

# Großvaters Tätowierung

Ein Gruppenabenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1999  
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy-Productions

## Einführung (Meisterinformationen)

Dieses Abenteuer war geplant um eine neue Spielerin in die Runde einzuführen. Daher dreht sich in dieser Geschichte in erster Linie alles um eine Heldin, deren Vorgeschichte Anlaß zum ersten Abenteuer birgt. Der Meister muß nun „doppelte Arbeit“ leisten, da er einerseits eine Art Solo-Abenteuer mit der Heldin spielt, parallel dazu aber die anderen Helden auf Ihre Fährte aufmerksam werden sollen. Ich empfehle dazu, einen zweiten Raum parat zu halten der nicht zu weit vom eigentlichen Spielzimmer entfernt ist, es sei denn,

dem Meister stehen Siebenmeilenstiefel zur Verfügung. Bei der Heldin, um die es in diesem Abenteuer geht (natürlich kann das Abenteuer leicht umgeschrieben werden um auch einem männlichen Helden zu nutzen) ist eine Thorwalerin, die auf ihrer linken Brust eine interessante Tätowierung trägt. Für andere Heldentypen mag dies etwas ungewöhnlich sein, bei ähnlicher Hintergrundgeschichte kann das aber ohne weiteres Sinn machen. Zunächst beginnen wir mit der Geschichte der Heldin.

### Im Hafen von Kendrar

#### *Allgemeine Informationen :*

Schon oft warst Du hier, in Kendrar. An Bord der „Pottwal“, der weiß gestrichenen Knorre Deines Vaters, hast Du Deine ersten Reisen von Thorwal aus unternommen. Nach dem Dir die Küsten des Hjaldinggolfes und des Golf von Prem vertraut sind gelüftet es Dich jetzt, mehr von der Welt zu erfahren. Festland, Palmen, Wüste, Gareth, das sind Worte die bei Dir in den letzten Jahren immer mehr Fernweh erzeugt haben, doch jetzt soll dieses Verlangen gestillt werden. Die Formalitäten bezüglich der „Pottwal“ sind erledigt, die Äxte aus dem Thorwaler Eisenhof entladen, das Getreide an Bord gebracht. Jetzt winkst Du der „Pottwal“ noch ein wenig hinterher – für Dich hat ein neues Leben begonnen.

#### *Spezielle Informationen :*

Da es schon abend ist, wird es wohl darum gehen, daß unsere Heldin sich ein Gasthaus sucht, in dem sie etwas zu Essen und zu trinken bekommt. Natürlich sollte auch ein Quartier von der Nacht gefunden werden, denn das Bett auf dem Schiff steht ihr nicht mehr zur Verfügung.

#### *Meisterinformationen :*

Egal, was sie zuerst macht, oder welche Herberge oder Taverne sie sich aussucht, auf keinen Fall darf sie in der Herberge etwas zu essen bekommen oder in einer Taverne ein Zimmer kriegen, denn es ist wichtig, daß sie nach einem Tavernenbesuch noch einen Fußweg zu absolvieren hat. Die Auswahl der Taverne sollte nicht zu sorgfältig erfolgen, damit es leichter ist, die Heldengruppe später in die gleiche Taverne zu setzen.

### „Saufglück“

#### *Allgemeine Informationen :*

Die Taverne trägt den Namen „Saufglück“ und scheint daher sehr viele Seeleute, Thorwaler und auch Menschen aus anderen Ländern, wiederum hauptsächlich aus dem Mittelreich und Nostria anzuziehen. Sehr viele Menschen ist sicherlich der richtige Ausdruck, denn es ist voll. Praktisch jeder Sitzplatz in dem Lokal ist besetzt, nur an dem langen groben Holzbrett, für das der Wirt den Namen Theke benutzt ist noch Platz. Dort versuchst Du Dein Glück.

#### *Spezielle Informationen :*

Es gibt eine Wirtin (Odda Uzendotir), die mit muskulösen Armen Becher und Krüge putzt – gründlich – wie Dir beruhigend auffällt. Du kannst für 3 Heller einen Gemüseeintopf haben, dazu gibt es Brot. Dazu gehört ein Bier, für jedes weitere mußt Du ebenfalls einen Heller bezahlen.

#### *Meisterinformationen :*

Um den Tavernenbesuch nicht so passiv zu gestalten, kann es zu Gesprächen mit anderen Leuten kommen. Da es aber kaum wichtige Informationen gibt, die für die Heldin zu dieser Zeit interessant sein könnten, kann es bei Smalltalk bleiben, oder aber ein leicht (?) angetrunkener Thorwaler (ca. 1 ½ Maß Premer Feuer intus) erzählt ihr von seiner traurigen Liebesgeschichte : Als er mit seiner Otta auslief war er verlobt, doch als er zurückkam ...

#### *Spezielle Informationen :*

Irgendwann hat die Heldin genug, will (muß) zahlen und verabschiedet sich. In der Tür wird es eng, denn es kommt scheinbar gerade die

Besatzung eines kompletten Drachenschiffes herein, die vorhaben in Odda's Taverne ihr (Sauf-) Glück zu finden. Sie schieben die Helden zurück ins Lokal, bleiben dabei aber (für Thowaler Verhältnisse) sanft. Schließlich kann sie das Etablissement verlassen.

