

Der verschwundene Steuereintreiber

AD&D Abenteuer für Charaktere der 1.-3. Stufe
Geschrieben von Thomas Fegers

Auftrag vom Bürgermeister (Gruppe wird, wenn in der Stadt bereits bekannt, zum Bürgermeister geholt oder zumindest um Eile gebeten): Der Steuereintreiber, Berti Boges, ist mit städtischen Steuern ausgerissen. Die Gruppe soll ihn wieder zurückbringen (tot oder lebend) oder zumindest das Geld wieder mitbringen. (Der Bürgermeister warnt die Gruppe auch davor mit dem Geld zu verschwinden!).

Informationen vom Bürgermeister: Berti Boges ist Mensch, ca. 30 Jahre alt und ca. 1,70m groß (er ist ihm nie persönlich begegnet/ Infos aus einer Akte). Er ist erst seit ½ Jahr Steuereintreiber. Gestern hatte er neben den üblichen Familien, die er monatlich betreut (ca. 150 Familien rund um den Zentralmarkt) auch eine wohlhabende, neu-reiche Familie in der gehobenen Gegend besucht, die er zur Kasse bitten sollte. Diese hatte gerade ein Geschäft abgeschlossen und konnte nun einen großen Schuldenbetrag (SL-Info: 450 GM) zurückzahlen. Insgesamt ist er mit 600 GM geflohen. Das Verschwinden wurde an diesem Morgen gemeldet, so daß er am gestrigen Abend wahrscheinlich geflohen ist. Bisher wurden keine Ermittlungen eingeleitet. Belohnung: 2/3 des gestohlenen Geldes.

Infos von anderen Personen:

Kollegen/ Schatzmeister: Berti war etwas dick (74kg auf 1,70m), trug meistens schwarze Kleidung, einen auffälligen schwarzen Hut (Cowboyhut-Stil) und einen Dolch mit Elfenbeingriff am Gürtel. Vom Charakter her war er sehr verschwiegen. Er ging öfters in die Kneipe „Zum vollen Krug“. (Wenn sich die Gruppe freundlich benimmt und ein Gespräch entsteht, wird noch erwähnt, daß Berti letzte Woche echt gut drauf war).

Kneipe „Zum vollen Krug“ (mittelständiges Gasthaus mit diskretem Freudenmädchen-Service)

Wirt: Kannte Berti nicht sehr gut/ weiß nur, daß er öfters mal da war/ verweist die Gruppe auf „Angestellte“ Lolo. Lolo Porsche (mittelhübsche Prostituierte): Berti kam 2x die Woche um ihre Dienste in Anspruch zu nehmen/ letzte Woche war er jedoch gar nicht da / normalerweise sehr zurückhaltend, hat aber einmal im Suff etwas Auffälliges gesagt (Lolo will 5 GM für weitere Infos) nämlich, daß er, wenn er genug Geld hat, nach Norden zu seiner Familie zurückgehen will (sie kennt keinen Ortsnamen). Geldwechsler „McMoney“ (nicht bei der Stadt angestellt): Ein Mann auf den die Beschreibung von Berti paßt kam gestern kurz vor Ladenschluß und hat 980 SM in 95 GM gewechselt (in niedrig wertige Edelsteine).

Familie Litus (Neureiche/ Villa mit Wache vor der Tür und eigenen Dienern)/ es ist nur Frau Litus von den Herrschaften zu Hause (ca. 40 Jahre alt, künstlich aufgetakelt): Ihr Mann ist gestern Abend auf dem Fluß Richtung „Lebag“ (südlich) abgereist. Sie hat Berti Boges nur kurz gesehen, kann zur Beschreibung, außer ein paar komischen Bemerkungen zu seinem Gesellschaftsstand, nichts beitragen. Sie meint, es seien *etwa* 500 GM gewesen, die sie ihm gegeben haben (übertrieben). Sie drückt außerdem noch ihre „Sorge“ aus diesen Preis nicht noch einmal bezahlen zu müssen, wo Berti sich jetzt damit abgesetzt hat.

Normale Steuerkunden von Berti (alle etwa mittelständig und am Markt beschäftigt) sind besorgt um ihr Geld (wütend). Manche haben, auf Bertis Verlangen hin, die Steuern für den

nächsten Monat direkt mitbezahlt. (1GM/ Monat ist Grundsatz/ 142GM und 980 SM hat Berti insgesamt kassiert).

Stadtwache am Haupttor (2 Leute): einer hat gar keinen Mann gesehen auf den die Beschreibung paßt/ der andere hat diesen Mann gestern Abend aus dem Tor Richtung Süden „Tatsgreb“ reiten sehen (er ist von Berti bestochen worden 15GM/ er sagt die Wahrheit nur nach Drohung oder wieder gegen Bezahlung)

Wahrheit: Dieser Mann (Berti) ist gestern Abend nach Westen „Tosa“ geritten.

