



Rico Nielin

Katzengold

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer niedriger bis mittlerer Grade



Inhaltsverzeichnis

Stadt und Duganat Tarva	5
Auftragsvergabe mit Katze	6
Das Reisen ist der Katze Last	7
Eine Stadt voller Katzen	8
Im Haus der Katzen	12
Katzenfrauen	20
Die Jagd nach dem Katzensgold	25
Die frühe Katze fängt das Gold	27
Im Grab der Katze	27
Auf Katzenpfoten nach Orsamanca	33
Katzenfreuden	37
Anhang	
Das Reisen ist der Katze Last	38
- Reise nach Tarva	38
- Rückreise nach Orsamanca	43
Artefakte und andere Besonderheiten	47
Nichtspielerfiguren	48



Katzengold

Vorwort

Das Abenteuer spielt im tevarrischen Städtchen **Tarva**, das in den Küstenstaaten südlich von Orsamanca liegt. Ausgangspunkt ist ein Auftrag des *Covendo Mageo*: Es werden fähige Leute mit gutem Leumund gesucht, um einen Magier mit seiner kleinen Katze nach Tarva und zurück zu eskortieren. Das „Zurück“ ist dabei das Problem, da dabei ein Schwerverbrecher unauffällig zur weiteren Befragung nach Orsamanca gebracht werden soll. In Tarva verläuft nicht alles wie geplant, und die Abenteuerer werden ihre Fähigkeiten brauchen, um nicht nur ihren Auftrag, sondern auch merkwürdige Ereignisse zu meistern. Die meisten Spielerfiguren sollten *Neu-Vallinga* sprechen können, um vor Ort Informationen zu beschaffen. Eine ausgewogene Mischung aus 4 bis 6 Kämpfern, Zauberern und „Informationsbeschaffungsexperten“ zwischen Grad 8 und 15 hat gute Chancen, alle Rätsel zu lösen und alle Kämpfe und damit das Abenteuer zu bestehen.

Stadt und Duganat Tarva

Zwischen Tevarra und Orsamanca liegt das kleine Duganat Tarva, das nur noch ein Schatten seiner einstigen Größe ist. Heute besteht es nur noch aus der gleichnamigen Stadt und dem Umland bis in eine halbe Tagesreise Entfernung mit ein paar Dörfern, kleineren Städtchen und einigen alte Land- und Rittergütern. Tarva wird von einem Stadtrat regiert, dem der aus seinen Reihen gewählte Dugan vorsteht. Derzeit hat dieses Amt der Konventsthaumaturg **Orlando Primaticco** inne, der aus einer reichen und alteingesessenen tarvischen Familie stammt.

Die Stadt Tarva mit ihren über 25.000 Einwohnern liegt zwischen den beiden Nunjo-Zuflüssen Wadur und Ueda, was sie fast zwangsläufig zu einem Handelszentrum macht. Sie ist zudem dank ihrer günstigen Lage leicht zu verteidigen, aber schwer zu belagern. Das ist wohl zusammen mit dem Geld, das der Handel in die Stadtkasse spült, ein Grund dafür, dass Tarva bis heute seine zur Zeit der tevarrischen Befreiungskriege erworbene Unabhängigkeit von den turanischen Fürsten bewahrt hat. Es kommt zwar gelegentlich zu Auseinandersetzungen mit dem Duganat Orsamanca über Zölle und

die Nutzung des Nunjo, doch wenn der Fürst im fernen Tura wieder einmal seine Ansprüche auf Tarva geltend macht und versucht, Abgaben zu erheben, verträgt sich die Stadt außerordentlich gut mit ihrem großen nördlichen Nachbarn. In Tarva stehen neben dem großen Tempel der valianischen Götter auch mehrere kleine Tempel der Zweiheit, und etwa ein Fünftel der Bevölkerung betet Ormut an. Einige reiche Händlerfamilien konkurrieren um den größten Profit; die ansässigen Adligen leben, bis auf wenige Ausnahmen, üppig und ausschweifend wie die Made im Speck. Durch den Fluss gibt es eine sichere und schnelle Verbindung nach Orsamanca und damit Zugang zum Meer.