### Nachts in Kendrar

#### *Allgemeine Informationen :*

Das es im Norden Aventuriens kalt ist, das weißt Du besser als mach anderer. Durch Deine Seereisen bist Du abgehärtet, doch aus der schwülen und warmen Luft Taverne kommend, fröstelt es Dich doch, als Du den Weg in die Herberge antrittst, die Du Dir besorgt hast. Es sind ein paar dunkle Ecken weiter, jetzt um diese Zeit, da es in Kendrar kaum Laternen gibt, wie sie in Thorwal oder Prem doch wenigstens auf den größeren Straßen die Nacht lang brennen. Knedrar ist eben nicht Thorwal. In diese Gedanken vertieft hörst Du plötzlich Schritte.

#### *Spezielle Informationen :*

Die Schritte scheinen schon sehr nah zu sein, wenn die Heldin aber inne hält um zu lauschen, dann verstummen auch die Schritte, so daß Sie den Eindruck haben muß, sie hätte sich nur vor dem Echo ihrer eigenen Schritte erschrocken. Dieses Spielchen darf ruhig so weitergehen, doch an einer dunklen Häuserecke wird es dann doch geschehen, daß sie in einen Hinterhalt läuft.

#### *Meisterinformationen :*

Dieser läuft so ab, daß sie einen Schlag auf den Kopf bekommt. Sie mag diesem Ausweichen (Probe ?) wenn der Gefahreninstinkt (Probe !) stimmt. Sollte der Schlag kommen, dann wäre eine Selbstbeherrschungsprobe fällig, ob sie auf den Beinen bleibt. Gönnen Sie einem Rollenspiel-Neuling ruhig das Gefühl, etwas entgegenzusetzen zu können. Gegen die drei maskierten hat sie ohnehin keine Chance. Diese haben zwar nur Knüppel, durch ihre Überzahl schaffen sie es aber immer, ihr zwischendurch eins aufs Dach zu geben. Die Selbstbeherrschungsprobe kann so immer erschwert werden, irgendwann sinkt die Heldin dann zusammen. Sie wird in einen Sack verpackt und weg geschleppt. Daß in diesem Moment noch mehr passiert, braucht sie nicht zu interessieren, denn sie wird es nicht mitbekommen.

Eine interessante Sache wäre es an dieser Stelle, einen markanten Ausrüstungsgegenstand (Kopftuch, auffällige Waffe, Schmuck) der Heldin zurück zu lassen (dazu später mehr).

### Gefangen !

#### *Allgemeine Informationen :*

Dir dröhnt der Schädel ! Von den vielen Schlägen auf Deinen Kopf muß Dir einer nicht bekommen sein. Eigentlich hättest Du Dich nun gerne mal an den Kopf gefaßt um eine Bestandsaufnahme zu machen, wie Ohren, Nasen und Beulen zählen, aber irgendwie will die Hand nicht so recht in Deine Richtung. Als Du mühsam die Augen aufmachst, bemerkst Du, daß Deine Hände seitlich mit Lederriemen an Haken in der Wand festgebunden sind. Deine Füße sind ebenfalls gefesselt. Doch der Gipfel der Frechheit ist der, daß man Dich Deiner Oberbekleidung beraubt hat, naja, nicht ganz beraubt, denn deine Bluse hängt Dir auf den Hüften. Aber darüber sieht man nur nackte Haut, in die darin eingepackten Wölbungen.

#### *Spezielle Informationen :*

Du kannst schwer erkennen, was in dem Raum vor sich geht, denn eine Fackel, die Dir ziemlich nah ist, blendet Dich und in dem sonst dunklen Raum kannst Du kaum etwas sehen. Aber Du bist nicht allein. Jemand – nicht nur einer – scheint Dich anzustarren. Da hörst Du eine Stimme „Sie kommt zu sich !“ was scheinbar für andere den Befehl ist, sich zu bewegen. Da dies auch den Schein der Fackel beeinflusst kannst Du für einen kurzen Moment sehen, daß es sich um mindestens drei Leute in dem Raum handelt, die um Dich herum stehen. Genau vor Dir sitzt einer auf dem Boden, ein Stück Papier auf einem Holzbrett in der Hand und scheint eine Zeichnung anzufertigen. Als er das Brett kurz schräg hält um seinem Kumpanen eine Anweisung zu geben siehst Du, daß dort ein Abbild einer Tätowierung zu sehen ist, die Dir nur zu gut bekannt ist – Du trägst sie auf Deiner linken Brust. Dann verdunkelt sich Dein Blick, denn jemand verbindet Dir die Augen.

#### *Meisterinformationen :*

Sollte unsere Heldin sich zu deutlich verbal äußern, dann geben Sie ihr einen ordentlichen Knebel. Entfesselungsproben müssen Sie ihr nicht gestatten, denn scheinbar handelt es sich um gute Leute, die ihr Handwerk (Fesseln ?) verstehen und feuchte Lederriemen verwendet, die sehr eng sind – und sie hat ja nicht mal die Hände beieinander. Da hören das einzige ist, was sie nun tun kann, wird ihr vielleicht noch auffallen, daß jemand in einem Nebenzimmer ermordet wird, der vorher nach einem Heiler verlangt hat – scheinbar haben sich die Schurken eines verletzten und damit lästig gewordenen Kollegen entledigt.