Fragt die Gruppe einen Penner/ Anwohner in der Nähe des Haupttores besteht eine 5%/ 2% Chance, daß sie ihn gesehen haben; sie können der Gruppe jedoch nicht weiterhelfen, außer das Aussehen vage zu beschreiben (s. Kollegen).

Wenn die Gruppe, von der Torwache getäuscht, nach „Tatsgreb“ reist, hat niemand der evtl. auftretenden, freundlich gesinnten Zufallsbegegnungen einen Reiter, auf den die Beschreibung paßt, gesehen. Auch in dem kleinen Dorf „Tatsgreb“ weiß niemand etwas von einem Reisenden. (Der SL sollte der Gruppe mehr oder weniger deutlich machen, daß sie auf der falschen Spur ist).

Was machte Berti wirklich?

Berti wußte schon 4 Wochen lang von dieser großen Steuerzahlung der Familie Litus. Er ließ seine Frau von einem fahrenden Händler (der jetzt nicht mehr aufzufinden ist) ausrichten, daß sie in die Stadt Kaft kommen soll. Seine Familie wohnt in „Zump“, welches auch Bertis Reiseziel ist. Seine Frau war in der letzten Woche in Kaft und Berti und sie trafen sich heimlich (gelingen!), um einen Plan für die Flucht zu besprechen (das ist auch der Grund, warum Berti in der letzten Woche vor der Flucht so gut drauf war und nicht zu Lolo Porsche gehen mußte!). Das Aussehen Bertis stimmt mit der Beschreibung in den Infos überein.

Berti Boges , Mensch, 31 Jahre, 169cm groß, 74 kg schwer, braune Augen, rothaarig
 Aussehen: dick, unscheinbar, zurückhaltend; Stufe: 0; Kleidung (auf der Flucht): dunkelbraune Hose/ braunes Hemd/ schwarze Jacke/ braune, weiche Stiefel/ schwarzer Hut (Cowboyhut-Stil); Rüstung (nur auf der Flucht): unter dem Hemd und der Jacke versteckter Lederpanzer; Waffen (immer offen getragen): Dolch 1W4/ 1W3 Init.: 2 (mit Elfenbeingriff, in den schwer erkennbar das Familienwappen geprägt ist: Fliegender Falke/ 30 GM wert).

Werte: ST: 9, GE: 9, KO: 8, IN: 12, WE: 14, CHR: 12

HD: ½ Fertigkeiten: Reiten am Boden (Pferd)

TP: 4 Lesen und Schreiben

RK: 8 Schwimmen

ETW0: 20 Allgemeinsprache

Der Plan ist, daß Bertis Frau seine „Etappen“ für ihn vorbereitet (sie bekam 60GM von Berti). Bertis Frau reiste 6 Tage vor dem „Fluchttag“ (FT) nach Tosa ab. 4 Tage vor dem FT kam sie in Tosa an und kauft ein Pferd, das im Stall stehenbleiben soll, bis Berti es abholt, einen Tag später reist sie mit einem Händlerzug Richtung Nordwesten ab. Einen Tag vor dem FT ist die Frau an der T-Kreuzung, wo sich der Weg Richtung Westen („Waldstadt“) und Osten („Zump“) teilt, mit den Händlern, die nach „Waldstadt“ wollen angekommen. Sie quartiert sich hier in einem Gasthaus ein und wartet auf Berti. Am FT hat Berti 450 GM der Familie Litus, insges. 237 GM von den 150 Familien und 4 GM seiner Ersparnisse angehäuft und flieht auf einem braunen Pferd mit gr. Satteltaschen Richtung „Tosa“ (am Abend). (Satteltaschen: 691 GM, Wechselkleidung, 5x Rationen für je 1 Tag, 5x Wasser für je 1 Tag).

