



# Katzengold

## Das Reisen ist der Katze Last

Der folgende Text beschreibt die Anreise der Abenteurer nach Tarva und ihren Rückweg im Detail, wenn dieser Zeitraum Tag für Tag ausgespielt werden soll. Für das eigentliche Abenteuer ist dies nicht unbedingt nötig. Handlungsrelevante Informationen und Episoden während der Reise sind im Abenteuer *Katzengold* abgedruckt. Sie werden hier nicht noch einmal wiederholt, aber man findet an den entsprechenden Stellen einen Querverweis.

### Reise nach Tarva

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 wie 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 ganze Reise über sollte der Spielleiter den Abenteurern Gelegenheiten geben, sich mit dem Magier und der Katze anzufreunden. Beide könnten in Tarva noch nützlich sein.

#### 1.Tag:

Nachdem man Orsamanca verlassen hat, führt der Weg durch das Umland der Stadt, in dem Felder, Dörfer, Gehöfte, Bauern bei der Arbeit und Obstbaumbestände zu sehen sind. Während der ganzen Reise wird der Fluss **Nunjo** rechter Hand der Straße liegen. Bei Orsamanca ist er schön breit und tief. Je weiter man nach Süden kommt, desto schmaler wird er, aber er ist bis Tarva schiffbar. Die Straße verläuft parallel zum Fluss, der jedoch manchmal wegen der hügeligen Landschaft oder der Straßenführung nicht zu sehen ist.

Die breite Handelsstraße nach Süden ist nicht nur sehr gut ausgebaut und von reitenden Patrouillen bestens bewacht,

sondern auch belebt: Händler, Bauern, Handwerker, Reisende allein und in Gruppen sowie Militär bzw. Söldner sind zu sehen. Gegen Ende des Tages erreicht man **Venacera**, eines der zahlreichen Dörfer. Der Dorfgasthof *Zur fröhlichen Einkehr* lädt durch saubere Zimmer und gutes Essen zur Übernachtung ein; die Preise liegen leicht über dem Durchschnitt.

#### 2.Tag:

An der Landschaft und dem Umfeld ändert sich nichts. Don Rupon ist genervt, was an seinem schmerzenden Allerwertesten liegt. Die Katze Riccarda dagegen ist öfters neugierig auf der Kutsche zu sehen, was den Magier zur Verzweiflung treibt. Schließlich könnte sie herunter fallen und verletzt werden. Durch die vielen Zwischenhalte, in denen die Katze vom Magier wieder eingefangen wird, schafft man es nicht mehr in ein Dorf, sondern muss im befestigten Gasthof *Schutz und Schnaps* Quartier für die Nacht beziehen. Die Qualität des Essens und der Strohbetten sind solide.

#### 3.Tag:

Die Anzahl der Felder bleibt gleich, die Straße ist noch gut befestigt, die Zahl der Dörfer und Gehöfte nimmt leicht ab. Es gibt immer noch viel Verkehr, die Patrouillen werden allerdings weniger. Heute ist es regnerisch, es gibt zwei kurze Gewitter, was die Katze in leichte Panik versetzt. Der Magier bekommt das beim Mittagessen durch einen Prankenhieb zu spüren, vorwitzige Abenteurer ebenso.

Gegen Abend erreicht man das schmucke Dorf **Ledronna**, wo die Herberge *Katzenpfoten* ein gutes Abendessen und weiche Betten verspricht. Die hübsche Wirtin **Selena** ist als Katzenfreundin bekannt, Gerüchte wispern, dass sie ein **Katzenmensch** ist. Durch die Gaststätte streunen rund ein Dutzend Katzen, die sich bei guter Behandlung nebst Leckerli gerne streicheln lassen. Die Katze des Magiers wird sogleich in den Katzenkreis aufgenommen, was ein Abenteurer mit *Tierkunde* seltsam findet. Die Nacht vergeht ruhig.

#### 4.Tag:

Am nächsten Morgen sind alle Katzen inklusive Riccarda verschwunden. Selena bleibt gelassen, denn sie ist das



gewöhnt und abends finden sich die Tiere wieder ein. Die Abenteurer werden kaum so lange warten wollen und auf die Suche gehen. Mit *Wahrnehmung*, *Spurensuche* und *Tierkunde* findet man die „Sonnenplätze“ im Dorf und damit drei fast gleich aussehende, graue Katzen, die gar nicht daran denken, mit den Abenteurern zu gehen. Also gibt es eine wilde Verfolgungsjagd (gebraucht werden *Balancieren*, *Geländelauf*, *Klettern* und natürlich *Gewandtheit*). Es hilft auch *Tiersprache* oder *Macht über die belebte Natur*. Wenn Riccarda gefunden ist und mehrere gute Leckerlis hatte, lässt sie sich einfangen, was den Magier erfreut.

Mit dem Ende der Jagd können die Abenteurer aufbrechen und versuchen, die verlorene Zeit wieder einzuholen. Ein paar erfolgreiche EW:Wagenlenken des Kutschers sollten das Problem schnell lösen. Der sonnige Tag verläuft sonst ereignislos. Gegen Abend kann man wieder in einem Wehrgasthof übernachten. Im *Dreierkorn* ist das Thema Korn in fester Brot- und Schnapsform sowie Bettfüllung sehr präsent.

#### 5.Tag:

Es gibt weniger Felder, weniger Verkehr, aber dafür mehr Sonnenschein. Der Tag vergeht bis auf die Trödel- und Nörgeleien des Magiers und die Eskapaden der Katze ereignislos. Da man durch die vielen kleinen Unterbrechungen sehr viel Zeit verliert, muss man gegen Abend am Straßenrand nächtigen. Zum Glück sieht man in der Dämmerung eine große Gruppe Menschen, die mit fahrenden Wagen schon eine Wagenburg gebildet haben und hier offensichtlich die Nacht verbringen wollen. Es handelt sich um eine normale **Abanzzisppe**.

Die Szenerie ist ruhig und beschaulich: Sechs Wagen mit bunten Planen bilden einen Kreis, in dessen Inneren kleine Kinder mit ihren großen Hunden spielen. Rund 30 Erwachsene kochen, singen, putzen, tanzen und lassen es sich gut gehen. Kommen die Abenteurer in Sicht, bilden die Männer ein Empfangskomitee um die junge Shepanthai **Mialini** und ihren Vorkämpfer **Tibur**, einem älteren, durchtrainiertem Mann. Nach einem kurzem Wortwechsel haben die Abenteurer ihr woher und wohin erklärt und werden von den Abanzzi herzlich zum Abendessen und zur Übernachtung eingeladen.

