

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Schnappt Tarko!
Autor: Johannes Scheiwe, varsamena@gmx.net
Stufe: Einsteiger. Ort/Zeit: Andergast, beliebig
Dieses Abenteuer erreichte Platz 18

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene
Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-
Abenteuerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausge-
richtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, [orkenspal-
ter.de](http://orkenspal-
ter.de) und wolkenturm.de.

Schnappt Tarko!

Ein Abenteuer für DSA-4

Vorwort und Voraussetzungen	1
Schnappt Tarko oder Das Abenteuer für den eiligen Leser	2
Frieden in Wohlstand <i>oder</i> Das Ziel der Helden	2
Der Schurke des Stücks <i>oder</i> Vorgeschichte und Persönlichkeit Tarkos	2
Tarko privat	2
Warum ist Tarko der Schurke des Abenteurers?	3
Wer sind die Helden <i>oder</i> Die Einbindung der Spieler ins Abenteuer	4
Die Zeit verrinnt <i>oder</i> Welche Ereignisse stehen an?	4
Der Jahrmarkt in Wolkenberg	4
Zahntag – Steuern für den Herzog	4
Aktionen und Reaktionen oder Wie versucht man, Tarko zu fangen und wie reagiert er darauf.....	5
Was tut Tarko, wenn man ihn gewähren läßt	5
Enttarnung seines und Aufbau eines eigenen Informantennetzes	5
Hinterhalt dem Hinterhalt	5
Magische Suche	6
Das Dorf der Gesetzlosen suchen	6
Miriam überwachen.....	6
Verlockende Köder	6
Propaganda und üble Nachrede.....	6
Eisenfaust Ronna oder Was ist zwar effektiv aber nicht erlaubt.....	6
Rondriane ganz privat.....	6
Wie regiert Ronna und wie reagierte Tarko darauf.....	6
Ronna als Verbündete der Helden	7
Warum ist Ronna nicht die Schurkin des Abenteurers?	7
Die Welt in der wir leben <i>oder</i> Die Infrastruktur.....	7
Die Baronie Wolkenberg in Kürze.....	7
<i>Die Burg Wolkenberg</i>	7
<i>Die Stadt Wolkenberg</i>	7
<i>Das Dorf Woensche</i>	8
<i>Die Herberge Rotes Ross</i>	8
<i>Die Herberge Honigbaer</i>	8
Die Baronie Freudental im Überblick	8
Dramatis Personae.....	8
Albertus Praiodan, Baron von Wolkenberg	9
Miriam von Wolkenberg und ihre Zofe Alissa.....	9
Tarko und seine Bande	9
Eisenfaust-Ronna.....	9
Die Druidin Jana Weidenläuferin.....	10
Anhang	10
Händler auf dem Jahrmarkt / potentielle Opfer.....	10
Die Steuereintreiber	10
Handkarten	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Charakterbilder als Handouts	Fehler! Textmarke nicht definiert.

Vorwort und Voraussetzungen

Das Abenteuer richtet sich eher an erwachsene Spieler und Spielleiter – nicht etwa wegen rahjagefälliger Inhalte – sondern wegen der Konzeption des Schurken. Es gehört ein gewisses “wirtschaftliches Verständnis” dazu, zu kapieren, dass der Baron Steuern nicht zu seinem Vergnügen eintreibt und dass es den Bauern überhaupt nichts nutzt, wenn jemand den Steuereintreiber erschlägt und die Gelder (noch dazu nur) teilweise zurückgibt.

Das Abenteuer enthält einiges an strategischen Komponenten, da die Helden dem Schurken die Initiative abringen müssen, um erfolgreich zu sein. Neben durchaus notwendigen Kriegerischen Professionen ist auch Natur- und Gesellschaftliche Kompetenz wichtig.

Da es erfahrungsgemäß schwierig ist, sich in einer großen Spielrunde auf Strategien und Arbeitsteilung zu einigen, sind wahrscheinlich 3-4 Helden die ideale Anzahl. Da alle Gegner "auch nur Menschen" sind, läßt sich das Abenteuer durchaus mit Einstiegscharakteren bewältigen, wenn sie von erfahrenen Spielern geführt werden. Dies hat auch zusätzlich den Vorteil für den Spielleiter, daß er die Helden glaubhafter einbinden kann. Aber dazu später mehr - nun heißt es...

Schnappt Tarko oder Das Abenteuer für den eiligen Leser

Ein charismatischer, bei Volk beliebter Räuberhauptmann namens Tarko führt einen Kleinkrieg gegen die Obrigkeit und ihre Steuereintreiber. Die Helden müssen seinem Treiben ein Ende setzen und wieder Frieden in die Baronie bringen. Gelingt es ihnen nicht, innerhalb weniger Monate die Steuergelder zusammen zu bringen, die an den Herzog zu entrichten sind, wird dieser mit drastischen Repressalien gegen den Baron, die Baronie und nicht zuletzt auch die Helden reagieren.

Frieden in Wohlstand oder Das Ziel der Helden

Der Räuberhauptmann Tarko muß dauerhaft an seinen Aktivitäten gehindert werden, seine Bande aufgelöst, damit von nun an wieder rechtzeitig die Steuern erhoben und abgeführt werden können.

Wenn dies möglich ist, ohne Miriam von Wolkenberg massiv gegen ihren Onkel aufzubringen, und noch wichtiger - ohne eine blutige Schreckensherrschaft aufzurichten – um so besser.

Worum es *primär nicht* geht, ist aufzuklären, ob Tarkos Vater schuldig war (liegt im Ermessen des Meisters), ob Ronnas Vater mit der Sache zu tun hatte (Nein) – all dies sind sekundäre Fragen, die der Bevölkerung nicht helfen.

Der Schurke des Stücks oder Vorgeschichte und Persönlichkeit Tarkos

Tarko privat

Tarko – eigentlich Tarsinion von Eiching-Freudenwald - ist der einzige Sohn des vor fünf Jahren als Dämonenpaktierer von der Praiosinquisition zur Strecke gebrachten Barons von Eiching-Freudenwald. Der Baron wurde als Reichsverräter und Dämonenpaktierer verurteilt und auf dem Scheiterhaufen hingerichtet, sein Lehen eingezogen, sein Wappen getilgt. (Ob Tarkos Vater schuldig war oder nur einer Intrige zum Opfer fiel, können die Helden nicht ermitteln, die Meinungen gehen weit auseinander und die Gerichtsakten liegen im fernen Andergast.)

Als neues Lehen trat Baron Arlos von Freudenberg mit seiner Tochter Rondriane (Eisenfaust Ronna) das "Erbe" an – und traf auf Tarko, der, von der Unschuld seines Vaters überzeugt – mit einer schnell wachsenden Zahl von Gefolgen einen Kleinkrieg aus den Wäldern heraus gegen den neuen Baron anfang (der mit dem Prozess gegen seinen Vater übrigens nichts zu tun hatte)

Tarko gelang es wiederholt, den Baron an der Nase herumzuführen und nach einer folgenschweren Demütigung seiner Tochter Ronna (Nach ihrer Gefangennahme in einem Hinterhalt band er sie nackt und verkehrt herum auf ihr Pferd und liess sie so durch eines ihrer Dörfer nach Hause reiten) durch Tarko und seine Bande fand der Baron in einem Hinterhalt den Tod durch einen Pfeil, den Ronna Tarko zuschreibt. Zusätzlich betreibt Tarko Wegelagerei und es ist ihm schon mehrfach gelungen, die Steuergelder der Baronie Freudental und der angrenzenden Baronie Wolkenberg zu erbeuten.

