

Katzen, Köder, Kriminelle

Ein Double-Page-Abenteuer in Myranor. Erster Teil der "Ludus Cultor"-Trilogie.

von *Marvos Tullius Tivero*, *Josua von den Monscomitem*, *Feiamius Ponsvillicus*, *Bartuselius Mustulentus* und *Ilamene Artiphexcia*, mit Dank an *Otefredius Prussius*

Das Abenteuer im Überblick

Die Helden sollen in der Provinz eine Volkszählung durchführen, jedoch erweisen sich hier ganze Dörfer als entvölkert. Schuld ist der Schurke *Hocenius Plotcensus*, der eine Gruppe Amaunir aufgewiegelt und mit diesen zahlreiche Einwohner entführt hat. Die Einwohner wurden zu "Spielsklaven" der Katzenmenschen gemacht. Sie müssen den ganzen Tag über mit Wollknäueln werfen, die Amaunir kraulen und nebenbei riesige Kratzbäume errichten, die Hocenius erfolgreich nach Makshapuram exportieren lässt. Da er den Erlös jedoch mit den Menschen teilt und sich um eine gute Versorgung kümmert, empfinden die Gefangenen ihr Los nicht als Belastung und fühlen sich in Hocenius' Lager sogar recht wohl. Die Helden müssen dieses Dilemma lösen. Ort der Handlung ist Argenvallis, eine (nicht-offizielle) Provinz im Horasiat Tholdaron, nahe des verfluchten Waldes von Amaunath.

Anwerbung

Das Abenteuer beginnt in Balan Tholdar, der Hauptstadt des Horasiats Tholdaron (**UdS 223 ff.**). Im Horasiat soll eine Volkszählung durchgeführt werden, es stehen hierfür aber zurzeit nicht genug Beamte zur Verfügung. Für eine Belohnung von 10 Aureal pro Person nebst Spesen können die Helden sich als vorübergehende Zensoren anheuern lassen und die Provinz Argenvallis bereisen, um dort in allen größeren Siedlungen die Einwohnerzahl zu schätzen.

Die Anreise nach Argenvallis

Die Anreise können Sie nach Belieben ausgestalten. Die letzten drei Tage führt der Weg die Helden jedoch über eine alte imperiale Landstraße minderer Qualität. Würfeln Sie für die Gestaltung dieses Teils der Reise pro Tag mit 2W6 auf folgende Tabelle:

2 – Die Helden geraten in ein Gewitter. Bei 1-2 auf W20 schlägt der Blitz in der Nähe ein und alle, denen eine MU-Probe -2 misslingt, müssen eine *Selbstbeherrschung*-Probe ablegen, um sich nicht einzunässen (CH -1 für den Rest des Tages).

3 – Eine tiefer Erdriss tut sich vor den Helden auf. Am Rande wartet eine Kutsche, mit der man für 3 Argental über die Schlucht springen kann (siehe **WdE 98**).

4 – Die Helden treffen eine Schaustellergruppe von 3W6 Hundemenschen, die ihnen für einen kleinen Obulus den myranischen Gassenhauer "Wer ließ die Caniden raus?" vorsingt. Falls die Helden sich mit den Sängern unterhalten, sind aufgrund des starken Geruchs später alle *Überreden*-Proben bei den Amaunir um 2 Punkte erschwert.

5 – 2W6+6 Ottermenschen kreuzen die Pfade der Helden und versuchen, ihnen Töpferwaren aus Eigenanfertigung zu verkaufen. Bei einer misslungenen *Überreden* (*Feilschen*)-Probe +6 bezahlen die Helden das 1,5-fache des üblichen Listenpreises.

6 – Die Helden finden eine Höhle, vor der ein großer Stein liegt. Aus der Höhle kommen seltsame Geräusche. Eine alte Frau warnt die Helden, dort spuke es. Tatsächlich spukt es dort auch, und schlagen die Helden alle Warnungen in den Wind, bekommen sie es mit zwei ungnädigen Poltergeistern zu tun, werden aber, bevor es ernst wird, von einem zufälligerweise vorbeikommenden Protectoren des Lesecircels und dessen abgerichteten Krokodil *Utricus* gerettet.

7 – Die Helden finden ein jammerndes Katzenmenschjunge, das auf einem Baum hockt und sich nicht herunter traut. Helfen sie ihm hinab (*Klettern*-Probe +3, modifiziert je nach Hilfsmittel entsprechend **WdE 65**), sind infolgedessen alle *Überreden*-Proben bei den Amaunir später um 3 Punkte erleichtert.

8 – Die Helden begegnen dem legendären Abenteuererpaar *Caspalinus & Sepelios*, die ein Stück des Weges mit ihnen reisen und abends am Lagerfeuer Anekdoten aus ihrem Leben zum Besten geben.