Natürlich bieten die Fahrenden den Abenteurern ihre besonderen Künste an. So verstehen sie sich auf die Kunst der Wahrsagerei (bevorzugt ist die Handlesekunst) und den Verkauf von Talismanen, Amuletten und Glücksbringern (manche sogar wirksam) oder von diversen Heil- und Hausmittelchen (überwiegend wirksam). Die Preise variieren, je nachdem wie reich die Abenteurer erscheinen, gibt es die Handlesekunst für **1-10 GS** mit den üblichen Sprüchen vom

reichen Ehemann oder dem Glück im Spiel. Es gibt für **1-50 GS** ein paar Gegenstände zu kaufen: ist ein W%-Wurf (-10 bei Heilmitteln) höchstens so hoch wie der Preis, ist die Ware wirksam. Die Nacht verläuft ruhig, außer eine der Spielerfiguren nimmt die feurigen Blicke, die ihr eine der jungen Abanzzifrauen oder -männer zuwerfen, ernst, woraus sich eine Nacht voller Wonnen oder ein Duell mit Messern bis zum zweiten Blut mit Brüdern, Vätern oder eifersüchtigen Ehefrauen ergeben kann (Spieleleiterentscheidung).

#### 6.Tag:

Die Landschaft verändert sich, die Dörfer werden seltener, und es gibt mehr unbebautes Land. Der Verkehr wird weniger, und es gibt keine Patrouillen mehr. Gegen Abend kommt man in das Dorf **Boccaero**, das in heller Aufregung ist: Der Gasthof *Fleißige Wichtel* brennt! Die Bevölkerung bildet eine Eimerkette, Hilfe durch die Abenteurer ist willkommen! (Wassertragen mit PW:St, Einsatz von Magie, Rettung von Menschen durch Pw:Gw oder PW:Ko). Mit Hilfe der Abenteurer schafft man es, den Brand unter Kontrolle zu bekommen. Der Schaden bleibt überschaubar, da keine anderen Gebäude beschädigt wurden. Die dankbare Bevölkerung organisiert eine kleine Feier, die Abenteurer können Quartier im Stall beziehen und kostenlos mitfeiern.

Im Laufe der Feier erfahren die Abenteurer, dass zwei Mitglieder einer Räuberbande gestern hier gefasst wurden und im Keller des Ortsvorsiehers **Steffano Montana** darauf warten, nach Orsamanca gebracht zu werden. Der Brand war ein Ablenkungsversuch der Truppe, durch das Eingreifen der Abenteurer konnte die Bande ihren Plan zur Befreiung der Beiden aber nicht durchführen. Werden die Abenteurer misstrauisch und vermuten Brandstiftung, können sie mit zwei gelungenen **EW:Spurensuche** tatsächlich die rauchenden Reste zweier Fässer mit Öl am Hintereingang der Kneipe finden. Der Abenteurer, der die Vermutung äußert, die Bande könnte noch einmal zuschlagen, erhält **10 EP**. Vielleicht organisieren die Abenteurer ja sogar einen Wachdienst, dann ist der Überfall der Bande von vorneherein zum Scheitern verurteilt!

Circa eine Stunde vor Morgengrauen greifen sechzehn Banditen mit ihren Anführern **Diogo** und **Claudio Espina** an, um die vermutlich schlafenden Einwohner zu überraschen, ihre Kumpane zu befreien und das Dorf zu plündern. Haben die Abenteurer Wachen aufgestellt, können sie den Überfall verhindern bzw. frühzeitig beenden. Andernfalls nutzen zwei der Räuber das Durcheinander des Kampfes, um die beiden Gefangenen zu befreien, wozu sie 5 min brauchen. Sobald nach 20 min genügend Dorfbewohner wach und bewaffnet sind, verschwinden die Räuber samt ihrem Raubgut. Sie



fliehen auch schon vorher, wenn die Abenteurer vier Räuber ausgeschaltet haben.

#### **10 Räuber** (Glücksritter, Grad 4)

13 LP, 21 AP - LR - St 60, Gw 60, In 50, B 24

**Angriff:** Papier+9 (1W6+2), Dolch+8 (1W6+1), Buckler+3 (-2 AP oder 1W6-1); Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+12/13

#### **4 Räuber** (Spitzbuben, Grad 5)

13 LP, 26 AP - LR - St 50, Gw 70, In 50, B 24

**Angriff:** Papier+10 (1W6+2), Dolch+8 (1W6+1), Parierdolch+2 (-2 AP oder 1W6+1); Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+13, RESISTENZ+13/14

*Schlösser öffnen*+12

#### **Diogo Espina** (Glücksritter, Grad 8)

17 LP, 41 AP - LR - St 90, Gw 65, In 63, B 25

**Angriff:** Papier+13 (1W6+3), Dolch+10 (1W6+2), leichte Armbrust+10 (1W6), Parierdolch+3 (-2 AP oder 1W6+2); Raufen+8 (1W6-1) - ABWEHR+13, RESISTENZ+15/14

Fechten+11

**Besitz:** Papier\*(+1/+0), Talisman+2 gegen Geisteszauber, 1W6-Heiltrank

#### **Claudio Espina** (Krieger, Grad 11)

18 LP, 53 AP - KR - St 93, Gw 67, In 75, B 20

**Angriff:** Fuchtel+13 (1W6+5), Dolch+13 (1W6+3), leichte Armbrust+12 (1W6), Parierdolch+3 (-2 AP oder 1W6+1); Raufen+8 (1W6-1) - ABWEHR+14, RESISTENZ+14/15

*Fechten*+12

**Besitz:** Papier\*(+1/+1), Dolch\*(+1/+1), 2W6-Heiltrank

### **7. Tag:**

Die Straße wird etwas schlechter, aber nie wirklich schlecht, weil die Postreiter schnell vorankommen müssen. Die Gegend wird immer ländlicher, der staatliche Einfluss von Orsamancia ist kaum noch vorhanden, Truppen oder Patrouillen begegnet man nicht mehr. Es gibt wenig Verkehr und nur vereinzelt Felder. Der Tag vergeht ruhig, und sogar die Katze des Magiers ist zufrieden.

Die Nacht verbringt man ohne Schwierigkeiten in einem fast leeren befestigten Gehöft, welches die Herberge *Zum singenden Schwein* mit normalen Preisen und durchschnittlicher Qualität der Speisen, Getränke und Zimmer beinhaltet. Diesen Abend ist buchstäblich nichts los.