Tarko ist ein gewandter, hochgewachsener junger Mann von beträchtlichem Charisma. Langem braunen Haar bis über die Schultern und einem spitzen Bärtchen, über dem blaue Augen meist schelmisch funkeln. Er ist ein begnadeter Taktiker, der seine Gefolgen mit einer Feurigen Rede mitreißen kann und ein Gespür für

Hinterhalte hat. Er dürfte der beste Bogenschütze des Herzogtums, wenn nicht gar des Königreichs sein und ist ein guter Sänger.

Allerdings ist er sprunghaft, sehr eitel und mit an Autismus grenzendem Egoismus gesegnet, hält sich für Rahjas persönliches Geschenk an die Frauen, und er ist ein miserabler Stratege. Stets tut er nur, wozu er gerade Lust hat - es käme ihm niemals in den Sinn, für etwas oder jemanden Verantwortung zu übernehmen, weil er das Prinzip einfach nicht versteht oder verstehen will. Dementsprechend nimmt er in "seinem" Dorf mit aller Selbstverständlichkeit die Rechte als oberster Richter und Anführer wahr, aber alle profanen Aufgaben hat er "delegiert" – d.h. er hat anderen Bandenmitglieder befohlen, sich "drum zu kümmern", und damit war die Angelegenheit für ihn erledigt. (Die Hauptlast der Organisation des kleinen Dorfes ruht auf den Schultern der Druidin Jana Weidenläuferin und Bron der Keule)

Sein makellooses Selbstbildnis erlaubt es ihm, die "Willigkeit" einer hübschen jungen Händlerin, deren Kutscher seine Leute gerade den Dolch an die Kehle halten, und aus deren Wagen er sich gerade seinen "Waldzehnten" holt, als hingebungsvolle Bewunderin wahrzunehmen, den verzweifelten Widerstand einer ansehnlichen Handwerksgesellin als ihn anfeuernde sollende scheinbare "Ziererei". Es mag tatsächlich sein, daß die eine oder andere Frau mit ihm freiwillig Rahja opfert, da sein Charme und seine Verführungskünste erstaunlich sind, aber in über neunzig von hundert Fällen sind es schlichtweg Vergewaltigungen, die durch Tarkos galante Manieren nicht vergnüglicher werden. (Und seine Bande eifert ihm nach, allerdings ohne seinen Charme und ohne seine Umgangsformen.)

Tarko lebt gerne im Wald, frei von jeder Verantwortung, in den Tag hinein. Ihn reizt der Kitzel der Jagd und der Überfälle, und er sonnt sich in der Bewunderung durch die Bauern der Baronie Wolkenberg als Freiheitsheld und Champion der Armen und Geknechteten.

Er hat im Gegensatz zu seinen Leuten intellektuell durchaus kapiert, dass er aufgrund seiner Aktionen, insbesondere der Ermordung des Barons von Freudenberg, selbst bei vollständiger Rehabilitierung (die zudem quasi vom Himmel fallen müßte) seines Vaters keine Aussicht auf Begnadigung hätte, und dass, gelänge es ihm, Ronna zu töten, nur ein neuer Baron mit mehr Soldaten käme, vielleicht gar der Herzog selbst, um der Angelegenheit ein blutiges Ende zu bereiten. Dies – und nicht die kindlichen Geiseln auf Ronnas Burg – ist der wahre Grund, warum er sowohl Ronna wie auch den Baron von Wolkenberg nicht töten würde. Bei Ronna gibt es noch einen weiteren Grund: seine verletzte Eitelkeit. Er kann ihr nicht verzeihen, dass sie es geschafft hat, die Dörfler gegen ihn "aufzuhetzen" und redet sich ein, dass sie, wenn er sie nur "mal richtig rangenommen" hätte, wie "alle anderen Frauen" seinem Charme erlegen wäre. (Seine Leute hassen Ronna aus ganz anderen, naheliegenden und verständlichen, Gründen, aber ihre Furcht von ihr und ihren Repressalien ist noch viel größer.)

Warum ist Tarko der Schurke des Abenteuers?

Was Tarko vorrangig zum Schurken macht, den die Helden keineswegs gewähren lassen können, ist in erster Linie sein verantwortungsloses Handeln, welches Armut, Unglück und Elend über die ganze Region bringt.

Sein Raub der Steuergelder führt lediglich dazu, daß sie erneut eingetrieben werden, mit um so mehr Nachdruck, denn der Herzog oder gar der König verzichten nicht auf ihre Einkünfte, und der Baron kann sie genau so wenig mehrfach aus eigener Tasche bezahlen wie Ronnas Vater es konnte.

Seine Überfälle auf die Reisende des Handelswegs durch Wolkenberg und Freudental schädigen die Wirtschaft der Region nachhaltig, da viele Händler angefangen haben, den Weg zu meiden und alternative Routen fahren. Da beide Baronien zusätzliche Söldner wegen Tarko benötigen, ist zudem die Steuerlast angestiegen.

Hinzu kommen die Repressalien der Obrigkeit, unter denen die Bevölkerung leidet, da Tarko wie ein Partisan, oder moderner, wie ein Terrorist operiert. (Der Fall läge aventurisch-ethisch ganz anders, wenn Tarko nur gezielt die Verderber seines Vaters verfolgen würde).

Tarko führt also die Zustände, die er zu bekämpfen vorgibt, in Wirklichkeit herbei. Und da ihn das kalt läßt, er das ganze vielmehr wie ein großes Spiel wahrnimmt, ist er ein Schurke. Der Meister ist hier ggf. stark gefordert, Spieler die im Robin-Hood Klischee verfangen sind, "auf den Boden" zu holen, also die Nichtaufschiebbarkeit der Steuerzahlung des Barons an den Herzog und seine leeren Schatzkammern so eingehend zu illustrieren wie die beraubte und vergewaltigte norbardische Händlerin, den erschlagenen Handwerksburschen, der sterben "musste", weil er sich nicht einschüchtern ließ.

Wer sind die Helden oder Die Einbindung der Spieler ins Abenteuer

Idealerweise handelt es sich bei den Helden um die gerade zurückgekehrte (und von den vorgefundenen Zuständen entsetzte) Tochter/Nichte des Barons (Knappin oder Kriegerin), den frisch berufenen Hofmagus und einen Kundschafter/Jäger, aber natürlich sind auch andere Kombinationen möglich.

