



DER ORDEN DER STARKEN MÄNNER

Hintergründe zum Quest „Reise des Verrats“
von Lord Sven I.

HINTERGRUND

Vor einiger Zeit gab es in Sturmklippe einen größeren Korruptionsfall in der Stadtwache: mehrere Wachgruppen und Wachhäuser der Stadtwache hatten sich von unterschiedlichsten Organisationen und Händlern schmieren lassen, um bei bestimmten Handelstransaktionen wegzuschauen, nicht so genau nachzugehen oder auch mal Händler festzunehmen, die eigentlich gar nichts gemacht

hatten, oder ihnen falsche Beweise unterzuschieben.

Das hat einige Zeit sehr gut funktioniert, aber irgendwann fiel es dann doch den Teilen der Stadtwache, die nicht korrupt waren, auf, dass hier einiges nicht stimmt. Erst wurde versucht es unter den Tisch zu kehren, die Forschenden zu beruhigen (und zu bestechen) – zum Schluss sind sogar einige derer, die Nachgeforscht

haben, in dunklen Gassen wiedergefunden worden. Spätestens mit dem ersten Toten, wurde es der wahren Stadtwache zu viel und sie sind gegen ihre korrupten Kollegen vorgegangen - für sie war es eine Frage der Ehre! Als man sich endlich sicher war wer die Strippenzieher im Hintergrund sein könnten (es gab einen Hinweis – allerdings wurde nie geklärt wer ihn gab) und man versuchte sie festzusetzen, ergriffen diese die Waffen und wollten sich ihren Weg aus der Stadt freikämpfen.

Natürlich war es keine gute Idee sich als gefallene Stadtwache einen Weg aus der Stadt

zu kämpfen, denn die richtigen Stadtwachen sahen dieses als Frage der Ehre an und machten deswegen (leider) auch keine Gefangenen. So kam es, dass nach dieser Flucht, zwar die Korruption in der Stadtwache ausgemerzt war, man aber eigentlich nicht wusste, wer die Strippenzieher waren und wie es zu diesen Vorfällen kommen konnte.

Das Einzige was bekannt war, dass nach der Flucht auch der Stellvertretende Leiter der Stadtwache fehlte und sein Wachhaus seit diesem Tag keine Wachen mehr hatte – da alle mit ihm geflohen waren.

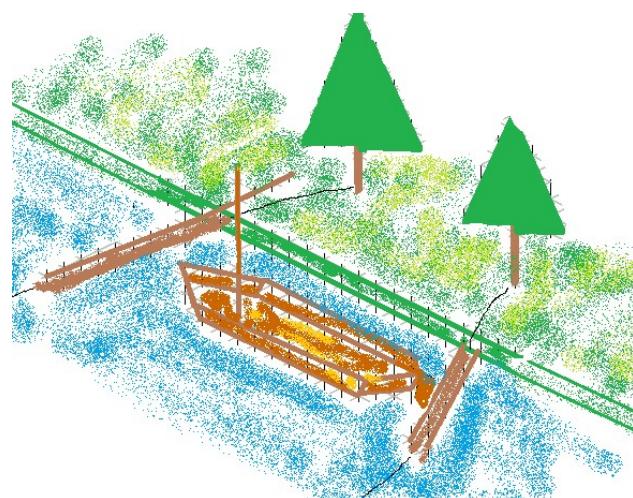
DIE ÜBERFÄLLE

Seit der Flucht häufen sich die Überfälle auf den Reichsstraßen zwischen Cendor, Westheim und Hainfurt und auch die Schiffe und Boote auf dem Langstrom sind nicht mehr sicher.

Von ihrem gut versteckten Unterschlupf aus steuern die Starken Männer ihre Überfälle auf dem großen Fluss und den Reisestraßen in dessen Nähe. Die Überfälle sind gut organisiert, die Leute sind gut trainiert und wissen, wie sie in Reihe kämpfen, wie man strukturiert angreift und setzen diese Kenntnisse auch ein.