### **8. Tag**

Nach einem guten Frühstück verlässt man den gastlichen Ort und bemerkt bald eine Zunahme des Reiseverkehrs und das Gleichbleiben der Landschaft. Zum Glück wird auch die

Straße wieder besser. Gegen Abend kommt man durch die Kleinstadt **Pellune**, die eine der wenigen Brücken über den Fluss kontrolliert und die eigene Kasse trefflich mit happigen Wegzöllen (2 GS pro Bein) füllt. Die Holzbrücke hat eine Vorrichtung um das mittlere, kleine Segment auf beide Seiten schieben zu können, so können auch Schiffe mit hohen Masten weiter in Richtung Tarva fahren können.

Der Ort gehört noch zum Gebiet des Duganats Orsamancia. Es gibt neben einem Tempel für die valianischen Götter auch einen Tempel für die Anhänger der Zweiheit. Ein paar hundert Meter nördlich liegt eine **Garnison** der leichten orsamancanischen Reiterei. In der Stadt selbst gibt es viele Läden; hier kann man seine Ausrüstung vervollständigen, sofern dies notwendig ist. Die Preise liegen allerdings rund 15% über dem Listenpreis.

Von jetzt an können die Gefährten in Wirtsstuben und auch auf Märkten **Gerüchte** über die Ereignisse in Tarva hören (*Katzengold*, S. 8).

Der größte Gasthof mit Zimmer und Essen ist schon fast ausgebucht. Es handelt sich um das Lokal *Der Hähnchen-Dugan*, dessen Wirt **Lendeo Pollon** eine ausgeprägte Vorliebe für Geflügelgerichte hat, vor allem für Hähnchen am Spieß mit Kartoffeln und einer braunen, rauchig schmeckenden Soße. Man kann auch Hühnersuppe, Gänse- und Entenbraten, gehackte Hühnerbrust im Brotmantel oder Hähnchengulasch in einer scharfen Weinsauce bekommen. Aktuell arbeitet Lendeo an einem Rezept zur Verwertung von Resten aus gehacktem und gepresstem Hühnerfleisch mit einer Brotkrümel/Ei-Beschichtung. Der letzte Schliff fehlt allerdings noch, und Testesser sind immer willkommen.

Bis auf die Tatsache, dass Don Rupon seine Katze vermisst und diese die Gunst der Stunde genutzt hat, um einem netten Kater näher zu kommen, verläuft der Abend ruhig. Möchte der Spielleiter etwas mehr Aufregung, versucht der Betrüger **Lapo Berniza** „echte“ Talismane und Amulette an den Mann oder die Frau zu bringen. Er hat die minderwertigen Schmuckstücke mit einer Tinktur eingerieben, die für eine kurze Zeit eine leichte Magie abstrahlt und mit *Erkennen von Zauberei* erkannt wird. Er versucht **50 bis 80 GS** zu verdienen und verschwindet dann schnell von der Bildfläche. Mit *Schätzen*, *Wahrnehmung* und *Menschenkenntnis* kann man seine Lügen durchschauen. Ist das immer noch nicht genug gibt es einige Söldner, die auf eine zünftige Keilerei Lust haben.

#### **Söldner** (Krieger, Grad 5)

14 LP, 32 AP - LR - St 70, Gw 60, In 50, B 24

**Angriff:** Papier+10 (1W6+2), Dolch+10 (1W6+1), Faustkampf+10 (1W6-1), Parierdolch+2 (-2 AP oder 1W6+1); Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+13, RESISTENZ+13/14



## 9. Tag:

Es geht sonnig und warm am Fluss weiter nach Tarva, die Landschaft wird hügeliger aber noch ist das Reisen in der Kutsche kein Problem. Die Katze ist heute höchst nervös und launisch, was den Magier ebenfalls nervös und launisch macht, man geht beiden besser aus dem Weg. Den Tag über passiert nicht viel, es gibt weitere Reisende, aber keine wirklichen Besonderheiten.

Gegen Abend kommt man an den befestigten Rasthof *Zur edlen Tränke*, der einen guten und sauberen Eindruck macht. Für die Tiere wird bestens gesorgt, es stehen ein Pferdeknecht und ein Stallbursche zur Verfügung. Der Pferdetrog ist neu, aber eigentlich bezieht sich der Name des Gasthofs auf eine im Schankraum aufgestellte, etwas kleinere Version einer Tiertränke aus schönem Holz, die mit verwässertem Weißwein gefüllt ist. Das Trinken daraus ist kostenlos, allerdings darf kein Gefäß verwendet werden. Das hat in der Vergangenheit schon oft zu lustigen Szenen geführt, und man erzählt sich heute noch gerne die Geschichte, wie ein angetrunkener Gnom sich fast im Trog ersäuft hat.



Außer den Abenteurern, einigen Reisenden und dem Wirt **Andreco Virnjales** ist noch eine schweigsame Gruppe bestehend aus einem Dutzend Kämpfern anwesend. Zwei Drittel sind gewöhnliche Söldner, aber die anderen vier fallen schon dadurch auf, dass sie sich absondern. An ihren Bewegungen und ihrem Verhalten erkennen Krieger oder Ordenskrieger, dass sie es hier mit erfahrenen Kämpfern zu tun haben. Ein **EW:Wahrnehmung** enthüllt, dass sie das Zeichen des Kriegsgottes Laran mehr oder weniger versteckt tragen. Außerdem sitzen zwei Fuhrleute und ein Laranpriester am Tisch. Im Stall steht ein großer, tief gelegter Wagen, der nur aus einer großen Fläche besteht, auf der ein großer, kegelförmiger Gegenstand steht, der mit Tücher abgedeckt ist. Vier weitere Söldner stehen an dem Wagen und bewachen die Fracht. Es ist schwer, mit den Leuten ins Gespräch zu kommen. Sind keine Vertreter des Larankultes anwesend, kann man mit einem **EW:Verhören** oder mit Alkohol die Zunge der Söldner lockern. Die Fracht ist eine Glocke, die in Glorossa südlich von Tarva gegossen wurde und für den Tempel des Laran in Orsamanca bestimmt ist. Irgendwas muss an der Glocke besonders sein, da sie sonst nicht so streng bewacht würde. Es gab schon einmal eine Glockenlieferung

vor einiger Zeit, die aber nie Orsamanca erreicht hat. Ein *Erkennen der Aura* zeigt bei der Glocke eine göttliche Aura, mit *Erkennen von Zauberei* kann man erkennen, dass sie magisch ist.

