



Martin Hermuth

Die Maske des Pizzabäckers

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer niedriger Grade



Inhaltsverzeichnis

Allgemeines	5
Hintergrundinformationen	5
Informationsquellen	9
Maynardos Arbeitszimmer	13
Die Werkstatt des Maskenmachers	16
Im Reich der Diebe	18
Das Gelände des Schiffsausrüsters	23
Das unterirdische Hauptquartier	28
Anhang	
Der Ausgang des Abenteuers	43
Cofrada di Cobradores	45
Die Mitglieder der Gilde	45
Persönlichkeiten	49



Die Maske des Pizzabäckers

Die *Maske des Pizzabäckers* ist ein kriminalistisches Abenteuer in Diatrava, einer blühenden Handelsmetropole an der Mündung des Tevron und Hauptstadt des gleichnamigen Duganats in den Küstenstaaten. In der vorliegenden Form ist es für Spielerfiguren der Grade 3-6 gedacht, kann aber durch Anpassung der Grade und Fähigkeiten der Gegner leicht an schwächere oder stärkere Gruppen angepasst werden, da Kämpfe nur eine Nebenrolle spielen und sich meist auch vermeiden lassen.

Da das Sammeln von Informationen und das Interagieren mit den Bewohnern der Stadt wichtig für den Erfolg sind, sollte wenigstens ein Gruppenmitglied die Sprache der Region *Neu-Vallinga* sprechen. Idealerweise handelt es sich dabei um eine Person, die auch hilfreiche soziale Fertigkeiten besitzt. Schriftstücke kann im Notfall die Auftraggeberin vorlesen, die zudem die nötigen Sprachkenntnisse (zusätzlich zu den angegebenen) hat, um sich mit allen Abenteurern verständigen zu können.

Das Abenteuer geht davon aus, dass die Gruppe sich in Diatrava noch keinen Namen gemacht hat. Vor allem in der Halb- und Unterwelt sind sie nicht bekannt, und sie haben dort auch keine Kontakteute. Andernfalls müsste das bei der Reaktion von Gesprächspartnern berücksichtigt werden, wenn sie in diesem Umfeld ermitteln.

Überblick über das Abenteuermaterial

Die Gruppe wird von Lisia Tramasini, der Tochter des Ermittlers Maynardo, beauftragt, ihren Vater zu finden, der während seiner Nachforschungen in einem aktuellen Fall verschwunden ist. Er sollte die Unschuld eines wegen Mordes festgenommenen Pizzabäckers beweisen und möglichst auch den wahren Täter finden.

Das Abenteuergeschehen zerfällt in zwei Teile: Zuerst müssen Informationen gesammelt werden, wo Maynardo gefangengehalten wird. Danach müssen die Abenteurer in das Hauptquartier der Diebesgilde eindringen, in dem man den Gefangenen und Beweise für die Unschuld des Pizzabäckers finden kann.

Zu Beginn werden für den Spielleiter nützliche Hintergrundinformationen zum Geschehen geliefert, die die Spieler in dieser Geschichte nicht alle herausfinden werden, die aber in späteren Abenteuern aufgegriffen werden können. Hierzu gehört auch die ausführliche Beschreibung der größten Diebesgilde Diatravas, der *Cofrada di Cobradores* im Anhang. Eine Zeittafel gibt einen Überblick über die Ereignisse, wie sie ohne Eingreifen der Abenteurer ablaufen würden.

Die Informationssuche nimmt Zeit in Anspruch, da die Abenteurergruppe einige Laufarbeit vor sich hat. Zahlreiche Informationsquellen müssen angezapft werden, und Personen, die man befragen möchte, sind auch nicht immer sofort erreichbar. Die wenigsten Spielgruppen werden Lust auf eine akribische Buchführung über den Zeitablauf haben. Als Faustregel kann man dann davon ausgehen, dass die Abenteurer bis Tag 2 oder 3 damit beschäftigt sind, den Spuren des verschwundenen Ermittlers anhand der »Informationsquellen« zu folgen und so im Seilerweg im »Reich der Diebe« zu landen. 2-3 weitere Tage werden damit vergehen, die dort gelegenen Anwesen auszukundschaften und sich mit den Anwohnern zu unterhalten. Voraussichtlich werden die Abenteurer dann am Abend von Tag 4 oder 5 auf dem einen oder anderen Weg in das unterirdische Hauptquartier der Diebesgilde eindringen und dort - wenn alles gut geht - im Lauf der Nacht Maynardo sowie das Duplikat der Maske und damit den Beweis für die Unschuld des Pizzabäckers finden.