Ohne den Helden zu penetrante Vorschriften machen zu wollen – *die dauerhafte Lösung des Problems muß für die Helden ein inneres Anliegen sein (am besten abgewickelt über den Nachteil Verpflichtung oder Familienzugehörigkeit.)* Gerade bei den bei der "Partisanenbekämpfung" fast zwangsläufig auftretenden moralischen Zwickmühlen könnten die Helden sonst auf die Idee kommen, die "Brocken" einfach hin zu schmeißen und die Verantwortung für ihr Handeln an den Baron zurück zu delegieren (und damit auch die strategischen Komponenten an den Meister).

Die Zeit verrinnt oder Welche Ereignisse stehen an?

Der Jahrmarkt in Wolkenberg

Mit dem Jahrmarkt kommen Besucher in die Stadt, und mit seinem wirtschaftlichen Erfolg steht und fällt die Fähigkeit des Barons, genügend Gold für die Steuerzahlung aufzubringen. Wenn einzelne Bauern "ausfallen" läßt sich das kompensieren. Der Jahrmarkt findet zwei Monate nach Start des Abenteuers statt und dauert drei Tage. Er läßt sich spielerisch natürlich schön ausgestalten mit allerhand Attraktionen und Wettbewerben (Kissenkampf auf dem Seifenbalken, Maidentragen, Gaukler), aber eigentlich steht ja für die Helden nicht die Teilnahme daran im Vordergrund, sondern der reibungslose Ablauf. (Und natürlich werden auch Tarko und die keckeren seiner Spießgesellen es sich nicht nehmen lassen, dort aufzutauchen, eventuell versuchen sie sogar den altbewährten "Gaukler-kommen-auf-die-Burg-Trick" um Miriam zu "entführen" oder einen besonders spektakulären Coup zu landen) Wird der Jahrmarkt nicht deutlich gestört, so erbringt er über Standgebühren (die von den Steuereintreibern eingesammelt werden müssen) 150 Dukaten.

Zum Jahrmarkt kommen auch diverse Händler in die Stadt, die dem Baron Handelsgüter abkaufen, die der aus dem Naturalzehnt der umliegenden Bauern bestreitet: Decken, Kriegermäntel, Pfeile, haltbare Nahrungsmittel und Heilkräuter. Der Meister kann diverse Händlerinnen generieren und Verkaufsgespräche mit den Helden durchführen, aber falls dies zu sehr ablenkt kann dies auch an den Major Domus "delegiert" werden. Ein paar Beispiele für Händler/Händlerinnen sind im Anhang zu finden.

Zahltag – Steuern für den Herzog

Dieser Termin ist unaufschiebbar. Die Steuern müssen pünktlich abgeführt werden. Wenn die erforderlichen dreihundert Dukaten nicht da sind, haben der Baron und mit ihm die Helden mit ernstesten Konsequenzen zu rechnen – dies kann sehr schnell bis hin zum Verlust des Lehens gehen. Zahltermin ist der Monatserste in vier Monaten.

Der Jahrmarkt bringt 150 Dukaten (aus Standgeldern/Marktgebühren)
Über die Kopfsteuern in der Stadt sind 100 Dukaten einzutreiben. (2 S/Kopf)

Das Dorf Woensche schuldet 30 Dukaten (2 S/Kopf)

Der Verkauf von Naturalien des Zehnt an Händler (So diese auf dem Hinweg nicht überfallen wurden) erbringt leicht 100 Dukaten

Aktionen und Reaktionen oder Wie versucht man, Tarko zu fangen und wie reagiert er darauf

Was tut Tarko, wenn man ihn gewähren läßt

Er überfällt die Reisenden (und "verführt" die weiblichen Reisenden, die ihm gefallen) auf dem Handelsweg und versucht die Steuergelder zu stehlen, sobald sie eingesammelt sind (und verteilt sie etwa zur Hälfte wieder unter den Dörflern). Darüber hinaus organisiert er je nach Stimmungslage Aktionen, die die Autorität den Barons untergraben sollen bzw. trifft sich heimlich mit Miriam.

Enttarnung seines und Aufbau eines eigenen Informantennetzes

Enttarnung: Die Helden haben nur dann eine reelle Chance, Tarko zu fangen, wenn es ihnen gelingt, seine Informanten zu enttarnen und eigene zu installieren. Wenn sich die Helden ernsthaft mit dem Thema beschäftigen, werden sie zumindest die Zuträger in den Herbergen (in beiden Fällen handelt es sich dabei um junge, von Tarko beeindruckte oder gar "beglückte" Serviertöchter) sehr schnell ausfindig machen, ebenso das System, mit dem die Gesetzlosen über lohnende Beute oder drohende Gefahr informiert werden.

Dass in den Herbergen Spitzel sitzen müssen ist notfalls mit einer Gassenwissen oder einer Kriegskunstprobe zu erkennen (woher weiß Tarko sonst, wann es sich lohnt?) Die Signale sind Kerzen an bestimmten Fenstern oder eine "zum Lüften" herausgehängte Decke an einem bestimmten Fenster, die von einem Späher abends "abgefragt" werden. Die enttarnten Zuträger kann man entweder verhaften (dann wirbt Tarko neue an), umdrehen oder scheinbar "gewähren lassen" um so indirekt heraus zu bekommen, wann Tarko zuschlägt. (Diese Methode kostet potentiell natürlich Reisenden Habe, Tugend oder gar Leben, da man nicht weiss, wie Tarko sich entscheidet: Er kann und ja auch nicht jeden potentiell lohnenden Reisenden überfallen)

Die Zuträger bei Hof sind mit der klassischen "Kanarienvogelfalle" zu enttarnen – indem man verdächtigen Leuten jeweils unterschiedliche Informationen gibt und sieht, welche davon bei Tarko landen. Dabei wird sich herausstellen, daß sowohl der eigentlich dem Baron treu ergebene alte Waffenmeister Tarek Albenhues (der einfach seinen alten Schüler nicht ganz "aufgeben" kann – Tarko hat einst auf der Burg Wolkenberg als Knappe gedient), der junge (von Miriams Zofe Alissa "abgeschöpfte") Mundschenk sowie natürlich Miriam (die Tarko aus seiner Knappenzeit kennt) und ihre Zofe die "undichten Stellen" sind. Wie mit ihnen zu verfahren ist, liegt ganz bei den Helden.

Die (vier vom Meister willkürlich festzulegenden) Zuträger im Dorf sind am schwersten zu enttarnen, da es mehrere von ihnen gibt und in der Tarko gegenüber freundlichen Stimmung im Dorf zunächst auch kaum einer bereit ist, sie zu melden.

Eigene Zuträger: Mittels Kriegskunst oder besser noch Gassenwissen können die Helden ermitteln, wo sie Zuträger am dringendsten brauchen –glücklicherweise dort, wo sie sie auch am leichtesten kriegen können: In den Herbergen. Hier ist ein wenig Verhandlungsgeschick gefragt, aber im Prinzip ist Tarkos Ausschaltung im wohlverstandenen Eigeninteresse der Wirte und durch Überreden (Einschüchtern)/Überzeugen/Betören lassen sich die Serviertöchter bei gutem Rollenspiel auch umdrehen.