## 10. Tag

Es ist immer noch schön warm, die Vögel zwitschern, und sogar die Katze hat gute Laune. Erzählt man dem Magier die Geschichte von gestern Abend, erinnert er sich, dass tatsächlich die Priesterschaften der valianischen Götter mehrere große Glocken gekauft haben soll, die mit ihren göttlichen Eigenschaften Orsamanca vor dem Bösen beschützen sollen. Aber irgendwie steht die ganze Sache unter keinem guten Stern, eine Glocke ist wohl auf dem Transport verschwunden, munkt man. Glocke hin oder her, man muss weiter in Richtung Tarva reisen.

Der Tag wird richtig warm, und als man um die Mittagszeit Rast macht, kommt nach dem schnell gekochten Mittagessen beim Zirpen der Grillen Müdigkeit auf, die landestypisch in eine kleine Siesta mündet. Wer nach circa eine Stunde Wache hält, darf einen **EW:Wahrnehmung** machen. Gelingt dieser, fällt ihm auf, dass die Natur seltsam ruhig geworden ist. Die Grillen sind still, und noch nicht mal ein Vogel ist am Himmel zu sehen. Bevor diese Erkenntnis einen Alarm provoziert, darf die Wache einen **EW:Sehen** machen und bei Erfolg fällt ihr eine große Silhouette am Himmel auf, die schnell näher kommt. Ein **EW:Tierkunde** oder **EW:Landeskunde** bestätigt der Wache die schlimmste Befürchtung. Da kommt ein **Drache** auf die Gruppe zu geflogen. Die Abenteurer haben zwei Runden Zeit bis der Drache, bei ihnen ist. Jetzt kommt es auf die Reaktion der Leute an: Wird in Deckung gegangen und der Drache in Ruhe gelassen, fliegt dieser einfach in vierzig Meter Höhe über die Gruppe hinweg in Richtung Südosten (Tarva liegt ziemlich genau im Süden) und nichts passiert. Wird der Drache attackiert und verliert er einen oder mehrere LP (Rüstungsschutz KR auf der Unterseite), so fliegt er einmal über das Lager und speit einen *Feuerhauch* (10 m Kegel Flächenschaden: 3W6+2 LP & AP; 1W6+2 AP, falls EW-5:Abwehr gelingt) bevor er seinen Flug fortsetzt. Die Abenteurer können sich ruhig den Kopf zerbrechen, warum und wieso gerade hier ein Drache vorbei fliegt. Nun, nicht alles, was in einem Abenteuer passiert, ist auch für das Abenteuer relevant.

Der Rest des Tages verläuft ruhig, im Dorf **Miavecio**, wo man am Abend ankommt, hat man den Drachen nicht gesehen. Es gibt eine kleine Klosteranlage mit Nonnen, die Alpanu huldigen. An das Kloster angeschlossen ist der Gasthof *Alpanubräu*, der von den Nonnen betrieben wird. Wie man unschwer bemerken kann, ist das süffige Bier die hiesige At-



traktion. Der Schankraum ist immer gut gefüllt, die Preise für Dünnbier, Starkbier, Dunkelbier oder Roggenbräu sind moderat, nur das lange gelagerte und stark nachgefragte Alpenbräu ist teurer. Der Trank ist hochprozentiger als Starkbier, schmeckt aber süffig und nicht so herb. Der Schaum ist etwas fester, und so sieht man immer jemanden, der sich froh den Mund nach dem ersten gut gekühlten Bier abwischt und anerkennend nickt. Das kann am nächsten Morgen zu einem Brummschädel führen, was den ganzen Vormittag einen Abzug von -4 auf alle EWs gibt. Im Gasthof gibt es ähnliche Gerüchte zu Tarva wie in den die letzten Tagen (s. *Katzengold*, S. 8). Zusätzlich erzählt man jetzt von Katzenhorden, die fast einen ganzen Stadtteil unter Kontrolle haben, und es soll mindestens eine Diebesgilde von der Stadtwache ausgelöscht worden sein. Die Wirtin und Nonne **Orbelha Sconarra** schüttelt über solche Gerüchte nur den Kopf und verweist auf die Stadtwache von Tarva, die einen guten Ruf genießt.

### 11. Tag

Der vorletzte Reisetag ist sonnig. Einige Bote sind auf dem Fluss zu sehen, es gibt viele Felder und jede Menge Olivenbäume. Reisende Händler sind auf dem Weg von und nach Tarva zu sehen, die gerne einen kleinen Schwatz und noch lieber ein Geschäft machen. Falls die Abenteurer Lebensmittel, einfache Waffen, Alkoholika, Pfeile, Werkzeug oder Haushaltsgegenstände brauchen, haben sie Gelegenheit, diese Dinge zu erstehen. (Mögliche Händlernamen sind: Orlanda Setinghano, Nepomucca Fiducia oder Nothunso Forvantiz, die Preise variieren von -20% bis +20% auf den Listenpreis). Händler aus Tarva liefern genauere Informationen über die Ereignisse in der Stadt (*Katzengold*, S. 8)

Schon in Sichtweite des Dorfes **Fontembas**, wo man die letzte Nacht in einem Gasthaus verbringen will, kommt gegen Abend ein kleiner Schwarm großer Vögel aus Südosten auf die Reisegruppe zu. Die Katze faucht und verschwindet in der Kutsche, was die Reisenden stutzig machen sollte. Gelingt einem der Abenteurer ein **EW:Wahrnehmung** (Sechster Sinn), bemerkt er die Größe und das ungewöhnliche Aussehen des Vogelschwarms oder spürt die Gefahr, die von den Tieren ausgeht. Die **Seuchenvögel** brauchen sechs Runden, bis sie die Abenteurer angreifen. Je eher ein EW klappt, desto mehr Zeit haben die Gefährten, sich auf den Kampf vorzubereiten. Jeder Abenteurer bekommt es mit zwei Vögeln zu tun, während je einer den Magier, die Katze und den Kutscher angreift. Die Vögel ähneln halbverhungerten großen Geiern mit einem von Motten befallenen Gefieder.

**Seuchenvogel** (Vogel, Grad 6)

13 LP, 29 AP - LR - St 40, Gw 85, B 10/44

**Angriff:** Schnabel+9 (1W6+1), im Fluge Klauen+9 (1W6); Rau-

fen+8 (1W6-1) - ABWEHR+14, RESISTENZ+14/14

»**Zaubern+18:**« *Verursachen von Krankheit* bei jedem schweren Treffer

Die Vögel fliehen, wenn mehr als die Hälfte tot oder kampfunfähig ist. Was den Abenteurern nach dem Kampf auffällt, sind die vielen Mücken und Aasfliegen, die um jeden stinkenden Vogelkadaver präsent sind. Auch gibt es einige grünliche Pestbeulen auf den Vogelleichen, die jeden Heilkundigen sofort alarmieren. Die Krankheit ist eine magische Pest, die nicht nur Betroffene innerhalb eines Monats von innen verrotten lässt, sondern die auch ansteckend, äußerst schmerzhaft und schwer heilbar ist. Ein *Erkennen von Krankheit* gefolgt von einem *Heilen von Krankheit* ist die beste und sicherste Heilmethode, ein normaler **EW:Erste Hilfe** und **EW:Heilkunde** zeigen nur die Gefährlichkeit auf und bestätigen die geringen Chancen auf Selbstheilung (25%) unterstützt von Heilkräutern etc. In Tarva ist eine magische Heilung entweder beim scharidischen Heiler **Halef Runal Fesus** oder im valianischen Tempel gegen eine Spende von rund 200 GS möglich.