Der Orden der starken Männer versteht sich neben dem „regulären“ Raub (den sie in der „Reise des Verrats“ praktiziert haben) auf der Reisestraße auch auf das Entern von Flusskähnen, indem vor und hinter die Flusskähne Barrieren aus Baumstämmen und Ketten gespannt werden und dann die Kähne mit Armbrustschützen angegriffen werden und mit den Hellebardenkämpfern geentert werden. Hierfür werden die Baumstämme mit Steinen in Säcken beschwert und im Fluss versenkt. Wenn ein lohnenswertes Schiff zwischen zwei versenkten Baumstämmen fährt, werden die Knoten der Säcke über lange Schnüre gelöst und die Bäume treiben auf. Da die Baumstämme mit Ketten an Bäumen am Ufer gesichert sind, wird zum einen das Schiff an der Flucht gehindert und zum anderen können die starken Männer direkt mit ihren Hellebarden und Armbrüsten angreifen.

Das sind zwar nicht die klassischen Enterwaffen, aber sie verstehen sich hierauf am besten und setzen ihre Waffen entsprechend ein.



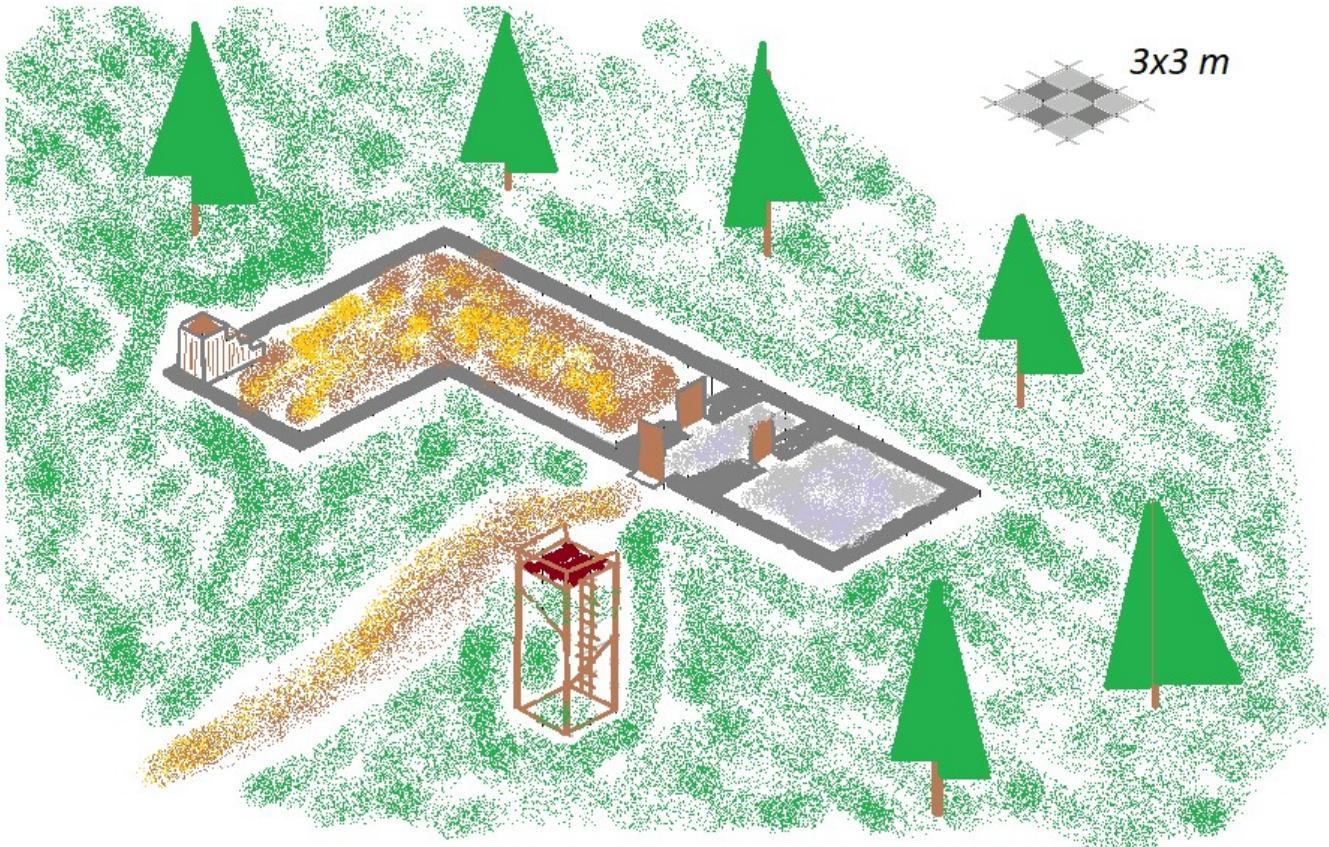
Weiterhin schreckten sie auch nicht davor zurück, kleinere Ortschaften zu überfallen, und mit Schutzgelderpressung und Nahrungsmitteldiebstahl den Bewohnern das Leben schwer zu machen.