Hinterhalt dem Hinterhalt

Die Helden können, insbesondere wenn sie bereits die Zuträgerinnen in den Herbergen enttarnt haben, sich an beliebigen Hinterhalten auf die Lauer legen. Die Chance, Tarko selbst zu schnappen ist recht gering, aber einige seiner Leute erwischt man mit etwas Glück und Grips schon. Und Tarko hat

es auch nicht so leicht, erfahrene Wegelagerer zu ersetzen. (Naiv begeistertes Schwertfutter dagegen kann er praktisch über Nacht aufbieten)

Magische Suche

Ein magisch begabter Held kann vielleicht ein Artefakt erschaffen, daß Tarko untergejubelt wird und die Helden zum Dorf führt oder mittels Beherrschungsmagie den Empfänger zwingt/verleitet, Tarko zu verraten.

Das Dorf der Gesetzlosen suchen

Ein guter Kundschafter kann mit etwas Mühe und Nachdenken das Dorf der Gesetzlosen ungefähr triangulieren und - so er die Wachen vermeidet und an evtl. Schutzmaßnahmen der Druidin vorbei kommt, seinen genauen Standort finden. (Allerdings ist die Chance, Tarko bei einem Angriff auf das Dorf auszuschalten nur gering, weil er im Angesicht einer Übermacht bedenkenlos seine Gefährten im Stich lassen würde)

Miriam überwachen

Schwierig aber durchaus möglich, wenn einer der Helden gut im Beschatten ist. Es klappt sicher nicht beim ersten Mal und dann werden die beiden sehr viel vorsichtiger. Aber einem guten Plan und guten Würfelerggebnissen sollte der Meister sich nicht in den Weg stellen.

Verlockende Köder

Hier gibt es die verschiedensten Möglichkeiten. Tarko springt auf Gold und schöne junge Frauen an, auch läßt er sich recht leicht provozieren. Seien es Gerüchte über einen Schatz, eine durchreisende adelige Schönheit oder die Steuergelder, selbst der notorische **Bogenschiesswettbewerb** (den er wahrscheinlich gewinnen würde) lockt ihn schon aus den Sträuchern.

Propaganda und üble Nachrede

Dies erfordert schon gutes Rollenspiel und nicht nur ein paar einfache Proben, aber natürlich ist es auch möglich, Tarkos Ruf durch Gerüchte und Anfeindungen zu schädigen. Aber da das Einfache Landvolk nicht so einfach glaubt, dass der Baron die Steuern nicht auch aus eigener Tasche zahlen kann, und da die meisten Vergewaltigungen an ortsfremden Reisenden begangen werden wird das schon etwas Geschick erfordern. Ähnlich gelagert ist der Fall bei der noch unreifen, vor allem aber bis über beide Ohren in Tarko verliebten Miriam, die der Meinung ist, die ganzen "Verleumdungen" bezüglich Vergewaltigungen seien aus der Luft gegriffen, vielmehr würden sich die "Flittchen" ja regelrecht danach "drängeln".

Eisenfaust Ronna oder Was ist zwar effektiv aber nicht erlaubt.

Rondriane ganz privat

Rondriane von Freudental – oder wie man sie eigentlich nennt: Eisenfaust Ronna, ist die einzige Tochter des höchstwahrscheinlich von Tarko ermordeten Barons Freudental. Sie ist hochgewachsen, dunkelhaarig und war früher eine fröhliche und ausgesprochen rondrianische Natur – tapfer, mutig und fair. Ihre Demütigung durch Tarko und der Tod ihres Vaters haben das geändert.

Wie regiert Ronna und wie reagierte Tarko darauf

Nachdem ihr Vater bei dem Hinterhalt getötet wurde, schloss sich Ronna zwei Tage lang mit seiner Leiche in der Halle ein. Danach sammelte sie ihre ergebensten Kämpfer um sich und befahl ihnen, sich zu maskieren. Sie führte sie nach Kattweg, wo die Bewohner sie verspottet hatten, nachdem Tarko sie gedemütigt hatte. Dort liess sie alle Bewohner auf dem Marktplatz zusammentreiben und sonderte den alten Dorfvogt (welcher keinen Finger krumm gemacht hatte) und die schlimmsten beiden Spötterinnen aus, zwang sie sich auszuziehen und nieder zu knien. Dann liess sie die Dörfler das Lied vom "Lustigen Vagabunden" anstimmen, was so eine Art Erkennungsmelodie Tarkos ist und schlug den dreien mit ihrem Streitkolben den Schädel ein. Als der Gesang erstarb, sonderte sie sechs Kinder aus – alle aus Familien, von denen mindestens ein Sohn oder eine Tochter "im Wald" war und verkündete folgendes: "Die Kinder werden auf der Burg arbeiten und ein gutes Leben und eine Ausbildung bekommen. Doch stirbt oder verschwindet einer meiner Soldaten, so stirbt ein Kind." Dann ritt sie mit den Kindern davon – ins nächste Dorf, wo der Bauer wohnte, der die falsche Nachricht überbracht hatte, die ihren Vater in den Hinterhalt gelockt hatte. Auch hier ließ sie die Dörfler antreten

und das Lied singen, während sie den Bauern erschlug. Als sie auch hier sechs Kinder aussortierte, leistete einer der Väter Widerstand, aber sie zerschlug ihm die linke Hand und drohte ihm, sein Kind wäre das erste, das stürbe.

Im dritten und letzten Dorf beschränkte sie sich auf das Lied und das Aussuchen der Kinder. Mittlerweile hatte jedoch Tarko Wind von der Angelegenheit bekommen und führte eilig seine Bande heran, um die Kinder zu befreien. Aber genau damit hatte Ronna gerechnet und beim dritten Dorf ihre Bogenschützen einen Hinterhalt legen lassen. Acht von Tarkos Leuten starben, allerdings auch einer von Ronnas Kriegern. Daraufhin schnitt Ronna vor den versammelten Dörflern einem der Kinder die Kehle durch.

Seitdem operiert Tarko nicht mehr gegen Ronnas Krieger, aber seine Beliebtheit beim einfachen Volke ist trotzdem in Hass umgeschlagen, da sie ihn nunmehr für ihre Drangsal verantwortlich machen.

Ronna selbst bewegt sich nur unter allerschwerster Bedeckung aus der Burg, und als sie auch noch dazu über ging, die Steuern nicht mehr einzusammeln, sondern den Bauern auferlegte, sie selbst auf der Burg abzuliefern und bei Verspätungen mit massiven Repressalien reagierte, flohen viele Familien, deren Söhne oder Töchter schon zu Tarkos Bande gehörten in den Wald, da der Hass der Dörfler auf Tarko sich an ihnen entlud, so dass Tarko jetzt anstatt einer kleinen schlagkräftigen Bande ein ganzes Dorf ernähren muß.