In der Umgebung Tarvas gedeihen Olivenbäume und Kork-eichen, und die gute Bewässerung durch die Flüsse ermöglicht reiche Gemüse- und Getreideernten. An Nutzvieh werden überwiegend Rinder und Schweine gehalten. Zum Umland der Stadt gehören auch einige Minen, in denen Kupfererz abgebaut wird. Unter anderem versorgen sie das kleine Städtchen **Glorada**, wo das Kupfer mit importiertem Zinn zu Bronze verarbeitet wird. Berühmt sind die Gießereien, die Glocken und Statuen aus dem Metall produzieren und bis nach Chryseia und Valian liefern.

Tarva ist älter als allgemein in der Bevölkerung bekannt. Schon zu Zeiten der 7. meketischen Dynastie, die auch das Gebiet von Moro einschließlich der Ufer des Nunjo kontrollierte, gab es vor mehr als 1600 Jahren an einer Kreuzung von Wegen und Flüssen die Siedlung **Tarbanis** mit einer kleinen Wehranlage, einem Tempel der meketischen Götter mit Friedhof und einer Karawanserei. Eine tödliche Krankheit raffte fast die ganze Bevölkerung des Städtchens dahin, und die Überlebenden gaben die Ortschaft auf und erklärten das Gelände für unrein und von den Göttern verflucht. Als das Gebiet später von den Valianern erobert wurde, wurden die Steine der Ruinen von Tarbanis benutzt, um an dieser günstig gelegenen Stelle eine neue Siedlung zu errichten. Später siedelten sich weitere Menschen an, und in die schöne Landschaft wurden erste Herrensitze gebaut. Als vor einigen Jahrhunderten in den Hügeln im Süden reiche Kupfervorkommen entdeckt wurden, wuchs Tarva schnell bis zur heutigen Größe an. Das führte dazu, dass die Stadt erweitert wurde, so dass einige alte Herrenhäuser jetzt innerhalb der neuen Stadtmauern liegen.



Auftragsvergabe mit Katze

Die Abenteurer befinden sich vorzugsweise in Orsamanca, aber auch andere größere Städte im Umkreis von Tarva können als Ausgangsort dienen. Orsamanca ist deshalb ideal, weil Tarva (mehr oder weniger, je nach Sichtweise der Betroffenen) ein Verbündeter dieses mächtigen Duganats ist und es dadurch einfacher zu erklären ist, warum der in Tarva gefangene lokale Anführer der *Comreda Noctina* nach Orsamanca überstellt wird. Wird eine andere Stadt als Ausgangspunkt genommen, wird ihm dort der Prozess gemacht, weil der zuständige Richter ein Spezialist für Gerichtsverfahren gegen die Nachtfalter ist. Jedenfalls fühlt sich die lokale Gerichtsbarkeit in Tarva von dem Fall überfordert, und die Machthaber in Orsamanca haben ein großes Interesse, ein einflussreiches Mitglied der überregional aktiven Verbrecherorganisation zu befragen.

Die Einladung für jeden Einzelnen der Gruppe kommt per Brief, der auch gleichzeitig die Eintrittskarte in das geschmackvoll eingerichtete Restaurant ist. Die zwei Türsteher prüfen das Schreiben und lassen auch Abenteurer herein, die nicht ganz der Kleidungs Vorschrift entsprechen. Im mit ausgestopften Meerestieren dekorierten Raum stehen in respektvollen Abstand verschiedene große Tische. Alle bis auf einen sind von Kaufleuten und Adligen besetzt, alle Personen tragen ihren Reichtum offen mit Kleidung und Schmuck zur Schau. Das Licht kommt von Bienenwachskerzen, was der Luft eine leichte Honignote gibt.

Der Gesprächspartner trifft später ein. Bis dahin kann man sich setzen und ein oder zwei Begrüßungsgetränke genießen.

Wenn die *Priora Localis* die Gaststube betritt, fallen draußen (mit einem **EW:Wahrnehmung**) zwei Begleitpersonen, wahrscheinlich Leibwächter, auf. Nach einer höflichen Begrüßung wird erst auf das Abendmahl verwiesen. Das Geschäftliche kann man ja auch hinterher klären. Gegen Ende des köstlichen Essens, bei dem nur Meerestiere wie Königsmuscheln in Weißweinsauce auf einem Nudelbett, gebackener Tintenfisch auf Brotfladen mit Saisongemüse oder ein scharfer Garneleneintopf gereicht werden, kommt die Gastgeberin zum Grund des Treffens.