Ein gelungener **EW:Landeskunde** (Eschar) oder ein **EW-4:Landeskunde** (Küstenstaaten) verrät, dass es sich um mystische Vögel handelt, sogenannte Seuchenvögel. Sie werden mit einer alten Dämonin aus meketischer Zeit namens An-tankh in Verbindung gebracht. Sie soll diese Kreaturen ausgeschiedt haben, um Krankheit und Tod über die Menschen zu bringen. Warum die Vögel ausgerechnet jetzt außerhalb Eschars zuschlagen, ist im Moment nicht erklärbar und gibt Anlass zu Vermutungen. Vielleicht hat der Verbrecher, den die Abenteurer der Gerechtigkeit übergeben sollen, diese Dämonin als Herrin ...

Hat man die Vögel abgewehrt, kann man im Gasthof *Zum fröhlichen Getränk* Wunden und eventuelle Krankheiten behandeln. Im Dorf selbst gibt es weder einen Heiler noch einen Priester, da Tarva ja nur eine Tagesreise entfernt ist. Der Wirt **Jhoacino Ularis** kann dies bestätigen und den Weg zu dem Heiler und zum Tempel in Tarva beschreiben.

### 12. Tag

Nach einer ruhigen Nachtruhe und einem einfachen, aber guten Frühstück kann die Reisegruppe dann die letzte Etappe nach Tarva in Angriff nehmen (*Katzengold*, S. 8). Der Tag ist schön, die Vögel singen und jubilierten und gegen Nachmittag sieht man am Fluss die Stadt Tarva liegen.



## Rückreise nach Orsamanca

### 1.Tag:

Nach einer ruhigen Nacht und einem einfachen, aber guten Frühstück kann die Gruppe die erste Etappe nach Orsamanca in Angriff nehmen. Der Tag ist sonnig, Vögel singen, es ist wunderbar friedlich. Um die Abenteurer zu unterstützen, reitet eine **acht Mann** starke Truppe der **Stadtwache** rund 250 m hinter der Kutsche her. Dadurch sollen Räuber im Bereich der Stadt Tarva abgeschreckt werden. Die Wache nimmt von sich aus keinen Kontakt zur Reisegruppe auf, übernachtet am Abend im gleichen Gasthaus und kehrt am nächsten Morgen nach Tarva zurück.

**Ernesto Ravenzi** macht sich an die Verfolgung der Reisenden (*Katzengold*, S. 34).

Tagsüber passiert nicht viel, es sind einige Händler unterwegs, dazu normale Reisende, Bauern auf dem Weg nach Tarva um ihre Produkte zu verkaufen und einige Handwerksburschen, die auf der Walz sind. Gegen Abend kommt man im Dorf **Fontembas** an und kann wieder im Gasthof *Zum fröhlichen Getränk* beim freundlichen Wirt **Jhoacino Ularis** übernachten. Die Abenteurer haben sicher eine Erklärung für den gefesselten Conte, aber sie besitzen auch ordnungsgemäße Papiere und Vollmachten vom Commandane. Die Nacht vergeht ruhig.

### 2.Tag:

Wieder ist es den ganzen Tag über schön sonnig, einige Bote sind auf dem Fluss zu sehen, auf den Feldern wird gearbeitet und auch bei den Olivenbäumen sind Menschen, die sich um Bäume und Ernte kümmern. Ab und an ist ein Händler zu sehen, der gerne einen Schwatz und noch lieber ein Geschäft macht. Mögliche Händlernamen sind: **Orlinda Setinghano**, **Nepomucce Fiducia** oder **Nothunso Foravantiz**, die Preise variieren von -20% bis +20% auf den Listenpreis. Die Waren reichen von Küchenutensilien über Waffen, Kräuter und Haushaltsbedarf bis hin zu Holzspielzeug. Die Händler haben wenig Neues zu berichten, im Moment sind die Straßen sicher.

Gegen Abend erreicht man das Dorf **Miavecio** mit der Klosteranlage und dem Gasthof *Alpanubräu*. Die Wirtin und Nonne **Orbelha Sconarra** freut sich über Rückkehr der Abenteurer und begrüßt sie sehr freundlich. Im gut gefüllten Schankraum sitzen zwei **Spitzel** der *Comreda*, die sich überhaupt nicht freuen, die Abenteurer hier zu sehen. Sie machen sich auffällig schnell aus dem Staub. Das kann einem der Abenteurer auffallen (**EW:Wahrnehmung**).

Beschattet man die beiden, legen sie sich in einem nahen Schuppen schlafen. Schaffen die Abenteurer es, das Gepäck unauffällig und vor allem lautlos zu durchsuchen, kommen einige Dinge wie Dietriche, merkwürdig geformte achteckige Münzen und Waffengift zum Vorschein, was ausreicht um die beiden offiziell aus dem Verkehr zu ziehen. Dadurch erhalten die Verbrecher in Orsamanca keine genauen Zeitangaben und überstürzen die Rekrutierung. Das Ergebnis ist, dass die magische Unterstützung der *Comreda* beim Endkampf fehlt. Durch die Qualität des Bieres kann es etwas später werden, die Nacht vergeht ruhig.

### 3.Tag:

Ein weiterer herrlicher Tag wartet auf die Abenteurer. Nachdem Tarva in der Ferne verschwunden ist, ist ab jetzt mit Bestechungs- und Fluchtversuchen des Conte zu rechnen (*Katzengold*, S. 35).