#### *Spezielle Informationen :*

Für unsere Heldin endet hier aber zunächst die Geschichte, denn sie ist ruhig gestellt. Nach dem sie gehört hat daß ihre Kidnapper sich mit den Worten

„schnell, das Schiff läuft bald aus“ aus dem Staub gemacht haben, wird es ruhig und sie ist allein.

### Zurück zum „Saufglück“

#### *Meisterinformationen :*

Nun wollen wir einen kleinen Zeitsprung unternehmen, ca. 10 Stunden zurück. Wir sind wieder in der Taverne „Saufglück“, diesmal am Tisch der Helden, einem kleinen runden Holzbrett mit Faß als Ständer, wo gerade mal so viele Stühle (kleine runde Bretter mit kleinen runden Fässern drunter) drum herum passen, daß man zu dritt bequem sitzen könnte, wenn davon zwei nicht da wären.

#### *Allgemeine Informationen :*

Ihr habt die Sache kurz gemacht – der Wirtin zwei Silberstücke hingeworfen – und werdet dafür mit reichlich Bier beliefert, satt seid ihr, dank eines ganz erträglichen Gemüseintopf mit Brot, auch. Es ist zu voll, und an eurem Tisch einfach kein Platz mehr, sonst würdet ihr schauen, ob ihr mit jemandem ins Gespräch kommt. Aber so lauscht ihr nur den deftigen Trinkliedern, oder beteiligt euch, sollte euch das Thorwaler Liedgut nicht fremd sein.

#### *Spezielle Informationen :*

Im Laufe des Abends kommen immer wieder Gäste es, gehen auch welche. Manche Typen fallen auf, manche nicht. Manche blicken finster, manche nicht, manche kommen allein, manche nicht. Unter anderem fallen fünf dunkel angezogenen Leute auf, die scheinbar Waffen unter ihren Kutten tragen (Sinneschwärfeprobe). Doch auch die bestellen sich nur friedlich etwas zu essen und zu trinken. Diese bekommen den letzten freien Tisch. Wenig später kommt eine junge Thorwalerin herein, die ebenfalls Essen und trinken begehrt. Auffallend ist nur, daß die finsternen Typen der Thorwalerin scheinbar sehr viel Aufmerksamkeit spenden, jedoch ohne sie anzusprechen oder das sie etwas davon merken würde.

#### *Meisterinformationen :*

Die Beobachtungen können die Helden auch weiterhin machen. Ich habe oben erwähnt daß ein auffälliger Ausrüstungsgegenstand der Heldin existieren sollte. Hier ist der rechte Augenblick die Helden darauf aufmerksam zu machen. Die Typen in ihren schwarzen Kutten und die Knüppel (?) die sie unter diesen verstecken sind natürlich ein Grund dafür, mißtrauisch zu werden. Aber an ein Eingreifen ist nicht zu denken – denn erstens ist ja nichts wirkliches passiert – von konspirativem Tuscheln einmal abgesehen. Besonders die gesteigerte Aufmerksamkeit der Typen, wenn die Thorwalerin das Lokal verläßt ist noch einmal merkwürdig, aber in diesem Moment kommt ein ganzer Trupp durstiger Seeleute herein. Als sich

der Trubel gelegt hat und die Menge einen Platz gefunden hat, ist nicht nur die Thorwalerin verschwunden, sondern die finsternen Typen auch !

### Verfolgung in den dunklen Gassen

#### *Allgemeine Informationen :*

Verdammt ! Ihr hattet es doch geahnt, daß da etwas nicht stimmt. Dieses Verlassen des Lokals ist etwas zu „zufällig“. Was die Kuttenträger von der Thorwalerin wollen wißt ihr nicht, aber es scheint nichts gutes zu sein, zumindest schien es nicht gut genug zu sein, für das Publikum einer Thorwaler Schänke ... und die können einiges vertragen – nicht nur Bier und Premer Feuer.

#### *Spezielle Informationen :*

Es wird schwer sein, auf den nächtlichen und dunklen Straßen eine Spur zu finden, denn durch den Trubel am Eingang kommen die Helden einfach zu spät. Sie können ihrer Intuition folgen, vielleicht gelingt durch erhöhte Sinnesschärfe ja auch der Versuch einfach mal in die Nacht heraus zu horchen ...

#### *Meisterinformationen :*

Ob nun dadurch, oder per Zufall ... all zu weit sollten die Helden nicht sein, wenn die Thorwalerin in den Kampf gerät, denn spätestens dann sollen die Helden eingreifen können, wenn auch wieder zu spät.

### Überfall auf die Thorwalerin

#### *Allgemeine Informationen :*

Man muß nicht lange im Abenteuer-Geschäft sein um Geräusche eines Kampfes als solche zu deuten, auch wenn kein klirren von Schwertern zu hören ist. Eine weitere Bestätigung dafür, was ihr schon befürchtet hattet : Da ist jemand in Schwierigkeiten ! Und ihr könnt euch sehr genau denken, wer das ist. Ihr lauft natürlich sofort in die Richtung, aus der die dumpfen Schläge und Laute kamen. Ein paar Häuserecken weiter sehr ihr nun, was passiert : die fünf Typen schnüren gerade einen Sack zusammen – der scheinbar eine menschliche Fracht zu haben scheint.

#### *Spezielle Informationen :*

Ich will doch wohl hoffen daß es zum Kampf kommt. Aber während zwei oder drei mit dem Sack flüchten (und viel zu schnell in den dunklen Gassen verschwunden sind) bleiben die anderen bei den Helden und haben vor, euch zu Boron zu schicken.

#### *Meisterinformationen :*

Die mit Knüppeln bewaffneten Leute sind gewiß kein Gegner für einen Krieger mit Schwert – die Helden sollten einen der Kerle verletzen (wichtig !), einen weiteren anderen vielleicht sogar Töten,

doch nur dieser wird endgültig besiegt. Der verletzte versucht ebenfalls sich in Sicherheit zu bringen, was mit weichen Ledersohlen und in den dunklen Gassen auch funktioniert. Die anderen Schurken mit dem Sack sind leider schon über alle Berge. Von dem gerade erschlagenen kann man keine Information mehr bekommen – er ist bereits tot.

#### *Spezielle Informationen :*

Weitere Spurensuchen bleiben erfolglos, auch im magischen Licht eine FLIM FLAM sieht man einfach zu wenig um auf den Straßen Informationen zu finden, wohin die Leute wohl gegangen sein könnten. Das einzige Fundstück ist ein (Ausrüstungsgegenstand), an den sich die Helden erinnern : Es war also tatsächlich die Thorwalerin, die hier entführt wurde. Unabhängig von den Versuchen der Helden wird es erst bei Tagesanbruch Fortschritte geben.

#### *Meisterinformationen :*

Da die Helden von einer Entführung wissen, könnten sie versuchen heraus zu bekommen, um wen es sich bei der Thorwalerin handelt, doch es wird sie besonders in den Tavernen niemand kennen. Erst am nächsten Tag könnten die Helden die Herkunft (Thorwaler Händler von der „Pottwal“) an der Hafenmeisterei erfragen. Aber das war es dann auch schon.

### **Blutspur**

#### *Allgemeine Informationen :*

Da wart ihr so nah dran und trotzdem hat es euch nichts genutzt. Die Bösewichte sind einfach entwischt und jetzt wißt ihr zwar von einer Entführung, habt aber keine Idee wie es weiter gehen könnte. Niemand scheint die Thorwalerin zu kennen. Aber wenn dem so ist, woher kommen dann die finsternen Typen, die es scheinbar nur zu gut wußten.

#### *Spezielle Informationen :*

Wenn nicht von selbst auf Idee gekommen, dann kommen die Helden durch Zufall noch einmal am Kampfplatz vorbei. Dort gibt es jetzt, bei Tageslicht, doch noch eine Entdeckung zu machen : Blut ! Eine Blutspur ist zu entdecken, die genau an dem Platz anfing, wo die Helden einen der Schurken verletzt haben, der aber doch noch entkommen konnte. Die Wunde muß aber so tief gewesen sein, daß er viel Blut verlor und damit eine Spur gelegt hat. Alle paar Schritt gibt es ein paar neue Tropfen.

#### *Meisterinformationen :*

Ein paar Proben auf Spurensuche sollte den Helden das Gefühl geben, daß nicht alles ganz so einfach ist, wie mit 10 Weidener Rittern einen Ork

zu erschlagen. Da die Helden es aber zur Not auch mehrmals (in einer anderen Gasse) versuchen können, sollen sie auch immer wieder eine Spur finden. Da es (Efferd sei dank) keinen Regen gegeben hat wurden die Spuren nicht verwischt. Etwas unwirsch reagieren nur die Leute, die man auf dem Boden robbend von den Pflastersteinen wegschubst, um sie genauestens zu Untersuchen.

### **Ein kleines Haus am Hafen**

#### *Allgemeine Informationen :*

Fast merkwürdig, daß euch die Spur genau zum Hafen zurück führt, aber sich ein kleines, scheinbar verlassenes Lagerhaus – o.k. einen besseren Schuppen – als Versteck zu suchen macht bestimmt Sinn.

#### *Spezielle Informationen :*

Es existieren keine Fenster, so daß ein Ausspähen nichts bringt – an der Tür ist nichts zu hören. Wenn die Helden nichts hören, dann werden sie wohl mit mehr oder weniger roher Gewalt ins Haus eindringen und so in einem dunklen Raum stehen.

#### *Allgemeine Informationen :*

Es wäre Stockfinster, aber ihr könnt das leicht flackernde Licht einer Kerze sehen, die scheinbar hinter einer Trennwand im anderen Teil des ansonsten einfach gebauten Hauses steht. Ein paar Strohsäcke liegen hier, doch zunächst scheint hier nichts anderes zu sein.

#### *Spezielle Informationen :*

Bei näherem hinsehen mit einer Fackel entdecken die Helden auf einem Strohsack eine Leiche. An der schwarzen Kutte des Kerles können die Helden einen der Täter erkennen. Er ist offensichtlich mit einem Dolch getötet worden, der ihm die Kehle durchstoßen hat. Eine andere Wunde zeigt euch, daß die Blutspur von ihm kam.

#### *Meisterinformationen :*

Tatsächlich ist es der Mann, der von den Helden verletzt wurde, aber dennoch flüchten konnte. Mit diesem wollten sich die anderen Schurken jedoch nicht belasten und töteten ihn, nicht ahnend, daß er ihnen ein paar ernst zu nehmende Gegner verschafft hat.

#### *Spezielle Informationen :*

Wenn die Helden den einen Raum durchquert haben gibt es einen Durchgang in den zweiten, größeren aber genau so leeren Raum. Dort allerdings finden sie die Thorwalerin, die an die Wand gefesselt ist. Sie kann die Helden nicht sehen, denn ihre Augen sind verbunden. Das größere Problem aber ist folgendes :

### Allgemeine Informationen :

Ihr glaubt es schon am Geruch erkannt zu haben, doch erst der Schein eurer Fackel enthüllt das große Problem : Auf dem Boden ist eine große Lache einer scharf und übelriechenden Flüssigkeit. Leider hat nicht die Thorwalerin ihre Blase auf diese Art entleert, sondern es handelt sich dabei um eine große Pfütze Hylailer Feuer, diese sehr leicht brennbare Flüssigkeit. Ihre Gefährlichkeit wird euch nicht zuletzt dadurch in Erinnerung zurück gerufen, daß inmitten dieser Pfütze eine brennende Kerze steht – keinen Achtelfinger mehr groß !

### Meisterinformationen :

Wenn es den Helden nicht innerhalb einer Spielrunde gelingt, die Kerze zu löschen ohne Funken auf die Flüssigkeit zu lassen (was mit lokalem ersticken möglich ist), dann steht die ganze Hütte in Flammen. Natürlich gibt es auch dann, aber nicht ohne den Verlust einiger LE, die Chance zu fliehen und die Fesseln der Thorwalerin durch zu schlagen und sie mit nach draußen zu nehmen. Sollte das sowieso der einzige Gedanke der Helden sein, dann wird die Kerze eben von sich aus den kritischen Punkt erreichen. Aber die neue Heldin wird auf jeden Fall gerettet.

### Gerettet

### Meisterinformationen :

Ab diesem Punkt sind die Helden vereint und agieren als eine Gruppe. Das Gespräch „warum und wieso“ daß sich nun aufdrängt verlangt aber Hintergrundwissen (sie muß die antworten liefern) von der Thorwalerin. Daher sollten sie diese an sie aushändigen

### Spezielle Informationen :

Der Vater der Thorwalerin, ein mittelständischer Händler erzählte sehr wenig über seinen Vater, da dessen Andenken ein schlechtes Licht auf die

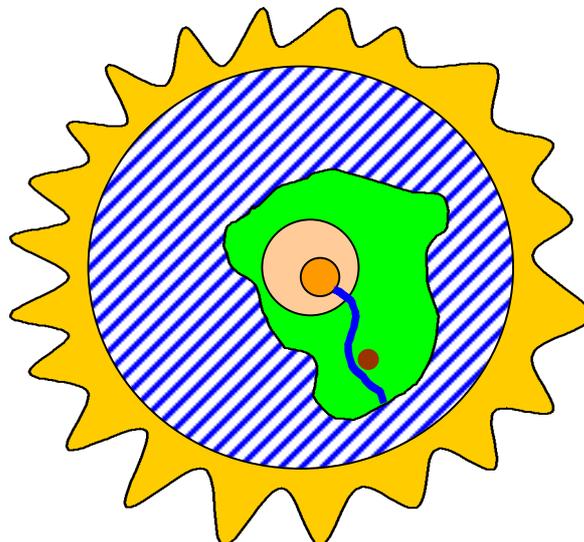
Familie wirft : Er war Pirat. Als Hetmann einer kleinen Otta segelte er im gesamten Gebiet der Thorwaler Küsten und überfiel so manches einheimische wie fremdländische Schiff, ausschließlich für den Profit. Irgendwann wurde ihm ein horasisches Kriegsschiff zum Verhängnis. In Grangor richtete man ihn und alle seine Leute. Von dem beträchtlichen Vermögen, das er auf seinen Reisen zusammen gestohlen haben musste fehlt allerdings bis heute jede Spur. Viele Leute, allen voran die angehörigen der Otta des Großvaters suchten lange und verzweifelt, doch es gab nicht mal einen Hinweis auf eine Schatzkarte oder ähnliches.

### Meisterinformationen :

Ein weiterer Hinweis, was aber je nach Schwierigkeitsgrad des Abenteuers, den Sie für ihre Gruppe anstreben, der Thorwalerin nicht bewußt sein muß ist der, daß die Tätowierung die sie schon von Kindesbeinen an trägt (also schon zu Zeiten, als noch keine Wölbung unter der Brustwarze existierte), von ihrem Großvater stammte. Sie hat die vielen Tätowierungen ihres Großvaters bewundert und wollte natürlich (wie Kinder eben sind) auch eine haben. Daraufhin tätowierte der Großvater seine Enkelin persönlich.