Der *Covendo* sucht eine vertrauenswürdige Abenteurergruppe, die den Magier und Wissenschaftler **Don Rupon Benvenuto di Certosar** mitsamt seiner geliebten Katze **Riccarda** sicher nach Tarva geleitet. Als Belohnung sind 100 GS pro Person vorgesehen, wenn beide heil hin- und wieder zurück gebracht werden. Auf der Rückreise schließt sich ihnen noch ein **Gast Don Rupons** an, ein scharidischer Gelehrter, der die Konvents-niederlassung in Orsamanca besuchen möchte. Ob es Gefahren gibt? Ob der Magier Feinde hat? Nein, Ärger ist nicht zu erwarten! Wenn es zu einem äußerst unwahrscheinlichen Raubüberfall kommt, gibt es 50 GS pro Person extra, und wenn die Katze Ärger macht, nochmal 25 GS. Gestandenen Abenteurern kommt dies bestimmt merkwürdig vor, weil der Auftrag zu einfach klingt. Äußern sie dieses Misstrauen, lächelt die Auftraggeberin, nickt zustimmend und kommt zur eigentlichen Problematik:

In Tarva, dem Ziel der Reise, wurde ein hochrangiges Mitglied der *Comreda Noctina*, einer gefährlichen Verbrecherorganisation gefasst. Durch seinen Rang weiß der Conte **Gisefo d'Avara** viel über die gesamte Organisation - wahr-

Verehrte/r <Name des Abenteurers>,

Diora Felano, Priora Localis des Covendo Mageo de Cevereges Lidrales, gibt sich hiermit die Ehre, die sehr geschätzte Dame / den sehr geschätzten Herrn zu einer kleinen Soiree in die Taverne "Maritime Köstlichkeiten" einzuladen. Dort können wir nach einem leichten Abendmahl über eine kleine Reise nebst einem Gefallen sprechen. Der Treffpunkt ist morgen Abend, wenn die Sonne untergeht. Wir bitten auf die Kleiderordnung zu achten und keine schweren Waffen oder Rüstung mitzubringen. Wir bedanken uns für eure Zeit und freuen uns auf einen gelungenen Abend.

Mitachtungsvollem Gruß

Diora Felano

Priora Localis des Covendo Mageo de Cevereges Lidrales



scheinlich zu viel, um ihn lebend vor Gericht erscheinen zu lassen. Aber genau das soll geschehen, und bevor die *Comreda* aktiv werden kann, sollen die Abenteurer den als scharidischer Gelehrter verkleideten Verbrecher sicher, lebendig und vor allem unauffällig nach Orsamanca bringen, wo ihm der Prozess gemacht wird. Dafür bietet man 2500 GS pro Person (4000 GS bei gelungenem **EW:Geschäftssinn**). Alternativ kann die Magiergilde auch ihre Dienste verbilligt anbieten oder kostenlose Lehrmeister stellen. Einen kleinen Bonus erhält man, wenn man verspricht, die Hinreise für den Magier so angenehm wie möglich zu gestalten und auch gut auf die Katze aufzupassen.

Der Ansprechpartner in Tarva ist der Kommandant der Stadtwache, **Delmar Jurezza**, der den Fall bearbeitet. Als Erkennungszeichen übergibt **Diora Felano** einem der Abenteurer einen Ring aus Bronze, in den zwei Schmetterlinge eingraviert sind.

Der Reisebeginn ist am nächsten Morgen, so dass die Abenteurer keine Zeit mehr haben, ihre Ausrüstung zu vervollständigen. Das können sie teilweise unterwegs bei reisenden Händlern nachholen. Bei Sonnenaufgang erwartet sie die Kutsche von Don Rupon am Eingang der Magiergilde. Der Kutscher **Sandri Tolrava** ist in die Sache eingeweiht. Er gehört zur Stadtwache und da zu den Sonderermittlern gegen die *Comreda*. Seine Aufgabe ist es, das Geschehen zu beobachten und einzuschreiten, wenn etwas **schief** läuft.