Hintergrundinformationen

Die Familie Tramasini

Die Tramasinis sind eine alte diatravische Patrizierfamilie, die im Laufe der Jahrhunderte an Einfluss verloren hat und gegenwärtig nicht in die politischen Intrigen der herrschenden Klasse des Duganats verwickelt ist. Dies ist ganz im Sinne des Familienoberhaupts Don Anselmus, der in seinem **Palador** (T auf dem Stadtplan) am Rande des Hafenviertels residiert und dort seinen Geschäften nachgeht, zu denen die Verwaltung der eigenen Güter in der Nähe der Stadt und ein



vorwiegend im Flusshandel tätiges Unternehmen gehören. Im dem fünfstöckigen Geschlechterturmhaus lebt auch ein Teil der großen Kinder- und Enkelschar des Patriarchen.

Don **Maynardo Tramasini** ist einer der jüngeren Söhne von Don Anselmus, der schon früh seinen eigenen Weg ging und sich einen Namen als freischaffender, gerne von der Oberschicht beauftragter Ermittler machte. Als vor fünfzehn Jahren seine Frau zusammen mit dem zweiten Kind bei dessen Geburt starb, zog er mit seiner Tochter zurück in den Palador seines Geschlechts, wo er seither eine eigene Zimmerflucht bewohnt. Maynardos Tochter Donja **Lisia Tramasini** (s. »*Persönlichkeiten*«) ist inzwischen zu einer jungen Frau herangewachsen und bringt als Auftraggeberin die Geschichte in Gang.

Die Unterwelt Diatravas

Diatrava rühmt sich einer heimischen Diebesgilde, der **Cofrada di Cobradores**, die eine lange Tradition hat und in ihren eigenen Geschäftsbereichen (Diebstahl, Einbruch und Schmuggel) keine Konkurrenz neben sich duldet. Sie wird im Anhang ausführlich beschrieben. Das lässt aber Raum genug für kleinere Verbrecherorganisationen, die mit einer Ausnahme darauf achten, den Cobradores nicht in die Quere zu kommen. Zum Teil gibt es eine langjährige Koexistenz und sogar Kooperation zwischen ihnen. Die kleinen Gilden beanspruchen kein Monopol, so dass es in Diatrava auch freischaffende Spione oder Auftragsmörder gibt.

Die **Cofrada di Sacarsaberos**, die *Gemeinschaft der Wissensbeschaffer*, hat sich auf die illegale Beschaffung von gut gehüteten Informationen spezialisiert. Ihre Mitglieder arbeiten verdeckt in den Haushalten der Reichen und Mächtigen, aber es gibt auch Zauberkundige unter ihnen, die ungeachtet der Konventsregeln ihre Magie für Spionage einsetzen. Die Sacarsaberos bieten ihre Dienste vor allem dem Adel und den Geschäftsleuten an, erhalten aber auch Aufträge von den Cobradores und ausländischen Mächten. Wie viele Mitglieder der Unterwelt sind sie aber Patrioten, die das Wohl des Duganats gefährdende Informationen nie an dessen Feinde weitergeben würden. Wenn der Zugang zu Informationen einen Einbruch erfordert, arbeiten die Wissensbeschaffer direkt mit den Cobradores zusammen. Die Gemeinschaft wird auch ohne Auftrag auf eigene Rechnung tätig und bietet das gewonnene Wissen Interessenten an oder nutzt es für Erpressungen.