DER UNTERSCHLUPF



Die Gruppe um den ehemaligen stellvertretenden Stadtwaachen Leiter ist jetzt in das Gebiet zwischen Langstrom und Hainfurt verschwunden und haben sich in dort in einem alten Landhaus des Adels der Stadt eingeniestet.

Sollten die Helden dem Ursprung der Überfälle folgen und suchen, werden sie südlich des Langstroms und östlich des Lerchenwaldes fündig und finden dort das alte oben erwähnte Landhaus. Je nachdem wie viele Kontakte sie schon mit dem Orden der starken Männer hatten kann die Besatzung stark variieren, aber es sollte sich schon um eine ordentliche Anzahl an ehemaligen Stadtwaachen Mitgliedern handeln.



Die Jagdhütte liegt im Wald und hat auf der Nordseite einen Jagdstand, der einen guten Blick über den Langstrom erlaubt und selber durch Bäume gut vor Entdeckung geschützt ist. Auf dem Jagdstand steht ein Armbrustschütze und hält Wache. Wenn er nicht ausgeschaltet wird, gibt er Alarm, bevor er auf die Helden schießt.

Mit Betreten des Jagdhauses kommt man in einen kleinen Eingangsflur, der nach rechts in einen Gesinderaum führt. Dieser Raum wird nun als Wachraum durch den Orden verwendet. Nach rechts kommt man in den ehemaligen Wohnraum des Hauses, das nun als Aufenthalts- und Schlafraum genutzt wird. Solange kein Alarm gegeben wurde, sitzen hier Räuber die in Summe ca. 75% Gegnerhärte gleich der Wertigkeit der Heldengruppen haben

(die Helden haben z.B. in Summe 40 Stufenpunkte, dann beträgt die Gegnerhärte 30...). Sollte Alarm gegeben worden sein, sind diese Räuber bereits nach draußen gerannt – ob die Helden dann allerdings überhaupt in diesen Raum gekommen sind, steht auf einem anderen Blatt...

Vom Aufenthaltsraum führt eine Treppe nach oben. Dort ist der Schlafraum und Kriegsratsraum des Räuberbosses und dort hält er sich auch gerade mit seinen Leibwachen auf.

Wenn draußen Alarm gegeben wurde, kommen diese Gegner in der 10ten Kampfrunde dazu. Wenn es erst unten im Aufenthaltsraum zum Kampf kommt, kommt der Räuberboss Tillmann in der 7ten Runde mit seinen Leuten dazu. Die Unterstützung durch das obere Stockwerk besteht immer aus dem Räuberboss und zwei Leibwächtern. Weitere Gegnerhärte wird durch Hellebardenträger aufgefüllt bis zu 75% der Heldenstufe.

Die Helden sollten, sobald der Kampf beginnt, schnell die Gegner reduzieren, da Ihnen in Summe 150% ihrer Heldenstufe entgegengeworfen wird – bzw. sie sollten vielleicht eine elegantere Methode wählen, als mit der Brechstange mittendurch zu rennen...

DIE BEUTE

Wenn die Helden nach dem Kampf die Jagdhütte durchsuchen können Sie folgende Dinge finden:

- 450 Goldmünzen in verschiedenen Kisten und Beuteln
- Mehrere gut erhaltene Nah und Fernkampfwaffen; alle nicht magisch
- 2 magische Gegenstände nach Wahl des Spielleiters, die aber nicht identifiziert sind und über die die Räuber auch nichts gewusst haben.
- Wenn die Helden ordentlich suchen, finden sie eine Schriftrolle, in der der Räuberboss beauftragt wird, Überfälle auf dem Fluss durchzuführen und bewusst auf den Auftraggeber der Helden zu achten – hiermit schließt sich der Kreis zum Überfall in der Quest „Reise des Verrats“.
- Weiterhin finden Sie Insignien und Unterlagen eines großen Handelshauses aus Sturmklippe am Jagdhaus, das darauf hindeutet, dass die Räuber von einem Händler aus Sturmklippe unterstützt werden und ihnen der Unterschlupf zur Verfügung gestellt wird – dieses kann die Ausgangslage für eine weitere Quest in Sturmklippe werden – warum der Händler gerade den Auftraggeber der Helden überfallen möchte, möge sich jeder Spielleiter so hinrücken wie es in seine Hauptstory passt.