Das Reisen ist der Katze Last

Don Rupon verspätet sich, weil er und seine Katze nicht ausgeschlafen haben und beide schlecht gelaunt sind. Mit der schwerfälligen Kutsche kommt man langsamer voran als mit Pferden, und da der wehleidige Magier öfters Pausen braucht, um seine Beine und die der kleinen grauen Katze zu vertreten, ist an eine schnelle Reise nicht zu denken. Da aber keine direkte Zeitvorgabe vom Auftraggeber gemacht wurde, könnten die Abenteurer ganz ruhig und gelassen bleiben - wenn da nicht der lukrative Zusatzauftrag in den Hinterköpfen wäre. In der Kutsche haben neben Don Rupon und **Riccarda** noch zwei Abenteurer Platz; ein weiterer kann neben **Sandri Tolrava** auf dem Kutschbock Platz nehmen. Der Rest der Gefährten muss sich selbst um Reittiere kümmern.

Die Reise dauert **12 Tage**, und der Weg verläuft von Norden nach Süden mehr oder weniger parallel zum Nunjo, der bei Orsamanca ins Meer mündet, auf der Ostseite dieses Flusses. Für Spielgruppen, die sie im Detail nachspielen

Dramatis Personae

DON RUPON BENVANURO DI CERTOSAR - reisender Magier und Gelehrter aus Orsamanca

RICCARDA - Rupons süße graue Katze mit eigenem Kopf

SANDRI TOLRAVA - Kutscher im Nebenberuf

DIORA FELANO - Priora Localis des *Covendo Mageo*

CONTE GISEFO D'AVARA - Mitglied der *Comreda Noctina*

DELMAR JUREZZA - Commandante der Stadtwache von Tarva mit Problemen

HALEF RUNAL FESUS - scharidischer Arzt mit meketischen Wurzeln

RINAH FESUS - Mutter von Halef

JOSSEFFA PECANDA - Händlerin

JUAN PECANDA - Ehemann und illegaler Thaumaturg

PELO QUÉRIAS - Schönheitsfachmann mit brillanter Eigenwerbung

JILDO DELEAVOLES - Spielmann, Verführer, Lebemann und Mitglied der *Comreda*

ERNESTO RAVENZI - alter Leibwächter und Assassine aus Leidenschaft

Organisationen

Covendo Mageo de Cevereges Lidrales (kurz „Konvent“): die die Küstenstaaten übergreifende Magiergilde

Comreda Noctina („Nachtfalter“): Unterweltorganisation in den Küstenstaaten, von überregionaler Bedeutung

Erfahrungspunkte

150 EP je Person für das Bestehen des Abenteurers

25 EP je Person, wenn keine Katze zu Schaden kommt

Zusätzliche EP nach Entscheidung des Spielleiters

wollen, gibt es eine ausführliche Reisebeschreibung (unter den Spielhilfen zum Abenteuer auf der Website des Verlages). Die Ereignisse während der Anreise sind für das eigentliche Abenteuer ohne Bedeutung mit Ausnahme der folgenden Informationen.

Auf der Reise sollten die Abenteurer Gelegenheit erhalten, sich mit dem Magier und der Katze anzufreunden. Beide könnten in Tarva noch nützlich sein. Bei Gesprächen mit Don Rupon äußert er Unverständnis, warum dieses Mal die



Leitung des *Covendo* in Orsamanca so beharrlich auf einer Eskorte bestanden hat, als er erwähnt hat, dass er nach Tarva reist. Dort will er seine Kollegin **Tita Pretiga Doras** besuchen, mit der er seit einigen Jahren eng befreundet ist und gemeinsame Studien im Bereich der experimentellen Magie durchführt. Er erwähnt nicht, dass er auch den scharidischen Heiler **Halef Runal Fesus** aufsuchen möchte, der ein Experte für Darmkrankheiten ist.

Wenn sich die Reisenden ihrem Ziel nähern (ab dem **8. Tag**), können sie einige Gerüchte über die Geschehnisse in Tarva hören, wenn sie ihr Abendmahl in einer der Gaststätten einnehmen. In der Kleinstadt Pellune erzählt man sich, dass „*der Adlige, der die ganzen seltsamen Feiern ausgerichtet hat*“, ein „*durchtriebener Schurke ist, der sogar Anführer einer Diebesgilde gewesen sein soll!*“ Manche Leute sprechen auch von „*dem gewissenlosen Adligen, der den einfachen Leuten das Gold nicht nur über Steuern abgenommen hat, sondern ihnen auch noch den Rest stehlen ließ!*“ Es gibt sogar jemand der „*gehört haben will, dass dem miesen Schwein auch Mord und Hexerei nachgesagt wird!*“ Seltsamerweise gibt es auch das Gerücht, dass Katzen ein ganzes Haus besetzt haben sollen und die Besitzer grausam umgebracht haben. Aber das kann ja wohl nicht stimmen! Oder? Außerdem wird gemunkelt, dass die Priester wegen einem bösen Fluch alle Hände voll zu tun haben und es jede Menge Besessene gibt.

Am **11. Tag** kommen die Abenteurer mit einheimischen Händlern ins Gespräch, die ihnen aus Tarva entgegenkommen und die Lage dort besser einschätzen können: „*Ja, da gibt es ein Chaslar, ein kleines Schlösschen, wo ein feiner Adliger viele Feste gefeiert hat. Der ist jetzt wegen Hochverrat oder krummen Geschäften verhaftet und sitzt in einem ganz tiefen Loch. Ja, das Chaslar soll von Katzen wimmeln, sogar die Stadtwache konnte die Biester nicht vertreiben. Flüche, sagt ihr? Nun, es soll einige Leute geben, die sich seltsam verhalten. Gerüchte sprechen von Werwesen bzw. Schwarzer Magie, aber das glaube ich nicht!*“

Am **12. Tag** erreichen sich die Reisenden ihrem Ziel. Tarva liegt strategisch günstig zwischen den beiden Nunjo-Zuflüssen Wadur (im Osten) und Ueda und ist somit gut zu verteidigen. In der Umgebung sieht man viele Felder mit reifem Getreide und Olivenbäumen, und je näher man der Stadt kommt, desto unruhiger wird die Katze des Magiers, die die Präsenz der Katzengöttin spürt.

Bevor man am Stadttor ankommt, gibt es noch zwei Begegnungen, zuerst mit einem Reitertrupp aus sechs Stadtsoldaten mit einem Feldwebel, die in der Umgebung von Tarva

patrouillieren und verdächtig aussehende Reisende befragen. Ihnen ist die Nervosität deutlich anzusehen, hat man doch seit der Gefangennahme des Anführers der *Comreda* einigen Ärger erlebt, und mit der unheimlichen Besetzung des Chaslars breitet sich langsam Panik unter der Bevölkerung aus. Die Soldaten sind sichtbar gereizt, lassen die Abenteurer mit dem Magier aber zügig durch, wenn sie sich normal verhalten oder sich entsprechend ausweisen können.

Die zweite Begegnung findet an der Brücke über den Wadur, wo sich der Verkehr wegen einiger schwerfälliger Bauernkarren staut, mit zwei Einwohnern Tarvas statt, die auf die eine oder andere Art Dreck am Stecken haben. Der Edelsteinhändler **Palos Corrador** ist ein erfolgreicher Kaufmann, nebenbei aber auch einer der besten Hehler von Tarva und damit ein Vertrauensmann der Nachtfalter. Er ist angeblich nach einem gelungenen Geschäft wieder auf dem Rückweg in seine Heimatstadt und gibt sich leutselig. Begleitet wird er von seinem schon in die Jahre gekommenen Leibwächter **Ernesto Ravenzi**, der früher als Assassine der *Comreda* unterwegs war. Er hat sich aus aktiven Dienst zurückgezogen, ist aber immer noch als Spion der Organisation tätig. Zusammen suchen die beiden nach der Truppe, die Conte Gisefo nach Orsamanca bringen soll. Dank einer Brieftaubennachricht wissen sie schon seit Tagen, dass sich jemand auf den Weg gemacht hat, haben aber keine näheren Informationen, mit wem sie rechnen müssen. Sollten die Abenteurer sich aushorchen lassen, wissen die örtlichen Mitglieder der *Comreda*, wen sie behindern bzw. ausschalten müssen. Palos setzt seine *Menschenkenntnis* (mit Fertigkeitswert +12) ein, und Ernesto versucht es mit *Verhören*. Egal wie das höfliche Gespräch ausgeht, man kann seinen Weg nach Tarva wie geplant fortsetzen.

Eine Stadt voller Katzen

Bei der Ankunft in Tarva erfolgt am Stadttor die übliche Befragung der Stadtwache nach dem Woher und Warum, nach eventuell zu verzollenden Waren und nach der Stadtgebühr. Sie beträgt pro Bein 1 GS (also 6 GS für einen Reiter), außer man stammt aus der Stadt oder dem Umland oder ist von einheimischem Adel. Das Tragen schwerer Waffen (alle Nahkampfwaffen mit Ausnahme von Stichwaffen, Keulen und Handäxten, Magierstäben und als Wanderstab durchgehenden Magierstecken und Kampfstäben), von Metallrüstung und von Schusswaffen ist verboten. Alle fraglichen Gegenstände muss man am Tor ablegen, wo sie von der Stadtwache verwahrt werden. Alternativ darf man solche Gegenstände auch mit zur Unterkunft nehmen, was eine Gebühr von 2 GS je Waffe und 1 GS je Rüstungsteil kostet.



Reiten darf man innerhalb der Stadtmauern ebenfalls nicht; man kann die Tiere aber am Zügel führen. Wer von einheimischem Adel ist, darf in der Stadt reiten und seine Waffen offen tragen. Rapier und Parierdolch zählen in Tarva nicht als Waffen, sondern als „Ausdruck des persönlichen Stils“.

Don Rupons Kutsche darf im Schrittempo zum Gasthof fahren, wo der Magier unterkommen will. Auf dem Weg dorthin rennen drei **Hauskatzen** (in Richtung Chaslar d'Avara) den Pferden zwischen die Füße. Abenteuerer mit *Tierkunde* fällt auf, dass es Katzen normalerweise vermeiden, vor oder gar zwischen Pferden zu laufen, also hatten sie entweder Angst, oder es gab einen anderen, im Moment nicht sichtbaren Grund. Die Katze des Magiers bleibt völlig unbeeindruckt.

Im *Goldenen Kalb* können die Abenteuerer Zimmer nehmen und etwas essen. Die Preise liegen 15% über dem Durchschnitt, die Qualität ebenfalls. Der Wirt **Jacomo Karava** ist höflich und freundlich, hat aber auch eine gierige und verschlagene Ader. Er gehört der *Comreda* an, was ihn zu einem idealen Spion für unbedachte Gespräche der Abenteuerer beim Essen macht. Er wird im Laufe des Abenteuers alle Informationen die er erlauscht oder im Gespräch erhält, an seine Spießgesellen weitergeben, aber selbst nichts gegen seine Gäste unternehmen. Spätestens auf diese Weise geraten die Abenteuerer wohl auf die Liste verdächtiger Personen und möglicher Begleiter des Conte, die die *Nachtfalter* anlegen, wenn sie es nicht ausdrücklich in *Hörweite* anderer Personen vermeiden, über ihre Pläne und Aktivitäten zu reden. Sehr misstrauische Spielerfiguren können dem neugierigen Wirt mit *Menschenkenntnis*, *Wahrnehmung* und *Verhören* auf die Schliche kommen. Beweise für seine Verstrickungen findet man in seiner Kammer unter dem Dach: In einem Geheimversteck lagert er *Waffengift*, belastende Dokumente sowie 2500 GS. Wird das Geheimversteck gefunden, versucht er zu fliehen und unterzutauchen.

Nachdem der Magier samt Katze sicher beim Essen sitzt, können die Abenteuerer nach einer guten Mahlzeit den geheimen Teil ihres Auftrags in Angriff nehmen. Die Stadtwache ist in einem Gebäude in der Nähe des Marktplatzes untergebracht. Eine Wache vor der Tür fragt nach dem Anliegen und bringt die Abenteuerer direkt zum Kommandant der Stadtwache, **Delmar Jurezza**. Nachdem man den Ring vorgezeigt hat, informiert Jurezza die Abenteuerer über die Sachlage.

* Chaslar: ein kleines Schlösschen oder Herrenhaus, das das Zentrum eines ländlichen Ritterguts der Küstenstaaten bildet. Durch die Erweiterung Tarvas befinden sich inzwischen eine Handvoll dieser von Adligen genutzten Gebäude innerhalb der Stadtmauern.

„Seit vielen Jahren veranstaltete **Conte Gisefo d'Avara** in seinem Chaslar* einmal im Monat eine wilde Feier, in der es nicht nur ausgesuchte Köstlichkeiten, sondern auch alle anderen Möglichkeiten gab, sich blendend zu amüsieren. Die Gerüchteküche war beständig am Brodeln. So wurden dem Conte und seinen zahlreichen Gästen nicht nur der Konsum von Rauschmitteln, sondern auch wilde Orgien mit unnatürlichen Wesen unterstellt. Die letzte Abendveranstaltung war vor über einem Monat, dort wurde erstmalig etwas offiziell vermisst: Ein kostbares Diadem war verschwunden, manche sagen auch gestohlen. Es tauchte aber mit Hilfe einiger fähiger Leute wieder auf, die zufällig zu den Eingeladenen gehörten. Dabei fiel auch auf, dass unter den Gästen einheimische **Zauberkundige** waren, die allerdings nicht identifiziert wurden und von denen der Konvent nichts weiß, obwohl in den Küstenstaaten Gildenzwang herrscht.

Dieselben Leute wurden dann später von der Bestohlenen angeheuert, der Sache tiefer auf den Grund zu gehen. Auch ich war zugegen, als Donna **Rena Chiamolera** ihr goldenes Diadem vorzeigte, aber nicht mit der Version einverstanden war, die Tochter des Hausherrn, **Carbula d'Avara**, hätte das Schmuckstück „gefunden“ und dann verlegt. Außerdem hatte sie einige merkwürdige Phänomene beobachtet, bei denen sie einen Poltergeist am Werk glaubte. Bei den folgenden Untersuchungen wurde eine Diebesgilde enttarnt, die sich als ein Zweig der berüchtigten Geheimorganisation *Comreda Noctina* herausstellte. Das Versteck des Gesindels wurde gestürmt. Allerdings konnten einige der Verbrecher durch vorbereitete Abwehrmaßnahmen fliehen.

Der Conte Gisefo d'Avara wurde nach einer wilden Verfolgungsjagd in seinem Chaslar (seltsamerweise nicht in seiner eigentlichen Stadtresidenz) gestellt, leicht verwundet und verhaftet. Seitdem schmort er im Kerker des Castelllos. Ihm wurde noch nicht der Prozess gemacht, da dies wegen der Bedeutung des Falls in Orsamanca geschehen soll. Es besteht der dringende Verdacht, dass die Nachtfalter in der Zwischenzeit Wind von der Sache bekommen haben und ein hochrangiges Mitglied nicht lebend in der Hand des Gesetzes lassen wollen. Deshalb ist mit Anschlägen oder Befreiungsversuchen zu rechnen.

D'Avara ist im sichersten und tiefsten Kerker des Castelllos hinter einer massiven Eisentür eingeschlossen, und seine Familie steht unter Hausarrest. Er hat kein Wort seit seiner Verhaftung gesprochen, also auch keine Namen genannt, was ihn vor der Hinrichtung retten könnte. Entwe-



der ist er sich seiner Befreiung oder seines Todes sicher. Er muss so schnell und vor allem so unauffällig wie möglich nach Orsamanca gebracht werden, bevor die *Comreda* etwas unternehmen kann! Habt ihr irgendwelche Fragen?“

Commandante Jurezza beantwortet Fragen der Abenteurer, sein Wissensstand ist aber begrenzt. Der Großteil der *Comreda*-Mitglieder wurde in einem abgetrennten Geheimkeller des bekannten Händlers **Lou Glorada Tacano** festgenommen. Der Raum hatte nur einen Zugang zur Kanalisation, also keine Verbindung zum eigentlichen Haus. Alle einfachen Nachtfalter sind inzwischen abgeurteilt und hingerichtet worden. Jurezza schätzt, dass noch gut ein halbes Dutzend, der Justiz leider unbekannte, mittel- bis hochrangige Mitglieder der *Comreda* hier vor Ort sind, die sicher die Mittel und Möglichkeiten haben, Helfer anzuheuern. Natürlich brodelt die Gerüchteküche in Tarva, was der Kommandant ebenfalls weiß, gerne erzählt und auch gleich kommentiert.