Berti reitet die Nacht durch (doppelte Geschwindigkeit) und kommt früh morgens bei „Tosa“ an, wo sein Pferd tot zusammenbricht und er es am Straßenrand (schlecht) versteckt. Er holt sein neues Pferd vom Händler ab, benutzt sein altes Sattelzeug und reitet mit der Beute nach Westen weiter (normale Geschwindigkeit). Er reitet den Tag und die halbe Nacht bis er am Gasthaus ankommt. Hier nächtigt er im Zimmer seiner Frau und besticht den Wirt (20 GM), daß er denen, die nach ihm fragen sagt, er sei alleine nach Westen Richtung „Waldstadt“ geritten. Bertis Pferd (altes Tier) ist jedoch zu schwach um weiter zu reisen (nicht geplant!), er läßt es in dem kleinen Waldstück am Sumpf frei. Beide müssen nun auf dem Pferd der Frau reiten. Auf dem Stück Weg, an dem die Straße unterbrochen ist, greift ein Krokodil das Pferd an, tötet es und verletzt Berti am Bein. Beide können jedoch dem Krokodil mit der Satteltasche (Beute) entkommen und rasten am Abend im Wald an der Straße östlich des Sumpfes. Am nächsten Tag kommen beide in „Zump“ an und schleichen sich (nicht ganz geschafft unauffällig zu bleiben) in ihr Haus. Berti ist wegen seiner Verletzung und den Strapazen der Reise (Schlaflosigkeit) erkrankt. Der Arzt wird einen Tag später alarmiert und um Stillschweigen gebeten. Berti liegt auf jeden Fall erkrankt im Bett bis die Gruppe eintrifft.

<u>Zeitplan:</u>	<u>Tag</u>	<u>Beschreibung der Ereignisse</u>
	X	Gruppe findet Berti
	4	Berti wird vom Arzt untersucht und muß im Bett ruhen
	3	Berti u. Frau reisen das letzte Stück vom Sumpf bis „Zump“
	2	Berti besticht den Wirt/ Pferd von Berti zu erschöpft/ Durchquerung des Sumpfes/ Unglück mit Krokodil/ Übernachtung im Waldstück
	1	Bertis Pferd stirbt vor „Tosa“/ neues Pferd abgeholt/ Berti reitet den Tag lang und kommt in der Nacht im Gasthaus an Gruppe bekommt Auftrag
FT	0	Berti sammelt Steuern ein und flieht abends Richtung „Tosa“
	-1	Bertis Frau ist am Anfang des Sumpfes und wartet
	-2	Frau reist
	-3	Frau reist aus „Tosa“ mit Händlerzug Richtung Nordwesten ab
	-4	Frau trifft in „Tosa“ ein/ kauft ein Pferd für Berti
	-5	Frau reist
	-6	Plan ist besprochen/ Frau reist aus „Kaft“ nach „Tosa“ ab
	:	
	-12	Frau trifft in „Kaft“ ein

Wenn die Gruppe auf der richtigen Spur ist

Im Abenteuer ist nicht vorgesehen, daß Berti auf dem Weg nach „Zump“ bereits eingeholt und zur Rede gestellt wird. Für diesen Fall muß der SL etwas improvisieren. Er sollte jedoch schon darauf achten, daß eine ähnliche Situation und Gesinnungsfrage entsteht, wie auch am „eigentlichen“ Ende vorgesehen.

Infos auf der Strecke (allgemein): Von fahrenden Händlern u.a. (wobei der SL immer die Zeit, die seit dem FT vergangen ist, im Auge behalten sollte)/ die Chance, daß der Händler etwas gesehen oder „gehört“ hat, ist 25-75%, je nachdem wieviel Zeit bereits vergangen ist/ evtl. verlangt der Händler eine Gegenleistung (Geld) und/ oder lügt die Gruppe an/ er kann auf jeden Fall nur Auskunft über Reiserichtung, Geschwindigkeit, ungefähres Aussehen und Allg. über die Umgebung geben.

Es besteht eine 20 % Chance, daß die Gruppe das letzte Pferd am Wegrand entdeckt (40 % wenn die Gruppe speziell auf Spuren u. Umgebung achtet)/ mit erfolgreichem Fertigkeitswurf von Tierkunde und Heilkunde kann die Todesursache (Erschöpfung) herausgefunden werden.

„Tosa“ (Dorf/ ca. 100 Einwohner/ Fischfang u. Händlerdurchgangsverkehr (viele Inns))

Infos in „Tosa“:

Pferdehändler „Alfons Bamer“ (dick, freundlich, hinterlistig (geschäftlich): sagt, daß eine junge Frau vor x (je nachdem wann die Gruppe dort eintrifft) Tagen ein Pferd (braun) bei ihm gekauft hat, daß aber im Stall bleiben sollte (1 Woche vorfinanziert) bis ein Mann mit grauschwarzem Hut, namens „Peter“ (Codename) es abholt/ Beschreibung der Frau: klein (1,68m), schlank (61kg), recht attraktiv (CH 13), ärmlich gekleidet (weißer Rock, grüne „Schürze“, weiße Haube, schlichte Schuhe), blonde hochgesteckte Haare, blaue Augen.

