *ARMALION* sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions
Besuchen Sie www.dsa-schatztruhe.de für weitere Abenteuer und mehr ...

Die hier verwendeten Dinge werden unbeachtet des Urheberrechts mitgeteilt und dienen nur als Spielanleitung. Daher ist es verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar. Kosten dürfen höchstens durch Kopierer, Speichermedien oder Onlinegebühren entstehen. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann)