

DREI MILLIONEN DUKATEN

NR. 127
ERFAHREN

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELDEN

Das Schwarze Auge

13008
PDF

Das Schwarze Auge

DREI MILLIIONEN DUKATEN



AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



COVERBILD

CARYAD

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

ZOLTÁN BOROS/AGENTUR KOHLSTEDT,
FANGORP, INA IRRGANG,
SABINE WEISS

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997, 2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

ISBN 978-3-86889-723-4



DREI MILLIIONEN DUKATEN

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR
DEN SPIELLEITER UND 3 BIS 5 ERFAHRENE HELDEN

VON ANTON WESTE

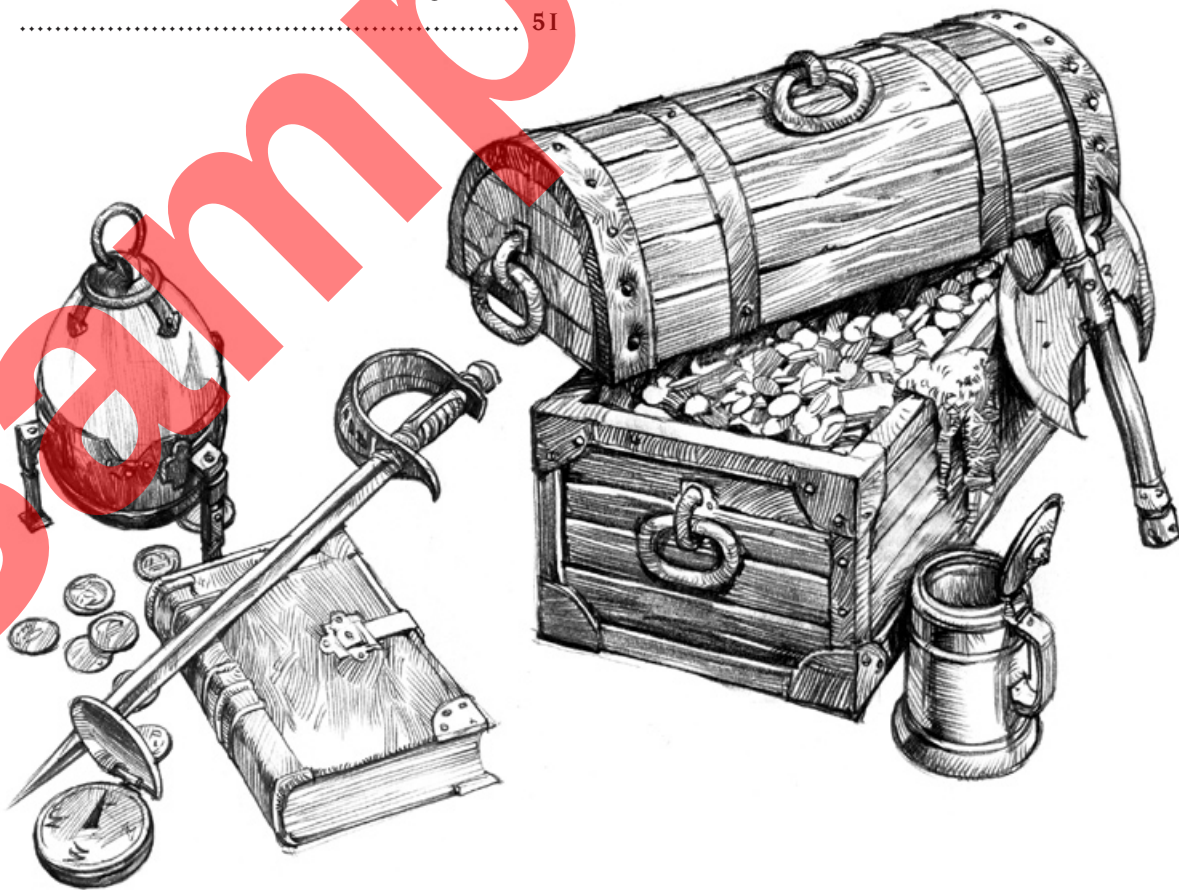
MIT DANK AN

PETER DIEHL, THOMAS FIPP, MICHAEL HASEPÖHRL,
INA IRRGANG, JENS ARNE KLINGSÖHR, RALF D. RENZ
UND MARK WACHHOLZ

Sample

İNHALT

Einleitung	5
Der Hintergrund	5
Das Abenteuer	5
Kapitel I: Der reichste Mann Aventuriens	6
Die Anwerbung	6
Reisevorbereitungen	11
Kapitel II: Der Große Wagenzug	13
Auf Rädern, Hufen und Stiefeln	13
Der lange Weg nach Gareth	15
Durch die Drachepforte	17
Kapitel III: Stoerrebrandts Tod	25
Die Raffzahn-Goblins	25
Tod eines Handelsreisenden	30
Kapitel IV: Wer den Kreuzer nicht ehrt	33
Von der Drachepforte nach Gareth	33
Der Erbewettstreit	34
Optional: Einführung	38
Die letzte Aufgabe	39
Der Millionenerbe	42
Anhang I: Personen	43
Anhang II: Zeitliste	47
Anhang III: Münzen und Geld in Aventurien	47
Hinweise	51



EINLEITUNG

DER HINTERGRUND

»Stehet! Staunet! Leset!