Die **Amantes di Mudezza**, die *Freunde des Schweigens*, sind eine kleine Gilde von Assassinen und Giftmischern,

die gut von den Aufträgen der Mächtigen leben. Die Mudezzores bringen Konkurrenten, Mitwisser oder unliebsame Verwandte der Auftraggeber zum Schweigen und werden auch gerne von den anderen Verbrecherorganisationen angeheuert, um gefährliche Personen oder abtrünnige Mitglieder auszuschalten. Ein Auftrag an die Mudezzores ist das letzte Mittel für die Cobradores, um fremde Diebe oder Einbrecher in ihrem Revier zu eliminieren, die alle Aufforderungen zur Kooperation oder zum Verschwinden ignoriert haben. In den Reihen der *Freunde des Schweigens* gibt es neben Duellanten, Assassinen und ihnen zuarbeitende Alchimisten auch Hexenjäger, die bevorzugt gegen magiekundige Opfer eingesetzt werden.

Die **Comreda Noctina**, eine ursprünglich aus Tevarra stammende Verbrecherorganisation, die ihre Geschäfte schon seit langem auf große Teile der Küstenstaaten ausgeweitet hat (s. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 168ff), hat eine kleine Niederlassung in Diatrava, die sich bisher auf Prostitution und Rauschgifthandel beschränkt. So lange sie den Cobradores nicht in die Quere kommen, werden die Mitglieder der *Bruderschaft der Nachtfalter* geduldet, müssen aber sehr zu ihrem Verdruss die verbotenen Substanzen, die sie auf den Straßen und in den Hinterzimmern von Bordellen und Spielhöllen anbieten, von der diatravischen Gilde beziehen, um deren Schmuggelmonopol zu achten.

Straßenräuberei innerhalb und außerhalb der Stadt ist die Domäne unorganisierter Banden, die energisch von der Obrigkeit verfolgt werden und daher meist nur kurze Zeit existieren. Gelegentlich werden ihre Mitglieder von den etablierten Verbrecherorganisationen der Stadt als Schläger angeheuert und als Schutzschild für die wertvollen eigenen Mitglieder benutzt.

Krieg in den Schatten

Die Ereignisse, die den Ausgangspunkt für das Abenteuer darstellen, sind Teil der Auseinandersetzung zwischen zwei mächtigen Verbrecherorganisationen. Vor drei Jahren zog **Ugo Maldetti** angeblich aus Solvredo nach Diatrava und übernahm dort die Taverne *Die Schwarze Perle*. Unter seiner Leitung wurde das Lokal bei Menschen aus allen Schichten populär, was neben den geringen Preisen unter anderem an der Einführung eines neuen Gerichts lag, der Pizza. Diese belegten Teigfladen sind eine einfache Spezialität aus dem ländlichen Serenea und waren vorher in Diatrava kaum bekannt. Durch den Erfolg seines Lokals wurde Maldetti, den man bald als den „Pizzabäcker“ kannte, wohlhabend.



In Wahrheit trägt sich *Die Schwarze Perle* zwar selbst, wirft aber keine Reichtümer ab. Maldettis Vermögen stammt dagegen aus den illegalen Aktivitäten seiner Familie. Als *Alestin* ist er ein hochrangiges Mitglied der Luta-Familie in der *Comreda Noctina* und wurde nach Diatrava geschickt, um dort den Aktionsradius seiner Organisation zu erweitern. Mit ihm kam ein kleiner ausgewählter Trupp von Handlangern der Marpuzzas und Spionen der Corbuzzos in die Stadt, um dort eine eigene Schmuggelunternehmung aufzuziehen und auf längere Sicht die einheimischen Cobradores aus diesem lukrativen Geschäftszweig zu verdrängen.

Ausgangspunkt des Abenteuers ist ein Versuch der Cobradores, den Leiter der Nachtfalteroperation auszuschalten, ohne einen offenen Bandenkrieg vom Zaun zu brechen. Daher versuchen sie, dem Pizzabäcker einen Mord in die Schuhe zu schieben, so dass diesem die Hinrichtung droht. Ingeheim hofft die heimische Gilde, dass auch die anderen dunklen Machenschaften Maldettis und seine Zugehörigkeit zur berüchtigten *Comreda* ans Tageslicht kommen, was zu erhöhter Wachsamkeit der Obrigkeit Diatravas führen würde. Bisher war das aber noch nicht der Fall, da Lodoris Foscarre, der Anwalt des Pizzabäckers, für Zweifel an seiner Schuld gesorgt hat. Maldetti wird aber langsam nervös, da die *Verhüllungssalbe*, mit der er die seine Comredamitgliedschaft und seinen Rang anzeigende Tätowierung verbirgt (s. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 169f), in 7 Tagen ihre Wirkung verliert.