9 – Die Helden finden einen wirren, alten Mann, der behauptet, in seiner Kiste am Straßenrand befände sich eine Amauna, von der er aber nicht wisse, ob sie noch lebe. Er traut sich auch nicht, nachzuschauen, da er fürchtet, eine tote Katzenfrau vorzufinden und infolgedessen Probleme mit den Amaunir des nächstgelegenen Dorfes zu bekommen. Versuchen die Helden, einen Blick zu riskieren, so wird sie der alte Mann nach Kräften daran zu hindern versuchen und notfalls mit den Worten "*Gürtel, mach mich stark!*" einen Kraftgürtel aktivieren (**WdA 115**), der ihm für die folgenden vergleichenden KK-Proben W20 KR lang einen Bonus von 20 Punkten verleiht. Ob die Kätzin wirklich tot ist oder noch lebt, wissen auch wir nicht, und wir legen diese Entscheidung vertrauensvoll in die Hände des Meisters.

10 – Die Helden treffen einen wirren, alten Landstreicher, der sich mürrisch darüber beschwert, dass ein Amaunir seine Behausung aus Verpackungskartons makshapurischer Kratzbäume belagere. Er will sich jedoch nicht mit ihm anlegen, denn das nächtliche Maunzen dutzender rolliger Katzenmenschen macht ihm Angst, und er befürchtet, das ganze Rudel gegen sich aufzubringen. Versuchen die Helden, mehr aus ihm herauszubekommen, brabbelt der Alte nur noch unverständliches Zeug. (Das Schicksal des Alten wird im dritten Teil der "Ludus Cultor"-Kampagne thematisiert).

11 – Die Helden haben verstörende Träume: Alle, denen einen IN-Probe -4 gelingt (!), haben nachts das Gefühl, vom Schicksal an unsichtbaren Strippen gelenkt zu werden. Die Regeneration ist um 2 Punkte reduziert, alle KL- und IN-Proben im Laufe des Tages sind um 2 Punkte erschwert. Helden mit dem Nachteil *Wahmhorstellungen* können den Tag über mehrfach eine fremde Stimme in ihrem Kopf vernehmen, die "*Seid ihr alle da?*" zu keifen scheint. Die Träume sind Kollateraleffekte eines magischen Experimentes, das der Optimat *Petrosilus Homocavalus* in seinem unsichtbaren Glasturm aufführt, der sich ganz in der Nähe befindet. (Die Machenschaften des Optimaten werden Gegenstand des zweiten Teils der "Ludus Cultor"-Kampagne sein).

12 – Eine Stamm Maulwurfmenschen überfällt des Nachts das Lager der Helden und raubt sämtliche Essensvorräte.

Argenvallis sehen und staunen

Die ersten drei Dörfer auf der Agenda der Helden sind Nonvicanus, Villadesertia und Castellum Solitudinum. Alle drei Dörfer erweisen sich als vollkommen entvölkert. Vermitteln Sie den Helden jeweils das Gefühl, sich in einer Geisterstadt zu bewegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Müde schleppt ihr eure erschöpften Knochen durch die Tore von Nonvicanus. Doch welches Erschrecken fährt euch in die Glieder, als ihr erkennen müsst, dass das ganze Dorf keine Seele mehr beherbergt! Türen hängen aus den Angeln, Grasbewuchs hat sich über Dächern und Türschwelle ausgebreitet. Es ist euch, als würde sich die Natur ihr angestammtes Gebiet zurückholen und euch deutlich zuflüstern: "Ihr seid hier nicht willkommen!". Ihr verspürt tiefe Angst und Beklemmung und macht euch schreckliche Sorgen, was mit den Bewohnern des Dorfes passiert sein könnte. Noch völlig verwirrt von euren Erlebnissen in Nonvicanus erreicht ihr in den späten Nachmittagsstunden das Dorf Villadesertia. [Wiederholen Sie hier den Eingangstext.] Noch völlig verwirrt von euren Erlebnissen in Villadesertia erreicht ihr in den späten Nachmittagsstunden das Dorf Castellum Solitudinum [Wiederholen Sie auch hier den Eingangstext.]"

Machen die Helden sich von Castellum Solitudinum aus auf die Suche, können sie nach vier Tage Überlandreise das Dorf Fidesseva erreichen, das noch zur Hälfte bevölkert ist. Die Bewohner jedoch verhalten sich sehr verdächtig. Die Helden können hier die Hintergründe der Entführung aufdecken und sich, ausgehend von Fidesseva, auf die Suche nach dem Schurken machen. Die relevanten Informationen erhalten die Helden nach drei erfolgrei-

chen *Gassenwissen*-Proben +4. Bei Misslingen würfeln Sie bitte mit 1W6 auf folgende Zufallstabelle:

- 1 – Nichts passiert.
- 2 – Die Helden erfahren nicht das Gewünschte, sind aber ab sofort Mitwisser, was die wahre Vaterschaft von Chrysanthemos Chanachos d. J. angeht. (Dies mag als Aufhänger für ein Folgeabenteuer dienen).
- 3 – Die Einheimischen verprügeln die Helden und werfen sie anschließend aus dem Dorf.
- 4 – Die Einheimischen teeren und federn die Helden und werfen sie anschließend aus dem Dorf.
- 5 – Die Einheimischen bereiten 1W6-3 der Helden ein grausames Ende und werfen sie anschließend aus dem Dorf. Alle Anwesenden erhalten permanent MU -2.
- 6 – Die Einheimischen klopfen den Helden auf die Schulter und schenken ihnen aus völlig unerfindlichen Gründen 1W20 permanente Astralpunkte.