Nachdem Ronna dann vor wenigen Monaten anfang, zusätzlich Kundschafterpaare in den Wald zu schicken, die gezielt Jagd auf die Nahrungssammler des Geächtetendorfes machten (Kinder werden stets gefangen genommen, Erwachsene meistens getötet), aber jeder offenen Konfrontation aus dem Weg gingen, verlegt Tarko seine Operationen in angenehmere Gefilde: Die benachbarte Baronie Wolkenberg.

Ronna als Verbündete der Helden

Ronna wird von einem immensen Zorn auf Tarko angetrieben, da sie sich selbst für ihre Taten und Regierungsweise haßt und verachtet, aber keinen Ausweg sieht. Sie wird den Helden im Rahmen ihrer Möglichkeiten helfen.

Warum ist Ronna nicht die Schurkin des Abenteuers?

Trotz ihrer Taten ist Ronna nur Getriebene, nicht Treibende. Ohne Tarko würde sie eine deutlich humanere Regentschaft geführt haben und auch wieder führen. Nun, wo die Kinder schon längere Zeit auf der Burg und damit in ihrer direkten Umgebung sind, würde sie es auch nicht mehr übers Herz bringen, ihre Drohung noch einmal wahr zu machen sondern mittels einem Trick und etwas Schweineblut so tun als ob. *Und rein aventurisch-juristisch bricht sie nicht einmal das Gesetz.* Der Meister sollte sie daher zwar düster und zornig, gleichzeitig aber traurig und verzweifelt darstellen.

Die Welt in der wir leben *oder* Die Infrastruktur

Die Baronie Wolkenberg in Kürze

Wolkenberg ist eine kleine Baronie, die nur aus dem Dorf Woensche (ca. 150) und dem Landstädtchen Wolkenberg (ca. 500) besteht. (Falls der Meister den Fall verkomplizieren will, kann er die Baronie um ein paar dörfer und etliche Wegmeilen erweitern, die Chance für die Helden durch Zufall am rechten Ort zu sein, sinkt so.

Die Burg Wolkenberg

Eigentlich mehr ein befestigter Adelssitz auf einem felsigen Hügel als eine wirkliche Burg, bietet Wolkenberg seinen Bewohnern recht viel Komfort, ist allerdings durch die vielen Um- und Überbauten recht unübersichtlich.

Der Hof besteht aus dem Baron Albertus, seiner Nichte Miriam und ihrer Zofe Alissa, dem alten Waffenmeister Tarek Albenhues, dem ebenfalls schon älteren Major Domus Stephane Briskewald, dem jungen (und leicht beeindruckbaren) Mundschenk Helfrich Zumwill, der Koch Hinnerk Donkenkvart und natürlich den Helden.

Die Stadt Wolkenberg

Ein kleines Landstädtchen mit knapp 500 Einwohnern, das seinen Status eigentlich nur der Burg und dem Marktrecht verdankt. Es gibt drei Tavernen (Den eher von Einheimischen frequentieren

“Boskopp”, den leicht zwielichtigen “Fuchsschwanz” und die von Reisenden wegen Lage und billiger Unterkunft beliebte “Gebrochene Achse”), einen Waffenschmied (Stavros Kupferkopf) sowie die unterschiedlichsten Handwerker. Die Stadt scharft sich um die sanfter abfallende Seite des Burghügels. Da sie ein “reine” Handwerkerstadt ist, hat sie kein rechtes Elendsviertel und die Häuser der wohlhabenderen Handwerksmeister scharen sich um den Marktplatz. Tarko hat hier bei den Travia-, Ingerimm und Praiosgläubigen Leuten deutlich weniger Anhänger als auf dem Land. Über die Kopfsteuern in der Stadt sind 80 Dukaten einzutreiben.

Das Dorf Woensche

Es ist ein kleines Dorf von knapp 150 Seelen einen knappen Tagesmarsch (also einen halben Tagesritt) von Wolkenberg entfernt.

Schmied Arik Kroeber (groß, stark, kurzsichtig), Dorfvögtin Rajla Weidenschmitter (lang, verschlossen, goldgierig), Wirt des Blauen Kobolds Gernot Bromme (kugelrund, jovial, rückgratslos, verschlagen, auf jeden Fall ein Informant Tarkos) Der Münz-Zehnt beträgt 15 Dukaten (zusätzlich gibt es noch Spann und Handdienste sowie Naturalienabgaben, die der Meister nach Wunsch ausarbeiten kann. Auf jeden Fall gehören Pfeile, Heilkräuter, Decken, Kriegermäntel und haltbare Nahrungsmittel dazu)

Die Herberge Rotes Ross

Wirt: Oluf und Traviane Swankhup, Serviertöchter Grittchen und Elsen (Zuträgerin). Die Herberge hat schon bessere Tage gesehen, denn seit Oluf sich beim Ausbessern des Daches ein Bein brach bleibt einiges unerledigt. Die Küche ist leidlich, die Preise fair, aber die Zimmer sind schlecht in Ordnung. Die hübsche Grittchen verdient sich zuweilen etwas “dazu”, wenn ihr jemand gefällt, was die Wirtsleute still mißbilligend ignorieren, da sie befürchten, sie habe “Verbindungen zu denen im Wald”, womit sie aber falsch liegen: Die unscheinbare kleine Elsen ist in Tarko verliebt, seit sie ihm einmal beim Beerensammeln im Wald begegnete und besorgt seitdem das Tipgeben nach demselben Muster wie Rima im Honigbaer. Im Gegensatz zu Rima hat sie dabei jedoch ein schlechtes Gewissen und “vergißt” zuweilen das signalisieren, besonders wenn es um einen Handwerksburschen oder eine hübsche Reisende geht. Ihr Lohn besteht in einem wöchentlichen Stück Silber und zuweilen einem einfachen Schmuckstück, welches sie ebenfalls unter einer losen Diele verbirgt.

Die Herberge Honigbaer

Wirt: Armus und Alja Heftenberg, Serviertöchter Magret und Rima (Zuträgerin). Eigentlich ist der Honigbaer ein schönes Landgasthaus mit gutem Essen. Die Wirtsleute führen ein sauberes, gastfreies Haus, in dem sich die Gäste wohl fühlen können. Was sie nicht wissen, ist daß eine ihrer Schankmädchen, Rima, den Räubern Signale gibt, ob sich Überfälle lohnen oder nicht. Rima ist eine recht dralle Erscheinung, stets gut gelaunt, aber dahinter verbirgt sich eine neidische und machtgierige Persönlichkeit. Es gibt ihr ein Gefühl von Macht, mittels ihrer Signale darüber “entscheiden” zu können, ob ein Gast beraubt werden wird oder nicht, ob eine junge Frau Tarkos “Aufmerksamkeit geschenkt” bekommen wird oder nicht. Dabei redet sie sich ein, “nichts Schlimmes” zu tun und freut sich über den wöchentlichen Silbertaler extra, der bei fetter (oder attraktiver) Beute auch mal ein Dukat ist. Ihren Judaslohn versteckt sie unter einer losen Diele in ihrer Dachkammer. Rima stellt abends eine Kerze auf die linke Fensterseite, wenn sich ein finanziell lohnender Fang auf dem Weg in Richtung Stadt befindet, auf die rechte, wenn es in die andere Richtung geht. Meint sie, daß jemand Tarkos besonderes Interesse “verdient”, so stellt hängt sie zusätzlich ein Tuch heraus. Hat sie die Gardinen zugezogen und hinter dem Fenster eine Kerze brennen, so bedeutet das “Gefahr”. Brennt keine Kerze, so heißt das, daß nichts lohnendes unterwegs ist.