Was bisher geschah

Vor 15 Tage wurde während des Cardonale, des Karnevals der Küstenstaaten (s. *Das Spiel der Großen Häuser*, S. 117), der Kaufmann **Anzolo Molin** auf offener Straße erstochen. Das Gesicht des Täters war mit einer der kunstvollen Masken verhüllt, die die Oberschicht bei dieser Gelegenheit trägt.

Da es Zeugen für den Mord gab, konnte am nächsten Tag Ugo Maldetti anhand der **Phönixmaske**, die sich in seinem Heim fand, als Täter identifiziert werden. Es fanden sich auch genügend Zeugen, die ihn mit dieser Maske während des Festes gesehen und erkannt hatten.

Der Fall war eigentlich klar, aber der Pizzabäcker verweigerte das Geständnis, und schon am nächsten Tag meldete sich der bekannte und teure Anwalt Don **Lodoris Foscarre** als Vertreter der Interessen Maldettis bei der Obrigkeit, der seinen Auftrag von Mittelsmännern der *Comreda* erhalten hatte. Er benannte einige Zeugen, die zur Tatzeit mit dem Pizzabäcker gezecht haben wollen, und auf seine Veranlassung hin

Zeittafel

Tag –15: Kurz vor Mitternacht wird während des Cardonale der wohlhabende Lebensmittelhändler Anzolo Molin erstochen. Der Mörder kann fliehen, wird aber von einer Handvoll Zeugen gesehen.

Tag –14: Als Täter wird anhand seiner kunstvollen Maske der Pizzabäcker Maldetti identifiziert, der zudem mit dem Opfer wegen der angeblich mangelhaften Qualität einer Lieferung zerstritten war. Ugo Maldetti wird verhaftet und wartet seither im berüchtigten Kerker Nigro-roca auf seinen Prozess.

Tag –10: Maynardo Tramasini erhält den Auftrag, Beweise für die Unschuld des Pizzabäckers zu beschaffen.

Tag –8: Maynardo entlockt dem Maskenmacher Bonannes den Namen Nicco Crivelli als Auftraggeber für die Anfertigung der zweiten Maske.

Tag –6: Auf den Spuren Crivellis stößt Maynardo auf den Seilerweg, wo er das Duplikat der Maske vermutet.

Tag –4: Maynardo dringt spätabends ahnungslos in das Hauptquartier der Diebesgilde ein und wird gefasst.

Tag –3: Crivelli entlockt dem Maskenmacher, dass er den Ermittler auf seine Spur gesetzt hat.

Tag –1: Bonannes wird als unzuverlässiger Mitwisser ermordet.

Tag 0: Lisia Tramasini nimmt Kontakt mit den Spielerfiguren auf, und das Abenteuer beginnt. Die folgenden Daten zeigen, wie die Ereignisse ablaufen, wenn die Abenteurer ihnen keine andere Wendung geben.

Tag 1: Nicco Crivelli verschwindet aus Diatrava und taucht einstweilen unter.

Tag 2: Maynardo wird in die Nasse Gruft verlegt.

Tag 8: Ugo Maldettis vorher verborgene Tätowierung wird entdeckt und er als hochrangiges Mitglied der *Comreda Noctina* enttarnt.

Tag 12: Der Prozess gegen den Pizzabäcker wird zum frühest möglichen Termin eröffnet, und er wird noch am gleichen Tag schuldig gesprochen.

Tag 14: Der Pizzabäcker wird öffentlich auf dem Marktplatz gerädert und anschließend aufgehängt.

Tag 15: Maynardo Tramasini wird freigelassen.

