

MIDGARD

DIE MASKE
DES
PIZZABÄCKERS



Abenteuer



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.