Den Bürgern von Festum sei wohlweislich kundgetan, dass der größte und angesehenste unserer Söhne, Stover Regolan Stoorrebrandt, diese unsere Stadt am Born verlässt. Wir verabschieden den großen Spender und Handelsmagnaten und rufen der Götter Segen auf seinen weiteren Weg herab. Als Dank an seine Heimatstadt stiftete der ehrwürdige Stoorrebrandt ein Spital der Eiferbrüder am Hafen.

Erscheinet zum letzten Gruß und Aufbruch am 20. Rondra 1027 BF auf dem Großen Platz.

Geschlossen sind bis zu diesem Tage und ab diesem die Zimmerei Stoorrebrandt, die Hallrath-Schmiede, die Schreibstube Stoorrebrandt, die Imkerei Honigbart und die Elfenbeinschnitzerei Stoorrebrandt. Teilweise geschlos-

sen sind die Wagnerei & Stellmacherei Stoorrebrandt, die Rollkutscherei Stoorrebrandt, die Stoorrebrandtschen Lagerhallen und die Ardo-Galerie. Fortgesetzt werden die Großwerft Elshorn & Stoorrebrandt, Zeughaus Stoorrebrandt, Großgerberei & Lederei und die Kaufmannsschule in der Vikkogasse.«

—Bekanntmachung vor dem Festumer Rathaus, Anfang Rondra 1027 BF

»Phex sei gesegnet! Er hat unsere Gebete erhört.«

»Der reichste aller Füchse verlässt seinen Bau, um eine neue Bleibe zu suchen.«

»Flinke Hände, schlaue Zungen. Alveranische Geduld und dämonische List – so muss der größte aller Diebe geschaffen sein.«

»Der alte Fuchs wird bald sterben. Was dann, meine Brüder?«

»Schweig still, die drei Millionen Dukaten gehören mir!«

—Geflüster im Tempel der Diebe zu Gareth

DAS ABENTEUER

Drei Millionen Dukaten ist ein Abenteuerband für das Rollenspiel **Das Schwarze Auge**. Wenn Sie, lieber Leser, die vorliegende Geschichte als Spieler und nicht als Spielleiter erleben wollen, sollten Sie die Lektüre hier beenden: Dieses Heft bietet dem Meister alle notwendigen Informationen und Geheimnisse, um einige Spielabende mit einer spannenden Geschichte in Aventurien vorzubereiten.

DIE HANDLUNG

Die Stadt Festum im kühlen Bornland ist seit jeher eine große Handelsmetropole, die viele große Kaufleute hervorgebracht hat. Der Berühmteste und Reichste unter ihnen ist der alte Stover Stoorrebrandt, der in ganz Aventurien Wagenzüge, Schiffe und Niederlassungen besitzt. Aber die Zeiten sind schlechter geworden, da seit einigen Jahren dunkle Reiche das Bornland im Norden und Süden bedrohen. Stoorrebrandt, der äußerst ungern reist, will mit seinem Handelsimperium im Herbst 1027 BF nach Gareth umziehen – der größten Stadt im Herzen des Kontinents. Hier erhofft er sich eine günstigere Position für seine Geschäfte.

Der Umzug seines Handelshauses nach Gareth läutet eine neue Ära ein, in die ein jüngerer Geist führen sollte. Bereits über siebzigjährig, ahnt Stover Stoorrebrandt, dass seine Tage gezählt sind. Er muss den Erben seines drei Millionen Dukaten schweren Handelshauses bestimmen.

Vier Kinder, die fleißige Peranka mit ihrem überheblichen Mann Kalman, der gutmütige Emmeran, die aufrührerische Vanjescha und die ritterliche Alin, versuchen die Gunst ihres Vaters zu erheischen.

Aber Stover ist sich keineswegs sicher, wer sein Vermächtnis als reichster Mann Aventuriens antreten soll. Darum sollen seine Kinder in einen Wettstreit treten, bei dem mehrere phexgefällige Aufgaben zu lösen sind. Nur wer die Hindernisse mit der größten Bravour meistert, ist würdig, das Handelsimperium zu regieren.