### Spezielle Informationen :

Die Tätowierung, die um die Brustwarze (Mitte) angeordnet ist, sieht in etwa so aus : Ein großer orange gefärbter Kranz, der die Praiosscheibe darstellen könnte. In der Mitte ist ein glatter Kreis, der genau konzentrisch die Brustwarze umschließt. Er ist bläulich schraffiert. Um die Brustwarze herum befindet sich ein unförmiger grün ausgefüllter Fleck, in dem sich eine blaue Linie und ein Muttermal (das selbstverständlich nicht aufgemalt ist) befindet.



#### *Meisterinformationen :*

Zu recht empfindet die Thorwalerin diese Tätowierung als häßlich und ärgert sich über ihren Großvater. Diese Tätowierung ist auch der Grund warum sie keine weiteren hat. Selbst hat sie sich die mit Verstand nie beguckt, weil ihr einfach die Spiegel fehlten. Und in einer Wasserfläche lassen sich kleine Details nicht erkennen. Es bleibt zu hoffen, daß die Thorwalerin nicht zu schüchtern ist und ihre Brust zeigt (muß ja nur die Heldin, nicht die Spielerin machen – aber wenn sie will ...) wenn sie erwähnt, daß die Schurken offenbar dafür ein Interesse zeigen.

Des Rätsels Lösung ist folgendes : Die Tätowierung zeigt ein (wenn auch stark vereinfachtes) Bild der Insel Gevri, nordwestlich von Manrek, der südlichsten Insel der Kette, die Ifirns Ozean vom Meer der Sieben Winde trennt und das nordwestliche Ende Aventuriens darstellen. Diese Insel (Gevri) hat eine steile Küste an der Westseite und dem höchsten Berg (Brustwarze) entspringt ein kleiner Fluß. In dessen einziger nennenswerter Biegung liegt Großvaters Schatz begraben – genau an der Stelle des Muttermals.

Wie die Helden darauf kommen können ? Sollte die eigene Phantasie nicht reichen, dann können sie ja vielleicht auch ein Bild der Brust zeichnen und herum zeigen. Ein erfahrener Navigator und Kapitän kann die Insel dann wieder erkennen. Der Rest sollte dann schon machbar sein.

Das alles sollte innerhalb eines Vormittags machbar sein, denn nach diesen Erkenntnissen muss ja die Verfolgung aufgenommen werden (wenn die Helden wollen, können sie natürlich auch direkt nach Gevri fahren und dort mit den Bösewichten zusammentreffen) stimmungsvoller ist es jedoch, wenn die Helden versuchen, die Banditen wieder einzuholen und zu stellen. An der Hafenneisterei gibt es die Möglichkeit zu erfahren, daß nur ein einziges Schiff am Morgen den Hafen verlassen hat, und zwar Richtung Prem.