Dramatis Personae

BENETTA und ANZO BALBO - Betreiber des Waisenhauses

BOCCO - Bettler in Diatrava

BONANNES - Maskenmacher

NICCO CRIVELLI - Auftraggeber für die Anfertigung der zweiten Maske

LODORIS FOSCARRE - Ugo Maldettis Anwalt

UGO MALDETTI - Pizzabäcker unter Mordverdacht

ANZOLO MOLIN - ermordeter Lebensmittelhändler

MAONDRAGORA - Wahrsagerin der Abanzzi

PARDINO - Wirt der Taverne *Nothunsquell*

LISIA TRAMASINI - Maynardo Tramasinis Tochter

MAYNARDO TRAMASINI - freischaffender Ermittler im Auftrag von Don Foscarré

FIAMETTA VERDE - Iseppo Verdes Tochter, Magistra

ISEPPO VERDE - Besitzer der Taverne *Seemannstrost*

PASCALIN DAL ZIO - Geschäftsführer des *Seefahrtsspeichers*

durchsuchte die Stadtwache die Werkstatt von **Bonannes**, der die Phönixmaske hergestellt hatte. Dort fanden sich zwar keine Hinweise auf ein Duplikat der Maske, aber der Leiter der Untersuchung hatte den Eindruck, dass der Maskenmacher ein schlechtes Gewissen hatte. Auf Betreiben seines Anwalts hin und wegen der unklaren Situation wurde **Maldetti** einstweilen noch nicht unter der Folter befragt und die Gerichtsverhandlung bis auf weiteres vertagt. Der Richter beauftragte städtische Bedienstete, weitere Ermittlungen anzustellen.

Da **Foscarré** sich darauf nicht verlassen wollte und um die Frist bis zur Verhandlung möglichst gut zu nutzen, beauftragte der Anwalt den fähigen Ermittler **Maynardo Tramasini**, Nachforschungen anzustellen und die beim Mord benutzte Kopie der Maske des Pizzabäckers oder andere handfeste Beweise für seine Unschuld zu finden.

Dank seiner besonderen Fähigkeiten konnte Maynardo dem Maskenmacher das Geständnis entlocken, allen Traditionen zum Trotz für eine hohe Geldsumme ein Duplikat der Phönixmaske angefertigt zu haben. Auftraggeber war **Nicco Crivelli**, von dem der Ermittler später herausfand, dass er ein Mittelsmann der örtlichen Diebesgilde, der *Cofrada di Cofradore*, ist. Maynardo heftete sich an Crivellis Fersen und stieß so auf das Anwesen eines Schiffsausrüsters am Seilerweg und die gegenüberliegende Kneipe *Nothunsquell*, wo sich der Verdächtige jeweils häufig und lange aufhielt.

Dort vermutete Maynardo (zu Recht) die bei der Tat benutzte Kopie der Phönixmaske. Er beschloss, sich in der folgenden Nacht Zugang zu einem der Gebäude zu verschaffen und Beweise zugunsten seines Mandanten zu suchen, wusste aber nicht, dass er damit in ein Wespennest, das Hauptquartier der Diebesgilde, stechen würde. Der Ermittler wurde gefasst und wird seither im Hauptquartier gefangengehalten.

Dem Maskenmacher wurde nach dem Besuch Maynardos bewusst, dass er zu viel ausgeplaudert hatte. Als ihn Crivelli nach der Gefangennahme des Ermittlers aufsuchte, brauchte dieser keinen großen Druck auszuüben, um Bonannes zu einem Geständnis zu bewegen. Damit war klar, dass dieser einer intensiven Befragung vor Gericht nicht standhalten würde, und er wurde in paar Tage später aus dem Weg geräumt.

Das Abenteuer beginnt

Eine durch ihre Kleidung erkennbare junge und vermutlich unerfahrene Konventszauberin spricht eine Spielerfigur - vorzugsweise zivilisiert aussehend, z.B. Magier, Priester, Glücksritter, Magister oder ähnliches - auf der Straße oder in einer Taverne an und fragt, ob sie Zeit für die Suche nach einer verschwundenen Person haben. Stößt die Frage auf Interesse, stellt sie sich als Donja **Lisia Tramasini**, Thaumaturgin des Konvents, vor.

Warum sich die Auftraggeberin gerade an diese Gruppe von Abenteurern wendet, hängt von deren Hintergrund und ihren ersten Unternehmungen ab. Zum Beispiel könnten sie einem Bekannten Lisias einen Dienst erwiesen haben und sind weiterempfohlen worden, oder ein Gruppenmitglied stammt aus dem Duganat oder einem der benachbarten Reiche und ist von daher mit der Familie Tramasini bekannt.

