

D.14 Katzensgold

Rico Nielin, MIDGARD-Abenteurer (hier Testspiel-Version), VF&SF 2020

Copyright © 2019 by Harald Popp

Von Pelor nach Tarva

Napoleone da Lanitia, Tevarras Oberpriester, war sehr erfreut über die schnelle Beseitigung sämtlicher Bedrohungen des geheimen Konzils im Kloster Torre Estralu. Mit Interesse nahm er zu Kenntnis, dass Cerileas, ein Angehöriger der berühmten Selkarth-Dynastie, ein unabhängiger Kapitän war, der im kommenden Frühjahr mit seinen Freunden und einer Mannschaft erfahrener Seebären mit einem eigenem Schiff (*Larans Braut*) auf Reisen gehen wollte, um immer und überall das Böse zu vernichten. Bestimmt würde Cerileas dann nebenbei für die tevarrische Kirche kleine Aufträge als zuverlässiger Kurier übernehmen, nicht wahr? Geschmeichelt versprach ihm Cerileas das ohne langes Zögern.

Napoleone unterstützte die geplante Fortbildung des ganzen Teams in Pelor und Umgebung, die sich deshalb erheblich kostengünstiger gestaltete.

Im Luchsmond des Jahres 2408 nL war *Larans Braut* bereit zu ihrer ersten Testfahrt. Zusammen mit einigen erfahrenen Werftmeistern der Familie Entreros fuhren die Abenteurer bei ruhigem Wetter die Küste ostwärts nach Orsamanca. Dabei prüften sie bei allerlei Manövern die Funktionstüchtigkeit der Ruder, des Steuers und der Takelage.

In Orsamanca legten sie planmäßig ein paar Tage Pause ein. Dann sollte die Rückfahrt nach Pelor erfolgen. Die Abenteurer übernachteten im Gästetrakt des Palasts der Familie Selkarth. Der Handelsfürst und seine Gemahlin wussten, was die Gastfreundschaft von ihnen verlangte, aber sie nahmen sich ansonsten wenig Zeit für ihren Neffen, dessen Begeisterung für Laran bekanntlich nur ein Vorwand gewesen wäre, um auf Abenteuer in die Welt zu ziehen, statt sich für das Geschäft der Familie zu engagieren. Sein jüngster Erfolg (eine Schwächung der Piratenfraktion und die Kaperung eines Schiffs) fand freilich ihre Anerkennung.

Cerileas und seine Freunde konnten sich tatsächlich als nützlich für die Selkarths erweisen. Da das Wachpersonal der Familie nämlich momentan etwas gering besetzt war, würde man sich sehr freuen, wenn sie einen Warentransport mit Gütern für Eschar rechtzeitig zum Treffpunkt mit einer größeren Karawane bringen würden, also bis zur Karawanserei von Tarva, etwa 100 km südlich von Orsamanca. Die Spesen bezahlte natürlich die Familie. In Tarva wäre man im Gasthof „Zum Goldenen Krug“ am Marktplatz immer willkommen. Der kleine Ausflug würde bestimmt allen gut tun, nicht wahr?

Bis auf Bolso und NyoSan waren alle dabei, also Sundari, Pinos Narkuban, Heru Wilwarin, Saltor Lufticus, Cerileas Selkarth und PaiMuDan. Sie zogen mit 8 Packpferden nach Tarva.

Bei der Übernachtung in einer Raststätte am Ufer des Nunjo erwies sich ein netter gutaussehender Händler nicht nur als angenehmer Bettgenosse PaiMuDans, sondern wusste ihr auch eine interessante Geschichte über aufregende Ereignisse zu erzählen, die sich vor einem knappen Monat in Tarva zugetragen hatten. Die mächtige Schutzorganisation *Comreda Noctina* hatte nämlich einen schweren Schlag erhalten! Und das war so gekommen.

Jorges Alasta (41), der einzige Sohn von Carlos Alasta, dem Leiter des größten Handelshauses der Region, hatte sich nicht nur als designierter Nachfolger seines Vaters politisch und wirtschaftlich sehr erfolgreich engagiert, er hatte insgeheim auch für die

Comreda Noctina gearbeitet und war vermutlich sogar der zentrale Strippenzieher dieser mächtigen und bei Zahlungsmüden äußerst gefürchteten Schutzorganisation gewesen.