DIE MITGLIEDER DES ORDENS

DAS FUSSVOLK

HELEBARDENTRÄGER									
Körper 8		Agilität 8		Geist 4					
ST 5	HÄ 5	BE 3	GE 3	VE 0	AU 0				
Basissympathie: W20									
Lebenskraft:	26	Laufen:	5						
Abwehr:	14	Schlagen:	16						
Initiative:	6	Schießen:	-						
Bewaffnung		Panzerung							
Hellebarde (2H) (WB+2, INI-2)		Lederpanzer (PA+1)							
Fähigkeiten									
Einstucker I									
Kämpfer I									
Verletzen I									
Beute:	BW 2C:12								
GH:	4	GK:	no	EP:	62				

Die Hellebardenträger sind die regulären Fußtruppen des Ordens der Starken Männer. Bevor sie die Seiten gewechselt haben und die Seite der gesetzlosen gewählt haben, waren sie Büttel oder Nachtwächter.

Als solche sind sie es gewöhnt Befehle zu befolgen und die Reihen dicht zu halten. Sie kämpfen für ihre Offiziere und ihre Schlachtreihe und werden ihre Erfahrung im Umgang mit ihren Waffen und gegen „Aufmüpfige Untertanen“ immer wieder zur Schau stellen.

ARMBRUSTSCHÜTZE

Körper 8		Agilität 8		Geist 4	
ST 2	HÄ 5	BE 0	GE 5	VE 0	AU 0
Basissympathie: W20					
Lebenskraft:	26	Laufen:	5		
Abwehr:	14	Schlagen:	10		
Initiative:	10	Schießen:	15		
Bewaffnung		Panzerung			
Armbrust, leicht (2H) (WB+2, INI-2)		Lederpanzer (PA+1)			
Fähigkeiten					
Einstocker I					
Schnelle Reflexe II					
Beute:	BW 2C: 12				
GH:	4	GK:	no	EP:	61

Die Armbrustschützen waren die Tor- oder Turmwachen, die als Unterstützung für die Büttel fungierten.

Diese Rolle nehmen sie auch heute noch ein, während die Hellebarden die Reihen dichthalten, halten sich die Armbrustschützen im Hintergrund oder auf erhöhter Position auf und nehmen die Gegner aufs Korn.

Sie können sich immer darauf verlassen, dass sie von den Hellebardenträgern geschützt werden, sollte der Gegner einmal sie direkt angreifen.

LEIBWÄCHTER

Körper 8		Agilität 8		Geist 4	
ST 5	HÄ 5	BE 0	GE 5	VE 0	AU 0
Basissympathie: W20					
Lebenskraft:	26	Laufen:	5		
Abwehr:	14	Schlagen:	17		
Initiative:	8	Schießen:	-		
Bewaffnung		Panzerung			
Langschwert (WB+2)		Lederpanzer (PA+1)			
Fähigkeiten					
Einstocker I					
Kämpfer II					
Beute:	BW 2C: 12				
GH:	5	GK:	no	EP:	64

Die Leibwächter waren damals die Elite der regulären Stadtwächter. Wer sich als regulärer Büttel hervorgetan hatte oder besonders engagiert war, bekam die Change sich zu beweisen und wurde besonders ausgebildet.

Man musste dann nicht mehr nachts durch die Gassen schleichen oder am Tor stehen, sondern man durfte die feinen Pinkel bewachen, im Warmen sein und eventuell sogar die Reste vom Festmahl verzehren.

War man Leibwächter, hatte man ein gutes Leben als Wächter, außer es ging wirklich mal heiß her, dann bewiesen sie aber ihre gute Ausbildung und warum sie ihren privilegierten Status verdient hatten.