Sind die Abenteurer unter dem Vorbehalt, erst einmal Näheres erfahren zu wollen, bereit, ihr zu helfen, lädt Lisia sie ein, ihr in das örtliche **Zunft haus des Konvents** (11 auf dem Stadtplan) zu folgen. Dort führt sie sie in ein kleines Besprechungszimmer, von denen es einige für genau solche Treffen mit Außenstehenden gibt, und lässt von den Bediensteten Wein, Wasser und frisches Brot bringen.

Sie informiert ihre Gäste darüber, dass ihr Vater Don Maynardo Tramasini, ein bekannter Ermittler, vor vier Tagen im Rahmen seiner aktuellen Nachforschungen verschwunden ist. Erst hat sie sich keine Sorgen gemacht, da er durch seine Tätigkeit oft unangekündigt ein oder zwei Tage außer Haus verbringt, aber inzwischen hätte er wenigstens eine



Nachricht geschickt, wenn alles in Ordnung wäre. Wenn die Abenteurer ihren Vater aufspüren oder wenigstens sein Schicksal aufklären können, ist sie bereit, ihnen pro Person **200 GS** zu zahlen.

Zuerst werden die Abenteurer vermutlich wissen wollen, an welchem Fall Maynardo gerade arbeitete. Lisia weiß hierzu nur, dass er im Auftrag des bekannten Anwalts Don **Lodoric Foscarre** Beweise für die Unschuld eines seiner Mandanten, des vor einem halben Mond wegen Mordes festgenommenen Pizzabäckers Ugo Maldetti, finden sollte.

Ein bisschen Abwechslung

Die *Maske des Pizzabäckers* ist ein kriminalistisches Stadtabenteuer und besteht über weite Strecken aus dem Einsatz investigativer und sozialer Fertigkeiten der Spielgruppe und der entsprechenden Fertigkeiten ihrer Figuren. Zur Abwechslung kann man aber auch bei passender Gelegenheit ein paar handfeste Szenen einbauen, wenn dies den Spielspaß fördert. Hierzu vier Anregungen, die zu Diatrava passen:

- Ein paar angetrunkene junge Männer aus gutem Haus suchen ein bisschen Unterhaltung auf Kosten anderer. Fremde kommen ihnen da gerade recht, um sich über sie lustig zu machen, sie herumzuschubsen oder - wenn sie satisfaktionsfähig erscheinen - auch zu einem Duell zu provozieren, natürlich nur bis zum ersten Blut.

4 Rabauken (Glücksritter, Grad 3)

14 LP, 22 AP - OR - St 60, Gw 60, In 60, B 24

Angriff: Rapier+9 (1W6+2), Dolch+7 (1W6+1), Parierdolch+2; Raufen+7 (1W6-2) - **ABWEHR**+12, **RESISTENZ**+12/13
Fechten+7

- Schnüffler, die zu viele Fragen stellen, sind in manchen Gegenden nicht gern gesehen. Dies kann zu einer spontanen Wirtshausschlägerei oder auch zu einem geplanten Überfall in einer dunklen Gasse führen. Die Abenteurer sollen nur verprügelt und verjagt werden, so dass als Waffen höchstens Keulen zum Einsatz kommen.

5 Raufbolde (Krieger, Grad 2)

15 LP, 22 AP - OR - St 70, Gw 50, In 50, B 24

Angriff: Keule+6 (1W6), Faustkampf+6 (1W6-3), Ringen+6 (1W6-3) oder improvisierte Waffe+(4) (1W6-1); Raufen+6 (1W6-3) - **ABWEHR**+12, **RESISTENZ**+12/13

- Abenteurer, denen man ihren Wohlstand ansieht, sind ein attraktives Ziel und ziehen die Aufmerksamkeit einer Grup-

pe von 3 Dieben auf sich. Einer lenkt das Opfer ab, der zweite stiehlt einen Geldbeutel oder ein wertvolles Schmuckstück und gibt die Beute schnell und unauffällig (mit einem EW+6:Stehlen) an den dritten Dieb weiter, der sich unauffällig im Hintergrund gehalten hat und dann zügig das Weite sucht.