Gegen Mittag wird eine längere Rast nötig, da es sehr heiß und drückend ist. Gegen Ende der Mittagsruhe scheuen die Pferde, was an einem Arbeitstrupp **Riesenameisen** liegt, der in der Nähe vorbei läuft. Kann man die Pferde beruhigen (**EW:Reiten**), entdecken die Ameisen nur zu 30% das Lager, ansonsten zu 60%. Die Ameisen wollen ein Pferd für ihren Bau haben, was gegen die Interessen der Abenteurer steht. Bevor es zum Kampf kommt, können aber Zauber wie *Macht über die belebte Natur*, *Tierischer Helfer* oder *Besänftigen* die Situation ohne Auseinandersetzung klären. Das Nest der Riesenameisen ist weit entfernt, deswegen gibt es noch keine Probleme mit den hier lebenden Dörflern, aber das kann nicht mehr lange dauern und der Aufhänger für ein nächstes Abenteuer als „Kammerjäger“ sein.

**Riesenameise** (Insekt, Grad 2)

7 LP, 15 AP - KR - St 90, Gw 30, In t30, B 18

**Angriff:** Biss+7 (1W6), nach schwerem Treffer Säurespritzer für 1W6 pro Runde), Säurestrahl+7 (1W6); Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13

Gegen Abend erreicht man den befestigten Rasthof *Zur edlen Tränke*, der Wirt **Andreco Virnjales** erinnert sich gut an die Abenteurer, waren sie doch zur gleichen Zeit hier wie die schweigsame Gruppe von Kämpfern, die etwas Schweres bewacht haben. Diesen Abend ist der Fahrende und Spielmann **Royabino** zu Gast und unterhält die Anwesenden mit schöner Musik. Der Rasthof ist gut gefüllt, da eine Gruppe Söldner und ein Handelszug hier Station machen. Es wird an diesem Abend feucht-fröhlich, die Feier geht bis circa 2 Uhr in der Früh. Royabino ist sehr gut gelaunt und heizt die Stimmung an. Das führt zu einigen zusätzlichen Trinkgeldern und vielleicht einigen misstrauischen Abenteurern:



Sollte der gute Mann ein Spitzel der *Comreda* sein um eine Ablenkung durchzuführen? In Wahrheit ist Royabino nicht nur ein gewöhnlicher Fahrender, sondern ein Abanzzi, der im Auftrag seiner Sippe durch die Lande reist und nichts mit der *Comreda* zu tun hat. Er soll geeignete Orte ausfindig machen, wo die Sippe in der nächsten Saison auftreten und Geschäfte machen kann.

In der Nacht verübt **Ernesto** eventuell einen Anschlag auf das Leben des Gefangenen (*Katzengold*, S. 34).

#### 4.Tag:

Nach einem guten Frühstück geht es weiter nach Orsamanca. Heute regnet es ab und zu, im Großen und Ganzen ist es abwechselnd bewölkt und sonnig. Die Katze fühlt sich gegen Mittag vom Conte gestört und macht ihm das mit einem Prankenhieb klar. Kurz darauf kann man an einer Poststation Rast machen. Es gibt in den Küstenstaaten vieler solcher Stationen, wo Post- bzw. Meldereiter ihre Pferde wechseln und ihre Vorräte auffüllen können. Wenn die Abenteurer drauf kommen, dass mit dem Meldesystem natürlich auch die *Comreda* Nachrichten verschickt haben kann und man sicherlich in Orsamanca über ihre Rückreise informiert ist und entsprechende Maßnahmen getroffen hat, gibt es **20 AEP**.

Gegen Abend, man ist kurz vor der Kleinstadt Pellune, kommt man an den Ort eines vermeintlichen Überfalls. Mehrere schwere Wagen liegen zerstört auf und neben der Straße, zwei der Wagen haben Metallkäfige geladen. Der eine Käfig ist wirklich groß, der andere Käfig ist in drei Segmente unterteilt. Man sieht sechs tote Pferde und drei zerrissene Wachen. Wird der Ort untersucht (**EW:Spurensuche**), so findet man heraus, dass der große Käfig von innen zerstört wurde, die Kleinen von außen. Pferde und Wachen weisen Biss-, Kratz- und Hiebwunden auf und wurden angefressen. Rund ein Dutzend Menschen sind in panischer Flucht in Richtung Pellune gerannt, drei große katzenähnliche Spuren (**EW-4: Tierkunde**: Löwen oder Tiger) führen ins Landesinnere, eine große Spur (**EW:Landeskunde**: Troll oder Oger) hat die Menschen verfolgt. Keine Viertelstunde später springt besagter Troll, der über zwei Köpfe verfügt, aus einem Olivenwäldchen heraus und greift an.

**Trollmutation** (Monster, Grad 13, Gf 16)

18 LP, 50 AP - PR - St 110, Gw 60, In 20, B 24

**Angriff**: Klaue+11 (1W6+2), im Handgemenge zusätzlich Biss+11 (1W6+2) - Raufen+9 (1W6+2) - ABWEHR+16, RESISTENZ+15/18

**Bes.**: *Athletik*+6; feuerempfindlich, empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Regenerationsfähigkeit)

»**Zaubern**+20:« *Heilen von Wunden* (auf sich selbst)

Hoffentlich zerlegt der Troll nicht die Kutsche, sonst haben die Abenteurer ein Problem mehr. In Pellune angekommen, kann man als Tagesgespräche von dem Überfall hören, der kurz vor der Stadt stattfand und in dem eine Art „Oger troll“ ganz allein fast ein Dutzend Wachen getötet und sämtliche für die Arena in Candranor gedachte Tiere befreit hat. Man munkelt, die Obrigkeit stelle gerade einen Jagdtrupp zusammen. Nun, die Abenteurer können sicherlich die Wahrheit von den Übertreibungen trennen. Falls nötig, kann man an in Pellune die Kutsche reparieren lassen. Die Kosten betragen, je nach Schwere des Problems, zwischen 150 und 500 GS.

Der Abend und die Nacht vergehen in der Lokalität *Der Hähnchen-Dugan* schnell und ruhig. Heute Abend gibt es Hähnchenpfanne mit Nudeln und Gemüse. Der Wirt **Lendeo Pollon** ist natürlich begierig, etwas über die Troll-Attacke zu erfahren und gibt den Hinweis, dass man ein Kopfgeld von 250 Orobor für den „Oger troll“ bekommt. Holen sich die Abenteurer beim Commandante der Stadtwache die Belohnung ab, verlieren sie zwei Stunden Zeit, was aber im Laufe des Tages aufgeholt werden kann.

#### 5.Tag:

Nach einem guten Frühstück verlässt man den gastlichen Ort und bemerkt im Laufe des Tages, dass das Wetter sich gebessert hat, eine leichte Zunahme des Reiseverkehrs und das Gleichbleiben der etwas monotonen Landschaft. Zum Glück ist die Straße gut gepflegt, so dass man bis Mittag ein gutes Stück vorankommt.