DIE OFFIZIERE

TILLMANN					
Körper 8		Agilität 8		Geist 4	
ST 5	HÄ 5	BE 0	GE 5	VE 0	AU 0
Basissympathie: W20					
Lebenskraft:	52	Laufen:	5		
Abwehr:	16	Schlagen:	20		
Initiative:	10	Schießen:	-		
Bewaffnung		Panzerung			
Bühänder (2H) WB+3, INI-2, GA-4)		Lederpanzer (PA+1)			
Fähigkeiten					
Anführer					
Einstocker II					
Kämpfer II					
Schnelle Reflexe II					
Beute:	BW: 1A: 12; 2C: 15				
GH:	9	GK:	no	EP:	262

Tillmann Schmiedestein hat sich lange Jahre in der Stadtwache hochgedient und galt lange Zeit als Vorbild für eine Karriere aus dem Nichts.

In den schmutzigen Gassen aufgewachsen hat er den Weg aus den Gassen gewählt und für Recht und Ordnung gesorgt.

Immer ein leuchtendes Vorbild an Tugend und Ehre, wurde er zu einem beliebten Teil der feinen Gesellschaft und verkehrte in den Besten Kreisen. Seine Ernennung zum Leiter der Stadtwache und damit in den Kreis des Adels war nur noch eine Frage der Zeit – bis zum Bekanntwerden seiner wahren Natur.

Entgegen dem schönen Schein hat er die Schatten seiner Heimatgassen nie verlassen. Seine Kontakte aus den Gassen hat er genutzt, um durch Erpressung und Drohung für Ruhe in seinem Viertel zu sorgen. Später nutzte er seine Position, um mit Händlern vorteilhafte Geschäfte zu schließen und seine Kontakte aus den Gassen erledigten die Schmutzarbeit.

Sobald er in den gehobenen Kreisen angekommen war, hat er die Change genutzt und seine Erfahrungen von Drohung, Erpressung und Einschüchterung /Beweihräucherung genutzt, um noch mehr Geld und Einfluss zu erzeugen.

Bis es irgendwann zu viel wurde...

In der Reise des Verrats steht nicht fest, das Emrich und Wilbert sterben. Dieses Fanwerk geht davon aus, dass beide bei schwindendem Kampfesglück die Flucht ergreifen und sich wieder ihrer Bande anschließen.

EMRICH									
Körper 8		Agilität 7		Geist 5					
ST 5	HÄ 4	BE 0	GE 1	VE 2	AU 0				
Basissympathie: W20									
Lebenskraft:	47	Laufen:	5						
Abwehr:	15	Schlagen:	17						
Initiative:	9	Schießen:	-						
Bewaffnung		Panzerung							
Langschwert (WB+2)		Lederpanzer (PA+1)							
Fähigkeiten									
Anführer									
Einsteker I									
Schneller Reflexe I									
Beute:	BW 1A:12, 2C:14								
GH:	6	GK:	no	EP:	164				

Emrich war lange Zeit ein Wegbegleiter von Tillmann und hat ihm lange bei Handelsgeschäften unterstützt. Sein großes Interesse an den feinen Speisen und Tränken hat ihm in gehobenen Kreisen sehr geholfen und auch Schmuggelgeschäfte werfen mehr Gewinn ab, wenn man den genauen Wert der edlen Gewürze kennt (und die Zollersparnisse). Aufgrund dieses Wissens wurde Emrich von Tillmann auch mit auf die Reise geschickt und fungierte als Maulwurf in der „Reise des Verrats“.

RITTER WILBERT									
Körper 8		Agilität 6		Geist 6					
ST 6	HÄ 6	BE 0	GE 5	VE 0	AU 0				
Basissympathie: W20									
Lebenskraft:	51	Laufen:	4						
Abwehr:	17	Schlagen:	20						
Initiative:	4	Schießen:	-						
Bewaffnung		Panzerung							
Bihänder (2H) WB+3, INI-2, GA-4)		Lederpanzer (PA+1)							
Fähigkeiten									
Anführer									
Einsteker I									
Kämpfer II									
Beute:	BW 1A:6, 2C:14, 2D:10, Pferd								
GH:	10	GK:	no	EP:	264				

„Ritter“ Wilbert ist der Mann fürs Grobe. Das war er schon immer, deshalb wurde er aber auch schnell Leibwächter. Als Büttel war er rücksichtslos und williger Gefolgsmann seines Vorgesetzten – einem Befehl ist Folge zu leisten. Dies, gepaart mit seiner Kraft, machten ihn zum benötigten Werkzeug für die Drecksarbeit – er hat sie immer gut erledigt, und hätte man ihn erwischt, hätte er die Hintergründe eh nicht erklären können.