3 Beutelschneider (Spitzbube, Grad 4)

13 LP, 25 AP - LR - St 50, Gw 70, In 60, B 24

Angriff: Dolch+10 (1W6); Raufen+6 (1W6-3) - **ABWEHR**+12, **RESISTENZ**+12/13

Gassenwissen+12, *Geländelauf*+16, *Stehlen*+15

- In einer engen Gasse oder einem Hinterhof stoßen die Abenteurer nachts unverhofft auf einen hungrigen Leopard, der aus der privaten Menagerie eines Handelsherrn ausgebrochen ist und gerade einen Straßenhund erbeutet hat. Ziehen sich die Abenteurer nicht sofort zurück, greift das Tier an. Sollten sie es schaffen, die Katze lebend zu fangen, zahlt ihnen der dankbare Besitzer am nächsten Tag **100 GS** Belohnung.

Leopard (Katze, Grad 3, Gf 9):

13 LP, 20 AP - TR - St 70, Gw 90, In t60, B 36

Angriff: Tatze+8 (1W6+1), im Handgemenge zusätzlich Biss+9 (1W6+1), Hinterpfoten+8 (1W6-1); Raufen+8 (1W6-1) - *Anspringen*, *Niederreißen* - **ABWEHR**+14, **RESISTENZ**+11/13

Bes.: *Schleichen*+17, *Tarnen*+17, *Nachtsicht*+2

Informationsquellen

Um weitere Informationen zu erhalten, müssen die Spielerfiguren selbst die Initiative ergreifen und geeignete Quellen anzapfen. Auf konkrete Bitten hin unterstützt Lisia sie, indem sie ihnen die passenden Türen im konkreten oder übertragenen Sinn öffnet.

Oft geht es dabei darum, anderen Personen Informationen zu entlocken. Dafür können sozialen Fertigkeiten wie *Gassenwissen*, *Menschenkenntnis*, *Beredsamkeit*, *Verführen*, *Verhören* oder entsprechende Zauber eingesetzt werden. Um Wiederholungen zu vermeiden, werden sie im folgenden Text kurz als **Ausfragefähigkeiten** bezeichnet. Befragte geben meist freiwillig alles Wissenswerte preis, wenn man sie in zum Milieu passender Weise anspricht. Verstockten Nichtspielerfiguren steht ein Widerstandswurf zu. Dafür haben sie der Einfachheit halber:

In 50, Wk 50, Resistenz+11 gegen Geisteszauber.



Besondere Personen (Gastwirt, Schurke, gewiefter Händler, Kurtisane, ...) können eventuell auch eigene Fertigkeiten einsetzen, z.B.

*Beredsamkeit+8, Gassenwissen+8,
Menschenkenntnis+8 oder Verführen+8,*

je nachdem, in welchem Umfeld die Abenteurer ihre Nachforschungen anstellen.

Gassengeschichten

Mit Ausfragefähigkeiten können die Abenteurer in Diatrava die üblichen Quellen für Gerüchte und handfestere Informationen anzapfen. Dazu müssen sie sich unter das Volk mischen und gezielt Personen suchen, die durch ihre Tätigkeit wissen, was in der Stadt vor sich geht, z.B. Gastwirte, Marktfrauen, Bader oder Barbieri. Einschlägig vorbelastete Abenteurer können natürlich auch ihre Kontakte zur Halb- und Unterwelt nutzen. Einfache Mitglieder der Cobradores haben natürlich keine Ahnung von den Plänen ihrer Oberen. Der folgende Text ist nach Themen und Personen gegliedert, die die Abenteurer eventuell ansprechen.

Pizza: ein belegter Teigfladen, dessen Ursprung im ländlichen Serenea, insbesondere in der Umgebung von Solvredo, zu suchen ist. Der traditionelle Belag besteht aus Schmalz, Käse und Basilikum. *Die Schwarze Perle* hat das Gericht durch Qualität, unterschiedlichen Belag und niedrige Preise in Diatrava populär gemacht.