#### **Die Verfolgung**

#### *Spezielle Informationen :*

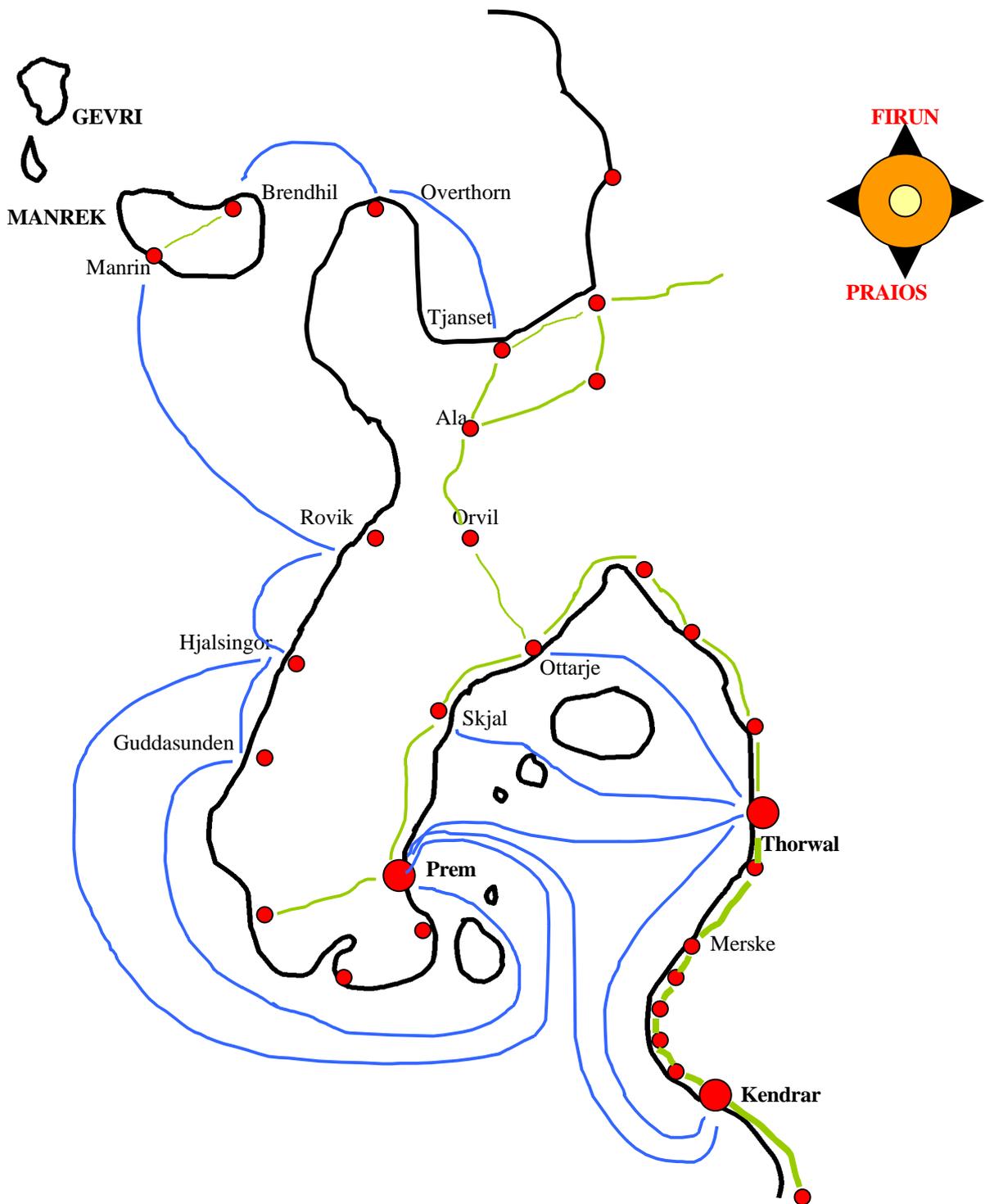
Da den Helden freie Hand bei der Wahl ihrer Route bleibt und die Schurken auch mit den Schifflinien vorlieb nehmen müssen, vergehen Tage und Wochen bis man schließlich auf Gevri eintrifft. Um die Verfolgungsjagd interessant zu gestalten, werden die Schurken den Helden immer einen Schritt voraus sein. So zum Beispiel, daß die Helden noch sehen, wie in einem Hafen die Schurken auf ein Schiff gehen, was gerade so ablegt, daß man es nicht mehr erreichen kann. Um dem Meister aber nicht zuviel Arbeit zu machen,

hier ein Vorschlag für die Reiseroute der Kuttenträger.

1. Von Kendrar nach Prem mit einem langsamen Schiff, da es vor der Überquerung des Golfes noch einmal in Merske halt macht. Die Helden können dieses Schiff zeitlich nicht abfangen (in Merske), aber wenn die schon soweit sind, gibt es in Thorwal ein schnelleres Schiff, daß nach Prem fährt.
2. In Prem werden die Schurken ein Schiff benutzen, daß sie bis nach Hjalsingor bringt. Die Helden können ein Schiff nach Guddasunden bekommen, aber es bietet sich die Alternative mit einer Eilkutsche nach Ottarje zu kommen.
3. Da es von Guddasunden keine Verbindung nach Hjalsingor gibt können die Helden nicht erfahren, daß die Bösewichter mit einem Fischerboot nach Rovik weiter gefahren sind. Die Helden haben nur die Möglichkeit auf einem langsamen Handelsschiff bis nach Overthorn (immerhin) zu kommen. Genau da hin kommen die Helden auch, wenn sie die Eilkutsche in Ottarje verlassen haben und sich durch den schwierigen Weg durchs Gebirge machen, was sie aber letztlich doch genauso schnell ans Ziel bringt – entweder mit Pferden (gibt es in Orvil preiswert zu mieten) nach Tjanset und von Dort mit dem Schiff (schnell) nach Overthorn, oder aber zu Fuß nach Rovik, wo man die Bösewichter nur kurz verpasst.
4. In beiden Fällen (Rovik und Overthorn) wird man eine Passage nach Brendhil buchen können, während die Schurken nach Manrin (beide Orte auf Manrek) unterwegs sind. Dort kann man von Wanderern hören, im anderen Ort auf der Insel jene wunderlichen Gäste angekommen sind und nach Gevri wollen.
5. Dorthin gelangt man nur noch, in dem man einem Fischer genügend Geld (oder eine Waffe) gibt.

#### *Meisterinformationen :*

Ich empfehle den jetzt verwirrten die Thorwal - Karte aus der entsprechenden Box. Auch das Computerspiel „Die Schicksalsklänge“ führt einen hervorragend in diese Gegend ein, wobei älteren Versionen des Spiels ebenfalls die Karte beiliegt. Für die Spieler ist es aber letztlich gar nicht so wichtig, wo die einzelnen Orte liegen, wenn sie sich mit der Informationen „liegt näher an Gevri“ begnügen. Die hier im folgenden gezeichnete einfache (aber für aventurische Verhältnisse gute ) Karte kann den Spielern ausgehändigt werden um (unsere Heldin ist ja eine Thorwaler Seefahrerin) das Wissen der Helden über die Küsten zu repräsentieren. Blau sind Schifflinien, Grün Wege, Rot Orte.