In der schlimmen Mittagshitze macht die Gruppe etwas abseits der Straße unter einigen Olivenbäumen für zwei Stunden Siesta. Durch diese Mittagsruhe „verpassen“ die Abenteurer möglicherweise **zwei Reisegruppen**, die von Orsamanca kommen (Spilleiterentscheidung). Der eine Trupp besteht aus sechs jungen, reichen Männern, die sich auf einer Lustfahrt befinden. Der zweite Trupp besteht ebenfalls aus sechs Reisenden, es sind aber augenscheinlich schwer bewaffnete Söldner.

**6 Söldner** (Krieger, Grad 9)

15 LP, 42 AP - KR - St 80, Gw 60, In 50, B 20

**Angriff**: Langschwert+12 (1W6+4), Stoßspeer+12 (1W6+3), leichte Armbrust+10 (1W6), kleiner Schild+3 (-1 AP); Raufen+7 (1W6-1) - ABWEHR+13, RESISTENZ+13/14

*Reiten*+16, *Reiterkampf*+16

Die Söldner sind Teil der Angriffsgruppe der *Comreda*, die primär versucht die Kutsche bzw. den Conte aufzuspüren. Sie wurden von Don Cosimo di Faltonero in einem Gasthof angeworben und gehen davon aus, dass sie es mit einem Schwarzen Hexer und seiner Leibwache zu tun haben. Je



nach Sachlage darf der Trupp die Situation nutzen, um den Conte zu befreien oder ihn auszuschalten. Haben die Abenteurer keine Kutsche mehr, beachten die Söldner sie nicht. Sie reiten dann bis Pellune und brauchen einen Tag, um herauszufinden, wo ihre Zielpersonen hingefahren ist. Je nachdem wie der Spielleiter es plant, können die sechs Söldner in den Endkampf eingreifen oder einfach zu spät kommen. Existiert die Kutsche noch und/oder machen die Abenteurer auf sich aufmerksam, kommt es zum Kampf.

Ansonsten verbringt man den Rest des Tages ohne Schwierigkeiten. Am Abend erreicht man das Wehrgehöft mit der Herberge *Zum singenden Schwein* mit normalen Preisen und durchschnittlicher Qualität der Speisen, Getränken und Zimmer. Diesen Abend ist (bis auf die eventuell oben beschriebenen Söldner) nichts los.

#### 6.Tag:

Nach einem kräftigen Frühstück ist man wieder den ganzen Tag unterwegs. Es herrscht nicht viel Verkehr auf der Straße, nur die üblichen Kaufleute, Handwerker und Bauern sind zu sehen. Es gibt auch keine Neuigkeiten zu erfahren. Die Anzahl der Felder nimmt leicht zu, man befindet sich gegen Mittag schon im Einflussbereich von Orsamanca. Im Laufe des Vormittags sieht man eine berittene Patrouille (neun Mann leichte orsamancanische Reiterei), die sich nicht um die Kutsche kümmert. Das Einzige, was heute die gute Laune auf der Reise etwas trübt, ist ein kräftiges Gewitter nach der Mittagsruhe: Die Pferde werden scheu und alle Personen total durchnässt. Hinterher scheint wieder die Sonne und trocknet Abenteurer und Ausrüstung.

Möchte der Spielleiter etwas Unbehagen verbreiten, kann er eine neugierige **Krähe** in der Nähe der Reisegruppe auftauchen lassen, die von einem glitzernden Gegenstand wie magisch angezogen wird. Sie beobachtet einige Stunden den oder die Betroffenen, was diese mit einem **EW:Wahrnehmung** bemerken. Nun ist das Konzept von magischen Vertrauten den Abenteurern sicherlich bekannt (**EW:Zauberkunde**). Sind es z.B. drei Krähen, könnte das die Abenteurer zum Nachdenken und Schwitzen bringen. *Erkennen von Zauberei* oder *Tiersprache* hilft allerdings zügig, die Lage zu entschärfen. Gut, ein paar gut gezielte Bolzen und Pfeile ebenfalls.

Am Abend kommt man in das Dorf Boccaero, wo man sich im Gasthof *Fleißige Wichtel* sehr freut, die Abenteurer wiederzusehen. Die Schäden der Kämpfe und des Feuers auf der Hinreise sind alle behoben und man feiert mit den Abenteurern gerne noch einmal den glücklichen Ausgang. Die Nacht vergeht ruhig.

#### 7. Tag:

Es ist ein warmer, schöner Reisetag mit ein paar schattigen Wolken, leichtem Wind und vielen lustig zwitschernden Vögeln. Sogar die Katze des Magiers ist gut gelaunt. Kurz vor der Essenszeit gibt es ein heftiges Sommergewitter, was zur Folge hat, dass eine kleine Brücke auf dem Weg nach Orsamanca durch Blitze und Hochwasser beschädigt ist. Man verliert durch die Brückenreparatur ein bis zwei Stunden Zeit, die dann fehlt um noch einen Gasthof zu erreichen. Wie auf der Hinfahrt lagern Abanzzi an einem guten Rastplatz und laden die Abenteurer ein, das Lager zu teilen. Die Abanzzi haben nichts mit der *Comreda* zu tun, auch wenn die Abenteurer dies argwöhnen mögen.

Bekommen die Abanzzi mit, dass ein hochrangiger Vertreter der *Comreda* gefangen mitgeführt wird, führt das zu Diskussionen innerhalb der Fahrenden. Natürlich ist die Stärke der *Comreda* bekannt, und man möchte es sich nicht mit ihnen verscherzen. Man einigt sich, dass die „Freundschaft“ mit der Untergrundorganisation nicht so weit geht, dass man einen Kampf mit gefährlichen Abenteurern beginnt. Auch nicht unter dem Gesichtspunkt, dass eine Übergabe des Contes an die *Comreda* sich für die Abanzzi finanziell lohnen würde.

Der bunte Abend wird feucht-fröhlich. Je nach Spielleiterentscheidung unternimmt der Conte einen Fluchtversuch oder wartet lieber ab, da die Abanzzi Hunde haben, die man auf seine Fährte ansetzen kann. Je nachdem wie die Abenteurer die Bewachung gestalten, kann eine Flucht gelingen oder im Keim erstickt werden. Sind Abenteurer aufgrund vorangegangener Begegnungen verletzt, kann die Shepantai mit **Erster Hilfe+12**, **Heilkunde+12** und *Heilen von Wunden* bzw. *Heilen schwerer Wunden* helfen. Ansonsten verläuft die Nacht ruhig.