Ugo Maldetti: stammt aus dem ländlichen Serenea unweit der tevarrischen Grenze und kam vor rund sechs Jahren nach Diatrava. Er erwarb eine unscheinbare Taverne, die er renovierte und in *Die Schwarze Perle* umbenannte. Als in Diatrava vorher weitgehend unbekannte Spezialität servierte er seine Pizza als ein schnelles, preiswertes und sättigendes Gericht, das dank seiner Kochkunst auch verwöhnte Gaumen kitzelte. So wurde das Lokal schnell unter den Handwerkern und Hafenarbeitern, aber auch unter den Nachtschwärmern aus besserem Hause beliebt. Durch den Erfolg wurde Maldetti schnell wohlhabend, obwohl manche sich wundern, wie er das angesichts der niedrigen Preise geschafft hat. Als Unterstützung holte er im Laufe der Zeit eine Reihe junger Männer und Frauen aus seiner Heimat nach, die wohl alle zu seiner Großfamilie gehören. In letzter Zeit hat der Pizzabäcker auch Kontakte mit Kaufleuten der Stadt geknüpft, um seine Geschäfte über das Führen eines Lokals hinaus auszuweiten.

Cardonale: Höhepunkt des jährlichen Festkalenders der Küstenstaaten, bei dem in den Städten ausgelassen gefeiert

wird. Akrobaten, Spielleute, Komödianten und Tänzer geben auf den Plätzen vor den Tempeln und Palästen ihre Vorstellungen. Die Reichen, Gilden und Tempel verteilen großzügig süße Kuchen, würzige Pasteten und billigen Landwein an die Feiernden, so dass auch die Armen Gelegenheit haben, vom guten Leben zu kosten. Das einfache Volk hat seinen eigenen König, der auf einem Esel in die Stadt einreitet und damit die sieben tollen Tage einleitet. Viele tragen Masken, die Kreaturen aus der Seemeisterzeit oder Tiere darstellen, und bei den abendlichen Bällen sind aufwendige Masken obligatorisch. Selbst die sittenstrengsten Priester dulden unabhängig von ihrem Glauben diese ungebührlichen Festivitäten und drücken bei dem nicht selten zügellosen Treiben ein Auge zu.

Masken: Viele Feiernde tragen während des Cardonale Masken, die das Volk sich selbst bastelt oder an einem Stand von fahrenden Händlern kauft. Wer es sich leisten kann, der beauftragt einen der berühmten Maskenmacher, die den Rest des Jahres über für Theatergruppen, andere Maskenbälle und auch als Hutmacher arbeiten. Diese Masken sind kunstvoll gestaltet, mit Gold- und Silberdraht, mit bunten Glasperlen oder gar mit Halbedelsteinen verziert und so teuer, dass ihre Träger darauf bestehen, dass es sich um Unikate handelt. Die wirklich Reichen tragen ihre Masken nur während einer Saison (während des Cardonale und auf anderen Maskenbällen), und anschließend werden sie in Truhen verstaut, um vielleicht in der nächsten Generation wieder zu Ehren zu kommen.

Bonannes: ein Handwerker aus der zweiten Riege der Masken- und Hutmacher. Seine Kundschaft rekrutiert sich vorwiegend aus gesellschaftlichen Aufsteigern, die während des Cardonale und bei anderen Maskenbällen ihren neu erworbenen Wohlstand zeigen wollen, sich aber die Kunstwerke der besten Maskenmacher nicht leisten wollen.

Anzolo Molin: ein Vollbürger Diatravas aus der unteren Mittelschicht, aber als erfolgreicher Geschäftsmann im gesellschaftlichen Aufstieg begriffen. Man sagt ihm nach, dass ihm kein Mittel zu schäbig war, um Konkurrenten auszunötvieren oder Kunden zu schröpfen. Damit sei er nur Dank regelmäßiger Bestechung von Mitgliedern der Duganatsverwaltung davongekommen. Unter seinen Geschäftspartnern weint ihm jedenfalls kaum jemand eine Träne nach.

Don Lodoris Foscarré: dritter Sohn einer einflussreichen Patrizierfamilie, der eine Ausbildung als Rechtsgelehrter absolviert hat. In Rechtsangelegenheiten vertritt er nicht nur seine Familie, sondern nimmt auch Mandate von anderen Personen an und kann dabei hohe Honorare fordern. Foscarré hat den Ruf, auch in scheinbar aussichtslosen Fällen einen Freispruch oder wenigstens ein mildes Urteil zu erreichen,