Der Mann kam vor x Tagen (s.o.) sehr früh morgens, war sehr erschöpft und ritt Richtung Nordwesten aus dem Dorf/ Beschreibung Bertis: s. Infos Kollegen, Bürgermeister

Anwohner/ Penner (sehr wenige) an der Durchgangsstraße: Chance, daß sie ihn gesehen haben 4%/ 10%. Sie können nur Infos über Richtung und Aussehen Bertis geben.

Gasthaus an der T-Kreuzung: „Zum fröhlichen Wanderer“ (relativ großes Inn mit vielen Zimmern)

Wirt „Hans Kämerer“ (muskulöser Mann, ehem. Kämpfer (Stufe 6)):

Er sagt zunächst, daß ein Mann (Berti) hier vor x Tagen (s.o.) ankam, eine Mahlzeit zu sich nahm und dann alleine nach Westen wegritt (der Wirt lügt nicht gut, fragt die Gruppe etwas schärfer nach oder sagt das Berti ein Verbrecher sei unter Darlegung des Auftrags vom Bürgermeister (mündl. oder schriftl.), sagt der Wirt die Wahrheit, da er keinen Ärger mit dem Gesetz haben will).

Wahrheit (des Wirtes): Eine Frau kam vor x Tagen hier an/ sie zahlte immer nur für einen Tag (Beschreibung der Frau: s. „Alfons Bamer“)/ reiste nach 3 Tagen mit einem Mann (Berti), der nachts ankam, Richtung Osten durch den Sumpf ab/ der Mann bat ihn, wenn jemand nach ihnen fragt, diesem zu sagen, daß er allein nach Westen geritten sei. Er sagte, daß er auf der Flucht vor Mördern sei.

Auf dem Weg im Sumpf besteht eine 1% Chance, daß die Gruppe die Überreste des Pferdes findet. Außerdem besteht eine 3 % Chance, daß die Gruppe die Lagerstätte der beiden Flüchtigen im Waldstück, östlich des Sumpfes entdeckt. (Mit „Feuer machen“ o. „Spuren lesen“ kann festgestellt werden, wie lange die Rast her ist).

„Zump“ (Dorf, ca. 50 Einwohner, Fischfang, Ackerbau, Holzfäller)

Infos in „Zump“:

Anwohner sprechen über die Familie Boges allgemein:

(1W6)

1. Alt eingesessene Familie in „Zump“
 2. Der Mann arbeitet in der Stadt als Beamter
 3. Die Frau muß für viele Kinder sorgen
 4. ältester Sohn im Sumpf verschollen
 5. Die Familie betreibt hier in „Zump“ keinen Beruf, außer ein bißchen Ackerbau
 6. Die Frau ist im Moment gar nicht da, die älteste Tochter paßt auf die Familie auf
- 5% Chance, daß die Gruppe den Arzt trifft, der ihnen Auskunft gibt, nachdem sie ihm ihr Anliegen (Berti=Verbrecher) mitgeteilt haben.

Auskunft: Berti hat Krokodilbißwunde am Bein und liegt mit Fieber im Bett/ er ist außergewöhnlich erschöpft.

Showdown/ Die Gruppe findet Berti:

Berti Boges lebt mit seiner Familie in ärmlichen Verhältnissen. Er hat 1 Frau, 5 Töchter (1 Jahr, 3 Jahre, 4 Jahre, 7 Jahre, 11 Jahre) und einen „toten“ Sohn (vor einem Jahr im Alter von 17 Jahren im Sumpf verschollen). Er kann die Familie nicht mit Ackerbau (nicht gelernt) ernähren und ist in die Stadt gegangen, um dort zu arbeiten. Das Gehalt reichte aber auch nicht, erst recht nicht, um seine Familie aus „Zump“ (alt eingesessener Familienwohnsitz) in die Stadt zu holen. Er fleht die Gruppe an, ihn nicht auszuliefern, da seine Familie dann verhungern müßte. Er bietet der Gruppe sogar verzweifelt die Hälfte des gestohlenen Goldes an.

Hier soll der SL einen Gewissenskonflikt (Gesinnungs~) entstehen lassen. Als Richtlinie gilt: Gute Gesinnung akzeptiert die Situation und bietet evtl. Kompromiß an/ Böse Gesinnung will Ruhm und Gold, ist die Lage der Familie egal.

Berti wird nur geringen Widerstand mit den Fäusten leisten, wenn die Gruppe entschließt ihn auszuliefern. Unter Verzweiflung ist er dann gezwungen die Lage zu akzeptieren (Familie weint). Berti ist der Gruppe jedoch zu ewigem Dank verpflichtet, wenn sie ihn laufen läßt.

In jedem Fall erhält die Gruppe, wenn sie Berti Boges erreicht die XP für das gelöste Abenteuer. (empfohlen: 250-500 XP/ Charakter)