Das geheime Lager des Hocenius Plotcensus

Der Unterschlupf des Spitzbuben befindet sich 8 Meilen entfernt von Fidesseva in einem kleinen Talkessel. Hier halten sich insgesamt 10 erwachsene Amaunir und 60 Menschen verschiedener Alterstufen auf (Standardwerte entsprechend **Wege nach Myranor**). Hocenius' Anwesen ist in Höhle H3, die Amaunir leben in den Zelten Z1-Z5, die Menschen schlafen in den Baracken B1-B3. In Höhle H1 befindet sich die Küche, Höhle H2 enthält eine Katzenminze-Plantage, in der sich bei 1-5 auf W20 gerade W6 Amaunir aufhalten, um die Minze zu Tee zu verarbeiten.

Für die Lösung des Abenteuers stehen den Helden nun drei Optionen offen:

- Erstens: Die Helden schleichen sich ins Lager und machen Hocenius einmal ganz deutlich klar, dass es so nicht geht.
Zweitens: Die Helden schleichen sich ins Lager, stehlen Hocenius' falsche Enduriumfeder (siehe **Dramatis Personae**), decken den Betrug an den Amaunir auf und veranlassen diese zur Revolte, um so die Existenz des Lagers zu beenden.

Dramatis Personae

Hocenius Plotcensus (erfahrener Strauchdieb, Zensor-Veteran). Hocenius war einst der junge Spross einer angesehenen Optimatenfamilie, der die letzte Volkszählung in der Provinz Argental vor 25 Jahren betreuen sollte. Von tiefem Entsetzen darüber gepackt, wie wenig Einfluss das Imperium vor Ort noch hatte, schwang er sich selbst zum lokalen Potentaten auf. Als es ihm in der Folge jedoch nicht gelang, die Herzen seiner Untergebenen für sich zu gewinnen, schulte er um und begann eine Karriere als Hühnerdieb und Bösewicht auf dem zweiten Bildungsweg. Seine lang gehegten Pläne begannen schließlich Früchte zu tragen. Eine Gruppe durchreisender Amaunir brachte er mithilfe eines perfiden Täuschungsmanövers dazu, sich seiner Bande anzuschließen, indem er ihnen vorgaukelte, im Besitz einer Schreibfeder aus reinem Endurium und somit ein von den Göttern Auserwählter zu sein. Plotcensus ist in seinem Herzen trotz aller Schurkenstücke eigentlich eine gute Seele und Frohnatur, was mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +2 festgestellt werden kann. Eine gelungene *Heilkunde Seele*-Probe bringt ihn auf den Pfad der Tugend zurück und lässt ihn sein Handeln bereuen.

Zitate:

- "Ihr kennt mich nicht? Ihr hört wohl nicht den Ausrufer?"
"Behaltet euer Gold, aber dieser [unnützen Gegenstand einfügen] sieht wahrlich interessant aus."
"Einem Räuber wird heutzutage auch nichts mehr geschenkt!"
"Ich glaube, ich habe heute meine Lektion gelernt."
"Die Feder ist mächtiger als das Schwert."

Drittens: Die Helden entdecken das Katzenminzelager in Höhle H2 (siehe Karte), mischen den dortigen Vorrat ins Essen (Zubereitung in Höhe H1) und nutzen die entstehende Verwirrung, um die Entführten mit Waffengewalt oder mit Magie zum Mitkommen zu überreden.



Belohnung

Decken die Helden die Machenschaften des Plotcensus auf, erhalten sie pauschal 50 Abenteuerpunkte. Weitere 25 AP winken ihnen, wenn sie die Bewohner zurück in ihre Heimatdörfer geleiten, 25 weitere AP, wenn dies unblutig geschieht. Weitere 50 Abenteuerpunkte können Sie nach Belieben für gutes Rollenspiel und geduldiges Stillhalten während der Vorlesetexte verteilen.



Werte:

Herausragende Eigenschaften: IN 12, CH 13, KL 12
Kampfwerte: AT: 8, PA 7, TP: 1W+1 (Schreibfeder)
Talente: Tanzen 12, Singen 11, Überreden 14, Sich Verkleiden 10
Besonderer Besitz: Schreibfeder aus "Endurium". Genau genommen handelt es sich lediglich um eine sehr schwache Legierung, aber dieses pikante Detail konnte Plotcensus bislang geheim halten, da es seine Autorität ins Wanken bringen würde.
Hocenius besitzt außerdem zwei Faustbelas, die er eigentlich nie benutzt, die aber sehr beeindruckend aussehen und mit denen die Amaunir an Feiertagen zur allgemeinen Belustigung spielen dürfen.