Der alte Stover ahnt jedoch, dass er, wenn er selbst Schiedsrichter über seine Kinder wäre, Schmeicheleien und Blendungen ausgesetzt wäre. Er will den Wettstreit der Erben ungesehen beobachten und diese im Kampf um drei Millionen Dukaten ihr wahres Gesicht zeigen lassen: Er täuscht seinen Tod vor.

Die Helden dienen als Stoorrebrandts Handlanger: Er hat ungebundenen Abenteurern schon immer mehr vertrauen können als langjährigen Bediensteten, die auf vielfache Weise in Intrigen eingebunden sein

könnten. Von Stoorrebrandt angeworben, werden die Abenteurer zunächst seine Leibwächter auf dem langwierigen Wagenzug durch die Wildnis in der Drachenpfote zwischen den Gebirgen Rote Sichel und Schwarze Sichel sein. Später müssen sie listig seinen Tod inszenieren, Stover wieder lebendig aus seinem Grab befreien und schnell nach Gareth reisen. Denn dort findet der von einer Geweihten des Fuchsgottes verkündete Wettstreit der Erben statt. Nach Stoorrebrandts Willen nehmen auch die Helden an diesem Wettstreit teil, um beurteilen zu können, wie seine Kinder auf solche Konkurrenz von außen reagieren. Einer der möglichen Erben, der Schwiegersohn Kalman, spielt falsch und stellt seinen Nebenbuhlern tückische Fallen. Erst zum Schluss offenbart sich Stoorrebrandt seinen Kindern als lebendig und kürt seinen Nachfolger, der das Handelshaus in die Zukunft führen soll.



VERLAUF DES ABENTEUERS

Kapitel I – Der reichste Mann Aventuriens:

Die Helden hören im spätsommerlichen Festum allerlei Gerüchte von Stoorrebrandts bevorstehendem Umzug. Sie werden schließlich mithilfe mehrerer Prüfungen angeworben und mit Stover Stoorrebrandt bekannt gemacht. Die Gruppe hat Gelegenheit, sich in der Stadt auf ihre Aufgabe gut vorzubereiten, Wissen über die Wegstrecke zu sammeln und den Wagenzug vor Reisebeginn kennen zu lernen.

Kapitel II – Der Große Wagenzug:

Die Reise des langen Wagenzugs über Bornstraße und Goblinpfad ist vor allem ein lineares Überlandszenario, bei dem sich der Treck und die Helden nacheinander verschiedenen Herausforderungen stellen müssen. Aktivitäten der Kinder Stoorrebrandts und untreuer Diener können sich aber über das ganze Kapitel erstrecken.

Kapitel III – Stoorrebrandts Tod: Bei einer gezielten Täuschungsaktion bereiten die Helden in der Wildnis der Drachenpfote Stoorrebrandts Tod vor, führen ihn mithilfe eines Goblinstamms bühnenreif durch und müssen schließlich nach Bestattung und Abzug des Trecks den lebenden Handelsherren wieder ausgraben. Das Kapitel ist von Heimlichkeit, List und Überredungskunst geprägt: Jederzeit könnte der Plan der Helden schief gehen.

Kapitel IV – Wer den Kreuzer nicht ehrt ...: Der Wettkampf der Erben in Gareth ist ein gutes Stück Stadtabenteuer, in dem die Gruppe in sechs Aufgaben auf Marktplätzen, in Spielstuben und finsternen Gassen ihre phexischen Qualitäten unter Beweis stellen muss. Auch vor nächtlichem

Einbruch wird nicht zurückgeschreckt. Das Finale erfordert von den Helden, sich einen gefährvollen Weg durch den Untergrund Gareths zu bahnen, um einen geheimen Schrein zu finden. Der endgültige Kampf um das Erbe erfordert eine schnelle Schwerthand und eine scharfe Klinge.

HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER

AUSWAHL DER HELDEN

Für **Drei Millionen Dukaten** sollten Ihre Spieler auf eine Heldengruppe zurückgreifen, in der zumindest ein oder zwei Helden den Aspekten des Fuchsgottes Phex etwas abgewinnen können: Handel, Diebe, Nacht, Nebel, List, Glück, Eigenverantwortlichkeit, Unfug, Humor, Freiheit, Handeln, Individuum. Insbesondere *Streuner*, *Diebe*, *Schmuggler*, *Söldner*, *Leibwächter*, *Spitzel* und auch *Straßenräuber* oder *Bettler* können auf ihre Kosten kommen. *Händler* oder *Fernhändler* treffen auf ihr großes Vorbild Stoorrebrandt. Prädestiniert sind in diesem Abenteuer *Botenreiter von den Silbernen Falken* und *Magier vom Stoorrebrandt-Kolleg zu Riva* – sie sind bereits Diener des Handelsherren. Ebenso mag sich ein Held, der Stoorrebrandt gegenüber *Schulden* oder *Verpflichtungen* hat, in diesem Abenteuer davon freikaufen.