Jurezza ist es zwar sichtlich peinlich, aber er bittet die Abenteurer um Unterstützung, auch wenn die Rückführung des hochrangigen Nachtfalters am besten schon übermorgen früh erfolgen sollte. Der Kommandant braucht tüchtige Hände, da seine Probleme überhand nehmen. Dafür ist er sogar bereit, den Transport um zwei Tage zu verschieben, damit die kleinen Probleme vor Ort gelöst werden, und **Don Rupon** weiß sicher auch ein, zwei Tage zu schätzen, in denen er seinen Geschäften in Tarva nachgehen kann.

Commandante Jurezza bereiten nicht nur die angeblich Besessenen großen Kummer, sondern auch die Katzeninvasion im Chaslar. Außerdem schreien die gehäuften Taschendiebstähle und Einbrüche nach einer schnellen Aufklärung. Er ist bereit eine Aufwandsentschädigung in Höhe von 250 GS und einen **Heiltrank** (1W6 LP/AP) pro Person zu bezahlen, wenn ihm für die Probleme gute, durchführbare Lösungen präsentiert werden, und ist nach einigem Feilschen bereit, die Belohnung zu verdoppeln. Kommt ein Arrangement zustande, gibt er den Abenteurern zur Verstärkung den Schreiber **Ruben Belnizzo** mit. Der 48-Jährige ist nicht mehr der Schnellste und hat einen leichten Bauchansatz. Er ist eher ein gemütlicher Mensch, hat aber einen scharfen Verstand und kann sich bei Gefahr mit seiner Keule verteidigen.

Wollen die Abenteurer weitere Einzelheiten über die Probleme wissen, kann ihnen Ruben weiterhelfen. Er ist näher am Alltagsgeschehen als der Kommandant. Dafür fehlen dem Schreiber viele Hintergrundinformationen, aber er weiß über die allgemeine Lage Bescheid und kennt das normale Leben in Tarva gut:

Die Gerüchteküche

- Man flüstert allerorts, dass viele Leute seit dem Zugriff in der Kanalisation hastig die Stadt verlassen haben. Es soll schon zu Tumulten am Stadttor gekommen sein.

Jurezza: „Ja, es haben einige Leute mehr als eilig die Stadt verlassen, aber man hat bei ihnen kein belastendes Material gefunden. Tumulte oder Aufstände gab es auch nicht. Das ist alles übles Geschwätz.“

- Es wird von Hexerei und dunkler Magie gemurmelt! So sollen nicht nur Verbrecher, sondern auch ein Kult Schwarzer Hexer zerschlagen worden sein.

Jurezza: „Dass die Nachtfalter Schwarze Hexer unter Vertrag haben, ist weder bestätigt noch nachgewiesen. Einen Kult gibt es schon gar nicht, und weder die Magierrgilde noch die Priesterschaft haben uns entsprechende Informationen gemeldet.“

- Einige Personen sollen Anzeichen von Besessenheit gezeigt haben, und es soll fast ein Dutzend Opfer durch böse Flüche gegeben haben. Alle Opfer wurden im Tempel des Tin erfolglos behandelt und sind bis heute in den Kellern des Tempels verschwunden.

Jurezza: „Ja, es gibt zwei Personen, die Anzeichen von Besessenheit oder - besser - auffälligem Verhalten zeigen. Ob das ein Fluch ist, ist aber noch nicht geklärt. Alles andere ist Blödsinn. Im Tempel des Tin wird selbstverständlich niemand festgehalten.“

- Das Chaslar der Familie d'Avara ist nun ein verfluchter Ort, der Geister und Katzen anzieht wie das Feuer eine Motte! Wer diesen Ort des Bösen betritt, ist des Todes!

Jurezza: „Nun, auch wenn das übertrieben scheint, steckt doch irgendwie auch Wahrheit darin. Vor allem die Katzenplage ist real. Deswegen ist der Ort aber nicht böse, und Geister wurden auch nicht gesichtet.“

- Die Diebe, Räuber und Spitzbuben werden immer dreister und unverschämter! So viele Überfälle hat es seit Jahren nicht gegeben. Da muss etwas getan werden!

Jurezza: „Das ist leider nur allzu wahr! Wir sind jetzt zwar präsenter, aber es scheint, als ob mit der Schwächung der Nachtfalter die Regeln und Machtverhältnisse in der Unterwelt auf den Kopf gestellt wurden.“