Die Baronie Freudental im Überblick

Ronnas Baronie besteht aus drei Dörfern (**Bronsche**, **Kattweg** und **Ribben**, jeweils knapp hundert Seelen) und dem kleinen Landstädtchen **Freudental** (ca. 400). Die Dörfer ächzen unter der Schreckensherrschaft, nur Freudental prosperiert wirtschaftlich, und hier erfreut sich Ronna trotz ihrer Schreckensherrschaft einiger Beliebtheit, in erster Linie weil die Landbevölkerung den meisten Druck abbekommt und Ronna trotz allem eine gerechte und mit zunehmender Ruhe auch wieder mildtätige Fürstin ist. (Und das ergriffene Wegelagerer gnadenlos aufgehängt werden billigt die praiosgläubige Stadtbevölkerung durchaus). Ihr Herrschaftssitz, die trutzige Burg Freudental, thront oberhalb des Städtchens auf einem steilen Felsen und ist mit herkömmlichen Mitteln nahezu uneinnehmbar.

Dramatis Personae

Die Werte sind ggf. an die Helden anzupassen

Albertus Praiodan, Baron von Wolkenberg

Ein mittlerweile etwas beliebter, entscheidungsschwacher Mann um die 50, voller guter Absichten. Dass seine Höflinge ihn hinter vorgehaltener Hand den "Weichkäse" nennen scheint er nicht zu wissen. Es geht die Meinung, daß stets der recht bekommt, der zuletzt mit ihm gesprochen hat, was allerdings nicht ganz richtig ist, da er seinen Prinzipien (Reichstreue, Rechtschaffenheit, 12G-Glaube) treu ist und auch nicht bereit ist, sich von Tarko länger foppen zu lassen. (Was wiederum nicht heißt, daß Miriam ihn in Einzelfällen nicht "herumkriegen" kann)

Miriam von Wolkenberg und ihre Zofe Alissa

Die kaum volljährige (verwaiste) Nichte des Barons, gesegnet mit dem Vorteil "Herausragendes Ausehen" und geschlagen mit den Nachteilen Eitelkeit (7), Jähzorn (5) und Unstet. Sie hat langes braunes Haar bis zum Po, ist erfahren in den Talenten Überreden (Lügen), Betören, Etikette und kann leidlich schleichen und sich verstecken. Sie neigt bei aller Gedankenlosigkeit nicht zu Grausamkeiten (worunter allerdings nicht zählt, "unhöflichen" Leuten unbeachtet ihres Standes eine zu schallern oder "unbotsame" Dienstboten incl. ihrer Zofe Alissa den Brabaker spüren zu lassen) Sie ist vollkommen verzogen und gewöhnt, dass ihr Onkel ihr alle Wünsche von den Augen abliest.

Ihre gleichaltrige Zofe **Alissa** ist ihr eine treue Freundin und teilt deswegen die Loyalität ihrer Herrin zu Tarko, davon abgesehen sieht sie die Lage jedoch deutlich klarer und schätzt Tarko auch insofern treffend ein, daß er "alles jagt, was bei drei nicht auf den Bäumen ist". (Sie hat von ihm auch schon mal einen Kuß und anschließend einen Klaps auf den Po bekommen, was sie nicht sehr schätzte.) Sie fürchtet, daß Miriam wegen Tarko ein schlimmes Ende nehmen könnte – und sei es nur, daß Miriam zu Tarko in den Wald flieht und sie mitnimmt. Alissa ist gutaussehend, Neugierig (7) und erfahren in Überreden (Lügen), Selbstbeherrschung, Schleichen und Verstecken, da sie häufig Nachrichten zu Tarko bringen muß. Alissa läßt sich bei diplomatischem Vorgehen ggf. gegen Tarko in Stellung bringen, solange sie ihrer Herrin dafür nicht die Treue brechen muß. (Sie würde zum Beispiel verstehen, daß Miriam sehr stark darunter leiden würde, wenn ihr Onkel sein Lehen verliert).

Tarko und seine Bande

Tarko in Werten:

Rapier: INI 11+W6

AT: 14 PA: 14 TP W6+3 DK: N

Faust: INI 12+W6

AT: 14 PA: 12 TP(A) W6 DK: H

Langbogen: INI 12+W6

FK: 21 TP W6+6

LeP: 36AuP 38 KO 15 MR 3 GS 5

RS: 2 (Lederwams)

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Wald), gezielter Stich, Meisterparade, Linkhand, Kampreflexe, Entwaffnen, Ausweichen I (9)

Besondere Talente: Erfahren in Schleichen, sich Verstecken, Wildnisleben, Etikette, Betören, Galanterie, Gabe Gefahreninstinkt (5)

Besondere Nachteile: Eitelkeit (8), Neugier (7), Lüsterheit (6)

Seine Bande besteht vornehmlich aus unerfahrenen Wegelagerern (von denen die leicht bessere Werte haben, die schon länger dabei sind: AT + FK jeweils +1, LE, AU +2), nur seine beiden Stellvertreter (Der gewaltige Schmiedesohn "**Bron die Keule**" und der kleine drahtige "**Brüderchen Stopfer**") sind erfahren (Werte wie in AH S. 148).

Eisenfaust-Ronna

Werte wie Gardistveteran (AH S.143), jedoch kämpft sie meist mit dem Steitkolben. Zusätzliche Werte:

Kriegslanze:

AT 20 TP W+6 (wie MBK)

LeP: 36AuP: 40 KO: 14 MR: 5 GS 7

RS: 6 (leichte Platte, Sturmhaube, Plattenzeug)

Vorteil: Eisern, Zäher Hund, Gutaussehend

Besonderer Nachteil: Rachsucht (5)

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Kriegsreiterei, Tunierreiterei

Ihre Kriegsknechte (von denen sie maximal ein halbes Dutzend mitnehmen kann) sind allesamt erfahrene Gardisten, ihre paarweise auftretenden Kundschafter haben Werte wie erfahrene Wegelagerer, kämpfen jedoch mit Langbogen und Streitkolben

Die Druidin Jana Weidenläuferin

Die noch junge Jana Weidenläuferin ist die Druidin der Gegend. Ihr Vater hat sie ausgebildet, verstarb aber vor wenigen Jahren. Jana hat ein mittlerweile ein massives Problem: Ursprünglich bot sie Tarko aus persönlicher Sympathie und Mitleid mit seinem Schicksal im Wald Asyl und unterstützte ihn und sein knapp ein halbes Dutzend zählende Gefolgen. Nach und nach wuchs aber seine Bande, und durch Ronnas Schreckensherrschaft flohen die meisten Familien der Bandenmitglieder ebenfalls in den Wald, so daß sie nun auf einmal ein ganzes Dorf am Hals hat, in dem sie zudem auch fast alle Organisationsaufgaben wahrnehmen muß. Sie ist nicht hartherzig (und faktisch auch nicht mächtig) genug, die Leute aus "ihrem" Wald zu vertreiben, aber das ganze wächst ihr langsam über den Kopf, und nur die Not der Leute und Tarkos Charme und seine Überredungskünste halten sie bei der Stange. Von Ronna und den Helden kennt/glaubt sie nur, was Tarko und seine Bande ihr erzählen.