Aber auch geradlinige *Kämpfer* oder *Wildnischaraktere*, die wenig Bezug zu Geld, Erwerb und Intrige haben, sind nicht ungeeignet. Insgesamt sollte die Gruppe jedoch klassischen, mit Geld bezahlten Glücksritter-Aufträgen nicht abgeneigt sein. Helden, die Heimlichkeit und Lüge kategorisch ablehnen, sind entweder ein Garant für interessantes Rollenspiel oder ein Problem für die Handlung: Insbesondere *Geweihte von Praios* und *Rondra*, manche *Weißmagier*, *Ritter* und *Novadikämpfer* werden viele Winkelzüge nicht gutheißen können.

Mitglieder exotischer Rassen oder Kulturen werden in Festum, auf dem Reiseweg und in Gareth entweder neugierig bestaunt (*Elfen*, *barbarische Hünen*), misstrauisch beäugt (*Achaz*, *Norbarden*) oder deutlich angefeindet (*Orks*). Ein *Goblin* eignet sich jedoch gut für das Ensemble und kann in Kapitel III Erfahrungen mit versklavten Rotpelzen machen.

Ein *Zauberkundiger* oder *Geweihter* ist gewiss bereichernd, aber nicht zwingend notwendig, da die Gefahren und für die Helden komplett deutscher Natur sind.

MATERIALIEN

Falls Sie sich für eine weitere Ausgestaltung Festums, Gareths und der Reiseroute interessieren, können Sie auf die passenden Regionalbeschreibungen zurückgreifen. Die Box **Raues Land im Hohen Norden** enthält eine ausführliche Beschreibung und Karte Festums, die Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen** eine von Gareth. Auf den Farbkarten *Das Bornland*, *Herzogtum Weiden und angrenzende Gebiete* sowie *Gartien*, *Darpatien* und *nördliches Aranien* können Sie die Reiseroute der Gruppe verfolgen (siehe auch Seite 16).

KAPITEL I: DER REICHSTE MANN AVENTURIENS

DIE ANWERBUNG

ALTE VERDIENSTE, NEUER AUFTRAG

Stoorrebrandt sucht für seinen Plan einen Haufen unabhängiger, aber letztlich vertrauenswürdiger Auftragnehmer, Glücksritter und Leibwächter. Wenn Ihre Gruppe bereits erfolgreich einen Auftrag für das Handelshaus ausgeführt hat, ist es möglich, dass Stover Stoorrebrandt sie direkt anschreibt (sogar ohne seine Sekretäre zu bemühen) und in seine Festumer Villa einlädt. In diesem Fall können Sie die unten aufgeführten Prüfungen der Leibpagin Irinja überspringen.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

AB xx	Aventurischer Bote Nr. xx *
AG	Aventurische Götterdiener (aus der Box Götter & Dämonen)
AH	Aventurische Helden (aus der Box Schwerter & Helden)
AvAr	Aventurisches Arsenal
GA	Geographia Aventurica
Gareth	Die Kaiserstadt Gareth (aus der Box Stolze Schlösser, Dunkle Gassen)
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus der Box Götter & Dämonen)
LC	Liber Cantiones (aus der Box Zauberei & Hexenwerk)
MBK	Mit Blitzenden Klingen (aus der Box Schwerter & Helden)
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box Götter & Dämonen)
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

* Der **Aventurische Bote** ist das von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und informiert zweimonatlich über die wichtigsten aventurischen Geschehnisse.

BESCHREIBUNGEN

Um Ihnen den Überblick im Text zu erleichtern, ist das Abenteuer folgendermaßen strukturiert:

Abschnitte zum Vorlesen oder Nacherzählen finden Sie eingerahmt. Hier ist alles für die Abenteurer in einer Szene Offensichtliche beschrieben. Graue Kästen enthalten Exkurse und weiter gehende Hintergrundinformationen zu einem aventurischen oder rollenspielerischen Thema. Zur Hervorhebung von Vor- und Nachteilen, Talentproben, aber auch von Eigennamen wird die *Kursivsetzung* verwendet. Verweise auf andere Kapitel oder Publikationen sind in **Fettschrift** gehalten. VERSALIEN kennzeichnen Zauber oder andere magische Handlungen, KAPITÄLCHEN Liturgien der Geweihten.

Die Spielwerte von Kampfbegegnungen sind – falls nicht anders lautend – immer an die aktuelle Situation (z.B. Modifikation durch BE, verwendete Waffe etc.) angepasst. Werte von handlungstragenden und wiederkehrenden Meisterpersonen (z.B. ausführlich im Anhang beschriebene Personen) sind dagegen unmodifiziert.