DIE ANDERE SEITE

Der Händler Harringer war auf der Reise zurück nach Sturmklippe, als er überfallen wurde und die Helden ihm als Wachen aushelfen mussten.

Doch warum wurde er überfallen?

Hier sind noch ein paar Ideen, um auch die Seite der Opfer etwas tiefschichtiger zu gestalten:

Die nette Version:

Harringer war einer der Händler, die Tillmann nicht bestochen hatten und die mit seinen Machenschaften nichts zu tun haben wollten oder davon nichts wussten. Harringer hat eine weite Reise durch die Freien Lande hinter sich und hat in verschiedenen Städten und Gebieten verschiedene Waren und besonders Gewürze gekauft. Hiervon hatte Tillmann Wind bekommen und wollte seinen Teil davon abhaben – edle Waren aus den ganzen Freien Landen und Gewürze sind eine lohnende Beute. Durch die Vergiftung des Koches von Harringers Karawane schaffte er es Emrich einzuschleusen, der bis zum Erreichen von

Cendor mit dafür gesorgt hat, dass nur die besten Gewürze gekauft werden. Kurz vor Cendor wurde die Karawane aber überfallen und die Helden werden angeheuert.

Die nicht so nette Version:

Harringer hat mit Tillmann Geschäfte gemacht und lange Jahre zusammen viel Geld erwirtschaftet. Diese Reise sollte die Letzte und auch lukrativste sein, darum hat man mit Emrich einen Experten für die Gewürze angeheuert und mit Tillmann vereinbart, wie man die Waren an der regulären Stadtwache vorbei in die Stadt bekommt. Allerdings wurden die Machenschaften von Tillmann und seiner Gruppe aufgedeckt, nachdem Harringer unterwegs war und somit wollte Tillmann sich das letzte richtig große Kuchenstück noch sichern.

Die ganz unschöne Version:

Auch hier haben Harringer und Tillmann seit Jahren Geschäfte gemacht und beide sind reich geworden – durch Schmuggel, Übervorteilung und Diebstahl. Dieses sollte der letzte große

Coup werden, Harringer suchte sich Auftraggeber, lässt sich einen Vorschuss zahlen, geht auf Reisen und besorgt alles. Auf dem Rückweg wird er überfallen und die Waren werden gestohlen.

Man kann ihm dafür offiziell keinen Vorwurf machen und er kann zwar gebrochen aber mit Ehre die Stadt verlassen. Die Waren werden danach in die Stadt geschmuggelt und den ursprünglichen Käufern für den regulären Preis angeboten.

Diesen Gewinn wollten sich Tillmann und Harringer teilen. Das war Harringer aber zu wenig, darum verriet er Tillmann, nachdem er die Stadt verlassen hatte. Entgegen seiner

Planung, überlebte Tillmann aber und sinnt nun auf Rache. Emrich geht bis zum Überfall durch Wilbert auch davon aus, dass Tillmann durch einen dummen Zufall entlarvt wurde, erst durch Wilbert erfährt er die ganze Wahrheit.

Welche der drei Optionen man wählt, steht jedem frei – je nachdem wie man die Motivation von Tillmann oder dem Händler spielen möchte.

Dieses Fanwerk basiert auf dem Einsteigerquest „Die Reise des Verrats“ von CK aus dem Grundregelwerk und wurde danach um die Ideen des Hintergrundes ausgeschmückt – besonders meine Gruppe (Akyna, Barex, Duh und Heinrich) haben während des Spiels maßgeblich dazu beigetragen, dass ich viel Hintergrund erschaffen musste, da sie wirklich tief geegraben haben.
Und natürlich Dzaarion für das Template...

„Der Orden der Starken Männer“ von Lord Sven I.



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International