Jana Weidenläuferin (Haindruidin) in Werten

Stab: INI 10+W6

AT: 11 PA: 8 TP: 1W+1 DK: N

Vulkanglasdolch: INI 10.W6

AT: 10 PA: 8 TP: 1W+1 DK: H

LeP: 27AE: 35 KO: 12 MR: 6 GS 7

RS: 1 (feste Kleidung (Fell/Leder))

Nachteil: Weltfremd 5 (Geld und Zahlungsverkehr, Feudalherrschaft), Unangenehmes Aussehen

Sonderfertigkeiten: Waldkundig, Merkmal Umwelt, Merkmal Humus, Weihe des Dolches, Gespür des Dolches, Licht des Dolches, Schutz des Dolches

Erfahren in Wildnisleben, Pflanzenkunde, Verstecken, Schleichen, Selbstbeherrschung, Abrichten, Heilkunde Wunden

Bevorzugte Zauber: Dunkelheit, Herr über das Tierreich, Zorn der Elemente (Humus), Weisheit der Bäume (weitere Druidenzauber)

Anhang

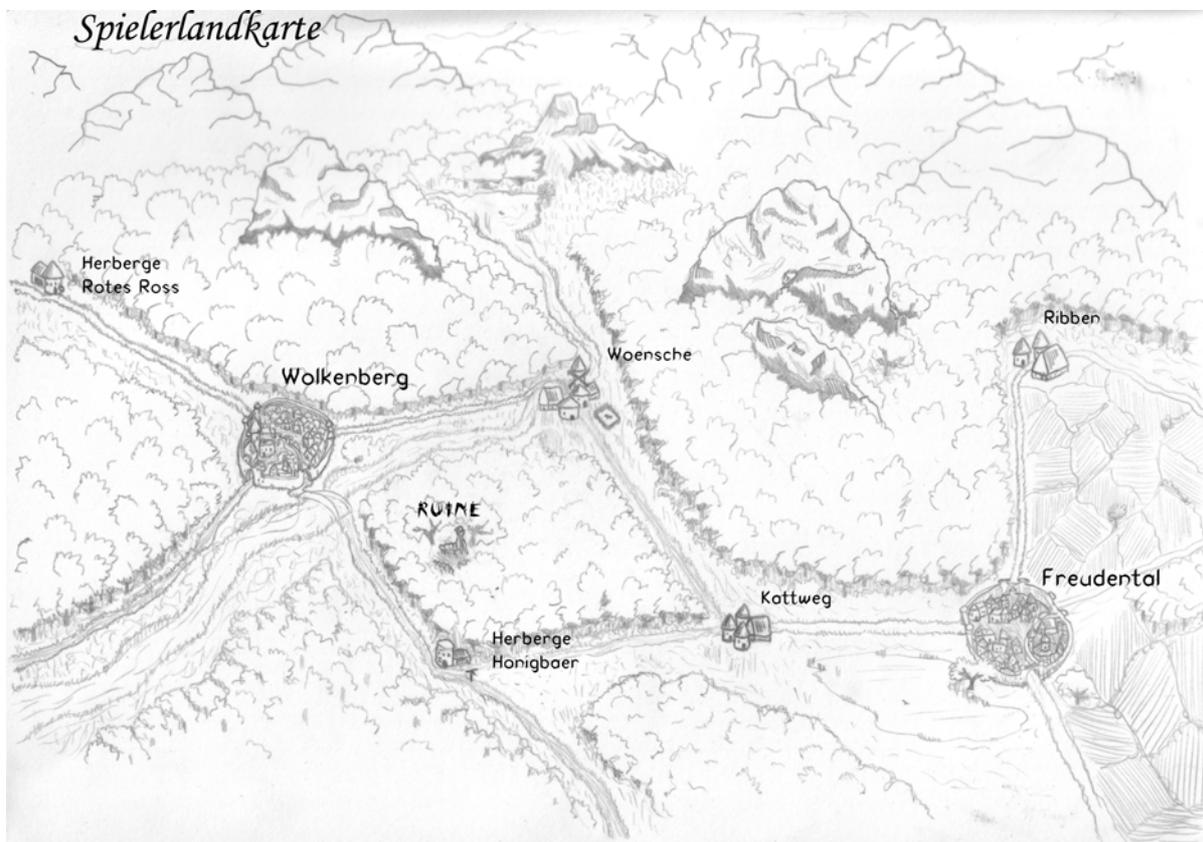
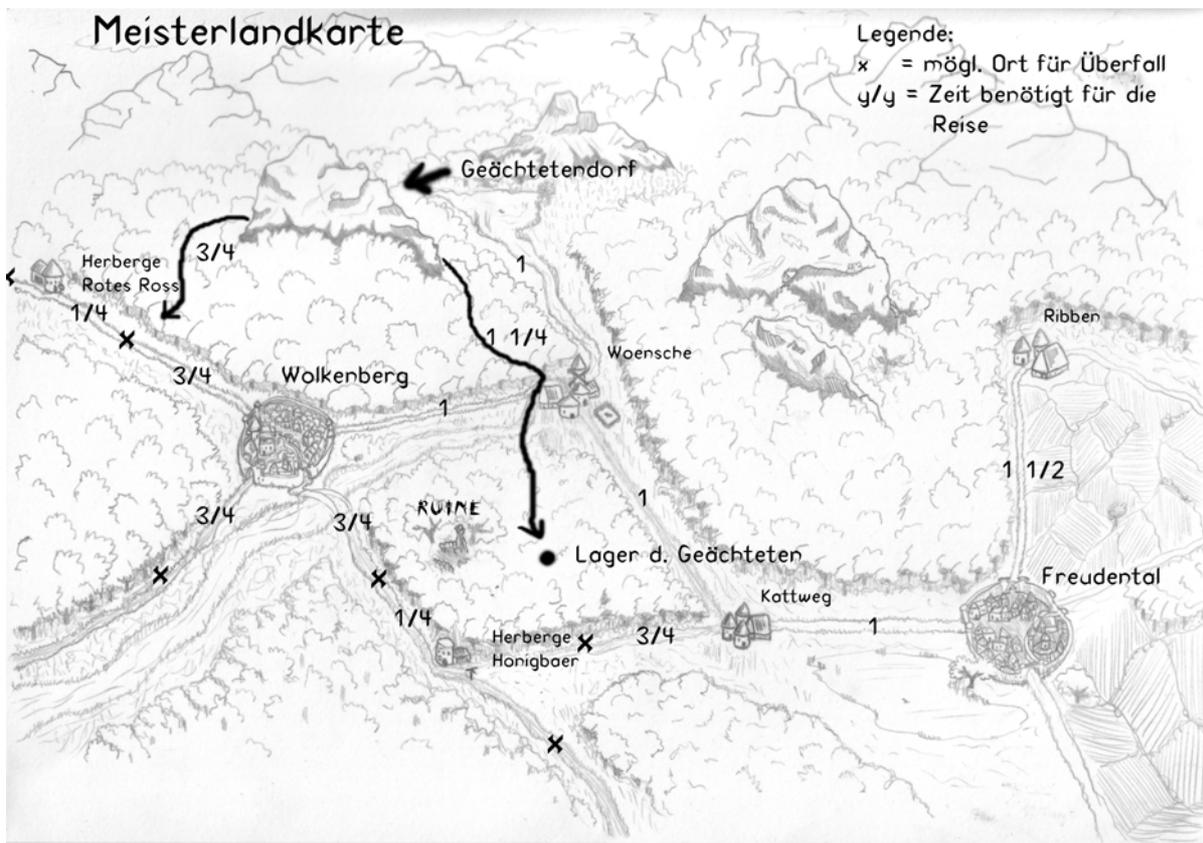
Händler auf dem Jahrmarkt / potentielle Opfer