#### 8. Tag

Am nächsten Morgen scheint die Sonne. Man nimmt das Frühstück gemeinsam ein und reist dann weiter Orsamanca. Auf der Straße ist viel los: Kaufleute, Soldaten, Handwerker, Bauern, Abenteurer, Wanderer und Fahrende geben sich ein buntes Stelldichein. Hier kann der Spielleiter noch ein paar Episoden wie feilschende Händler oder eine Hochzeitsgesellschaft auf dem Weg in ihr Dorf hinzufügen. Ansonsten vergeht der Tag, bis auf Trödel- und Nörgeleien des Magiers und die Eskapaden der Katze, ereignislos.

Gegen Abend erreicht man wieder den Wehrgasthof und kann welchem Korn auch immer frönen. Der Wirt **Forzo Scalvano** ist besonders stolz auf seine zwölf verschiedenen Kornbrände, die sich alle im Geschmack, Abgang, Würze und Heftigkeit deutlich unterscheiden (seiner Meinung nach). Sie





haben unterschiedlich hohe Prozente, so dass die Abenteurer bei einer „Probierrunde“ (die immer vom Wirt angeboten wird) schnell mehr bekommen können, als sie vertragen. Die Schnapsprobe führt zu einem soliden Tiefschlaf, einem ausgeprägten Kater am Morgen und einen Abzug von -2 den ganzen Tag auf alle Erfolgswürfe.

Sobald der **Conte** merkt, dass seine Häsher zum großen Teil betrunken sind, setzt er seine Feile und sein Messer ein, um zu entkommen. Mit der Feile soll die Kette zwischen den Händen und den Füßen fallen, damit er seine Bewegungsfreiheit wieder hat. Mit dem leicht gezackten Messer kann er, wie mit einem improvisierten Dietrich, verschlossene Türen mit einem **EW-6: Schlösser öffnen** öffnen. Natürlich kann er damit auch mögliche Riegel beiseite zu schieben und unliebsame Wachen aus dem Weg zu räumen.

### 9. Tag:

Falls die Abenteurer einen entlaufenen Conte suchen müssen, haben sie es nicht leicht: Seit einigen Stunden regnet es, was es schwer macht, Fußspuren zu erkennen (Abzug von -6). Es gibt einen sehr guten Spürhund auf dem Wehrgehöft, den sich die Abenteurer für 20 GS ausleihen können. Wenn ihnen drei **EW:Reiten** gelingen, sollten sie den Conte einholen können, bevor er untertauchen kann. Durch den Regen ist die Straße aufgeweicht und schlammig. Das ist zwar nichts, was direkt behindert, macht aber das Reiten mühsam und schwierig (**EW-2:Reiten**). Es sind viel weniger Leute auf der Straße. Gegen Abend hat der anstrengende Ritt und die permanente Aufmerksamkeit bei Mensch und Tier Spuren hinterlassen: Alle erhalten einen Abzug von 1W6+2 AP.

Kurz vor der abendlichen Rast unternehmen Freunde des Conte einen Befreiungsversuch (*Katzengold*, S. 35f).

In Ledronna ist die Wirtin der Herberge *Katzenpfoten*, die Katzenfreundin **Selena Dorada**, sehr erfreut, die Abenteurer wiederzusehen. Natürlich bekommen sie Zimmer und ein gutes Abendmahl. Falls Wunden zu versorgen sind, haben die Abenteurer Glück. Ein Priester des Sabor und ein Heilkundiger übernachten im Gasthof. Gegen eine Spende von 150-400 GS (je nach Schwere und Anzahl der Wunden) erhalten die Abenteurer professionelle Hilfe. Werden die beiden ins Vertrauen gezogen, warum und weshalb man sich diese Wunden geholt hat, halbieren beide ihren geforderten Lohn. Die Nacht vergeht ohne Störung sehr ruhig.

### 10. Tag

Die Anzahl der Felder bleibt gleich, die Straße ist sehr gut befestigt, die Zahl der Dörfer und Gehöfte nehmen wieder

leicht zu. Es gibt viel Verkehr, auch die Patrouillen der orsamanischen leichten Reiterei nehmen zu. Heute ist das Wetter durchwachsen, was das Reisen von den Temperaturen angenehm macht.

Der heutige Tag dient den Abenteurern zur Regeneration und Planung. Spätestens jetzt sollten sich die Abenteurer sicher sein, dass die *Comreda* jeden Hebel in Bewegung setzt, damit der Conte nicht aussagen kann. Auf welche Pläne die Abenteurer kommen, kann natürlich nicht vorher gesagt werden.

Nehmen die Abenteurer die normale Straße, können sie am Abend im befestigten Gasthof *Schutz und Schnaps* Quartier nehmen. Die Nacht verläuft ruhig, außer der Spielleiter hat von den vergangenen Tagen offene Enden, die er noch ausspielen will.

Fahren die Abenteurer über Nebenstraßen und kleine Dörfer, brauchen sie zwei Tage länger als auf der Hauptstraße. Viel gewinnen sie dabei nicht, aber alle Zauberkundigen unter den Abenteurern haben zweimal pro Tag eine Chance (**EW-4: Resistenz** gegen Geistesmagie), das *Zauberauge* eines der beiden Comredazauberer (*Katzengold*, S. 36f) zu entdecken, der sich beim Absuchen der Umgebung bis auf weniger als 500 m der Gruppe genähert hat. Aber selbst wenn sie das *Zauberauge* zerstören und den Besitzer damit außer Gefecht setzen, findet der Überfall der *Comreda* statt. Auf der Handelsstraße gibt es immer die Möglichkeit, dass eine Patrouille vorbeikommt, diese Chance ist in den Dörfern kaum gegeben.

### 11. Tag

An diesem Tag kommt es zur großen Auseinandersetzung mit den Nachtfaltern (*Katzengold*, S. 36f). Nachdem der Kampf hoffentlich gut für die Abenteurer ausgegangen ist und der Conte noch lebt, kann man die Wunden verbinden, bzw. von einem der Soldaten verbinden lassen (**EW:Erste Hilfe** mit Fertigkeitswert +12). Dann kann man die Reise fortsetzen, wobei verbleibende Reiterei selbstverständlich mitkommt. Gegen Abend ist man wieder im Dorf Venacera. Im Dorfgasthof *Zur fröhlichen Einkehr* kann man die Wunden nochmals verbinden, schwer verletzten Abenteurer eine gute Ruhestätte und den Dorfheiler anbieten und allgemein gut essen und trinken. Die Nacht verläuft ruhig.

### 12. Tag

Die Reisegruppe erreicht Orsamanca. Eventuell kommt es zu einem letzten Anschlagversuch der *Comreda* (*Katzengold*, S. 37).