*Spezielle Informationen :*

Natürlich treten bei einer solchen Reise immer Kosten und auch Gefahren auf. Ein gelegentlicher Piratenüberfall kann die Fahrt auflockern. Je nach Unterbringung auf dem Schiff und der zu übernehmenden Arbeit kann eine Überfahrt nichts kosten, aber auch mehrere Dukaten verlangen. Aber die Aussicht auf einen Schatz macht es hoffentlich leicht, solche Ausgaben zu tätigen

**Auf Gevri**

*Allgemeine Informationen :*

Ihr seid auf der Insel Gevri angekommen. Sie sieht alles andere als Einladend aus. Dem Fischer habt

ihr die Anweisung gegeben, an der Mündung des Flusses zu warten. Noch im Wasser seht ihr allerdings ein weiteres Boot, das sich bestimmt nicht von alleine hierher bewegt hat, es ist aber niemand hier zu sehen.

*Spezielle Informationen :*

Das Boot ist wirklich leer. Blutspuren deuten an, daß der Fischer, dem dieses Boot gehört hat, es nicht freiwillig aufgegeben hat. Wenn die Helden dem Flußlauf folgen, dann erreichen sie (auf der rechten Uferseite) irgendwo eine Krümmung, wo mitten im Buschwerk dann vier Leute in schwarzen Kutten zu sehen sind.

#### *Meisterinformationen :*

Ob mit Anschleichen oder mit rondragefähigem Auftreten, es wird gekämpft. Je nach Stärke der Heldengruppe schwerer oder einfacher. (Zur Not sind es nur drei.) Es wird bei diesem Kampf Tote geben, nur einer oder zwei der Schurken überleben, schwer verletzt (so daß hinterher noch einer an den Verletzungen stirbt ...). Aber von dem letzten kann man den Rest der Geschichte erfahren.

#### *Allgemeine Informationen :*

Ihr habt gesiegt ! Der Schatz gehört euch, naja, eigentlich nur einer von euch. Aber einen Anteil habt ihr euch sicher verdient. Die Schurken hatten euch schon die ganze Arbeit abgenommen. Ein große Truhe aus Steineichenholz wurde freigelegt, die ihr jetzt an die Oberfläche bringt. Und tatsächlich : Die Kiste ist voll von Wertgegenständen. Goldenen Kerzenhaltern, Dukaten, Schmuck, Silbertaler und ein paar Edelsteine !

#### *Spezielle Informationen :*

Der letzte Kuttenträger erzählt den noch nicht geklärten Teil der Geschichte. Bei der Gruppe, der er angehörte, handelt es sich um Nachkommen von Piraten, die unter dem Großvater gedient hatten und von ihren Vätern und Müttern vom Schatz erfahren haben. Ihnen war bekannt, daß der Großvater die Schatzkarte „zu Hause“ versteckt hatte, aber auch sie wußten nicht wo. Von angestellten ihres Vaters erfuhren sie von der Tätowierung und beschlossen

Hier Werte eines Kutte tragenden Schurken, der bei geringfügiger Modifikation der Waffe und Rüstung auch für einen Piraten oder Räuber (RS 2 und 1W6+3) verwendet werden kann :

MU: 12    AT : 10    PA : 10  
LE : 30    RS 1        1W+1  
MK 10    AU 42        MR 0

*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 fordern. 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 !

#### **Großvaters Tätowierung**

© 1999 by Oliver Eickenberg

*DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und ARMALION* sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Besuchen Sie [www.dsa-schatztruhe.de](http://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)

daher, sie weitab des elterlichen Hauses zu entführen. Ihr Plan sollte aufgehen – bis auf den Teil, daß es aufmerksame Helden gab, die ein Auge für Ärger haben.

#### *Meisterinformationen :*

Das Abenteuer sollte mit 200 AP belohnt werden, zuzüglich Kämpfe, rollenspielerisches Verhalten und besondere Ideen, die zur Lösung beigetragen haben. Gerade für den Neuling wäre es übertrieben, mehr als 300 Punkte zu geben, da ein Stufenanstieg für den Anfang reichen sollte. Der nächste ist ja dann ohnehin nicht weit.

Der Schatz hat insgesamt einen Wert von 1200 Dukaten. Sollten sehr wenige Helden an der Suche beteiligt gewesen sein, so können Sie den Wert reduzieren um nicht zu reiche Helden zu erzeugen. Vielleicht sollte die Thorwalerin auch den Großteil zu Ihrer Familie bringen und für sich selbst und für jeden ihrer Retter eine Belohnung von 100 Dukaten ausstellen. Vielleicht belohnt der Vater die Helden ja auch mit ein paar guten Waffen aus einer letzten Lieferung.

Auch wenn dieses Abenteuer zum Einstieg einer neuen Heldin konzipiert ist, so kann es natürlich auch als „normales“ Abenteuer gespielt werden. In diesem Fall führen sie die Thorwalerin einfach als Meisterperson und spielen erst ab dem Punkt mit den Helden in der Taverne.