All diese Händler sind auf der Durchreise und machen auf dem Jahrmarkt nur Station. Wenn sie überfallen werden ist die Gefahr sehr groß, daß sie im nächsten Jahr nicht wiederkommen!

- **Jana Höfting**, umfangreiche Waffenhändlerin mit guten Verbindungen und schwere Bedeckung. Ist meist nur auf der Durchreise und kauft Pfeile auf, um "Ausladung" zu bekommen. Erwirbt ggf. auch qualitativ gute Beutewaffen. (Hat ein knappes halbes Dutzend eigene Wachen)
- **Bragus Jadekling**, kugelrunder eifriger Tuchhändler, kauft Tuchballen. Reist häufig mit seiner hübschen, fast volljährigen Tochter Soenka zusammen. Keine Bedeckung.
- **Sara Goldlieb**, hübsche junge Norbardin, geschickte Fernhändlerin, die in erster Linie in Heilkräutern und Dörrfrüchten "macht". Hat nur einen Hütehund als Bedeckung.
- **Willbur Radenbacher**, gewiefter Waffenhändler der im Ruf steht, auch mit Goblins und Orken zu handeln. Kauft auch minderwertigen Schund auf. (Hat ein knappes halbes Dutzend eigene Wachen)
- **Jonas von Bronbak** (der Stotterer), dürres Männlein von beachtlichem Einfluss, handelt mit Heilkräutern, zahlt aber schlechte Preise. Hat zwei Zornbrecher Bluthunde und eine erfahrene Leibwächterin, die recht ansehnlich ist.

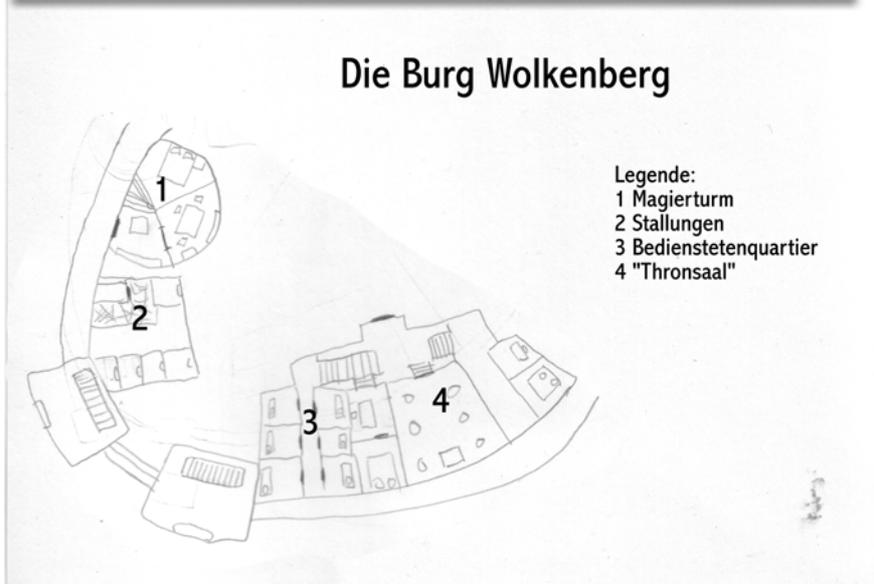
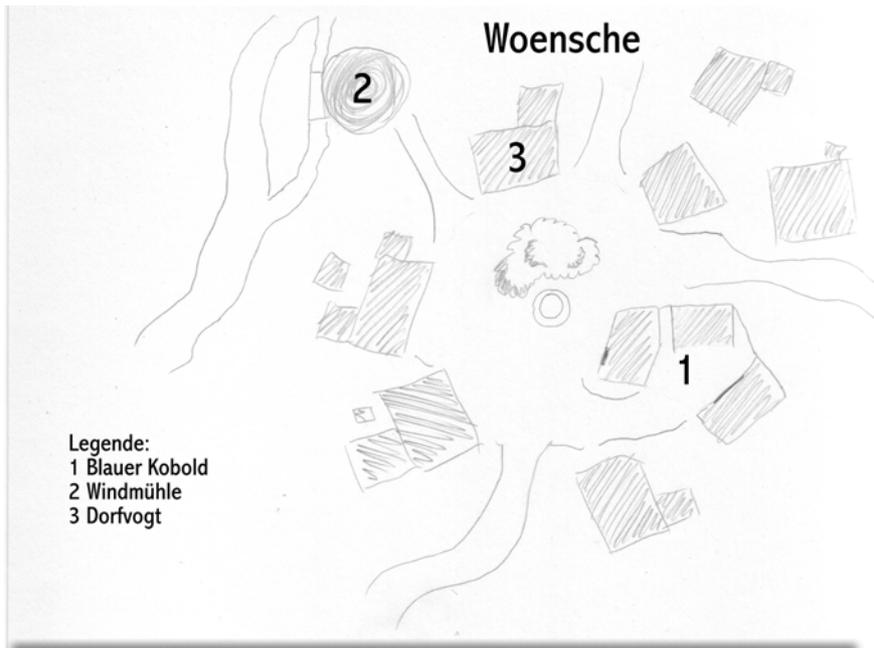
Die Steuereintreiber

Dieses "allseits beliebte" Amt haben die drei Brüder Anselm, Caisper und Jormas Eichwaige inne. Sie gehen ihrem Amt mit der notwendigen Vorsicht und einer gewissen Begeisterung nach, sind jedoch im allgemeinen recht "unbestechlich". Ihre Gänge nach Woensche unternehmen sie nur zu dritt und zu jeweils unterschiedlichen Zeiten. Trotzdem sind sie schon mehr als einmal von Tarko überfallen worden.



Karte von Wolkenburg





Herberge Honigbaer



Tarko



Miriam