Die in seinem Auftrag durchgeführte Ermordung eines unbedeutenden Küchenmädchens, deren Leiche am 16. Bär auf einer Sandbank des Nunjo angetrieben worden war, hätte freilich unter normalen Umständen niemals zu seiner Entlarvung geführt. Das alleinstehende Mädchen hatte in einem Verschlag in der Nähe des Hafenbordells gewohnt, und man hatte dort einen mühsam gekritzeltten Abschiedsbrief gefunden, in dem das Mädchen ihren Selbstmord angekündigt hatte, aus Scham und Verzweiflung über einen missglückten Diebstahl, den sie eigentlich hatte begehen wollen. Tatsächlich hatte sie wohl am Vortag als Aushilfe in der Küche des Paladors der Alasta gearbeitet und war beim Versuch, einer reichen Gräfin ein wertvolles Diadem zu stehlen, auf frischer Tat ertappt worden. Sie hatte zunächst fliehen können, aber ihr finaler Ausweg aus der Schande war offenbar der Tod gewesen.

Für die Stadtwachen wäre der Fall damit erledigt gewesen, aber dieselben Leute, die den Diebstahl des Diadems verhindert hatten, hatten die Aufklärung des Vorfalls derart intensiv unterstützt, dass gewisse Unstimmigkeiten, die zuvor niemandem aufgefallen waren, schließlich zu der Erkenntnis geführt hatten, dass das Mädchen ermordet worden war, und zwar von zwei berüchtigten Schlägern „aus dem Milieu“ des Hafenviertels. Den Aufklärern war es irgendwie gelungen, diese Schläger nicht nur ausfindig zu machen, sondern auch zu einem umfassenden Geständnis zu überreden, und damit hatten sie die *Comreda Noctina* offenbar derart überrumpelt, dass jene nicht in der Lage gewesen war, Jorge entweder eine rechtzeitige Flucht oder einen schnellen Tod zu ermöglichen.

Die Stadtwachen hatten Jorge am 18. Bär verhaften müssen, und sie hatten nach einer Durchsuchung seines Palastes derart viele Indizien für Steuerbetrug, krumme Geschäfte und organisierte Erpressungen gefunden (einschließlich einer von Jorge höchstpersönlich säuberlich geführten Akte seines „Nachtschutz-Programms“), bei denen auch zahlreiche kaltblütige Morde zu den Mitteln der Wahl gezählt hatten, dass Jorge geliefert war und die ganze Stadt erleichtert aufgeatmet hatte, dass dieser üble Schurke endlich gefasst worden war.

Der Gerichtshof des Duganats hatte Jorge zum Tod durch Schlangengift am 18. Luchs verurteilt, sofern er nicht vorher „auspacken“ und seine Vorgesetzten und Kollegen in der *Comreda Noctina* verraten würde. Bisher hatte Jorge aber eisern geschwiegen. Ein Alasta wurde selbstverständlich nicht gefoltert, und der Rest seiner Familie, einschließlich seiner Gattin, beschäftigte sich bereits mit den Erbschaftsfragen, weil keiner davon ausging, dass Jorge vor seinem Ende doch noch reden würde.

Die „Aufklärer“ waren übrigens eine bunt zusammengewürfelte Reisegruppe gewesen, die auf der Straße nach Osten unterwegs gewesen war, um für ein natürlich ungenannt bleibendes valianisches Handelshaus neue Rohstoffquellen und Absatzmärkte zu erkunden. Zu den sieben Personen gehörten ein Elf, ein Zwerg und ein Halbling. Bestimmt war nicht nur der Anführer der *Energischen Exploratoren*, ein schlanker hochgewachsener Valianer namens Ricus Nilis, der Zauberei kundig, aber „aus Effizienzgründen“ hatte sich keiner der Reisenden die Mühe gemacht, einen Ausweis des Covendo Mageo zu erwerben, der ihm das Praktizieren von Magie offiziell gestattet hätte.

Die Gruppe hatte kurz nach ihrer Ankunft in Tarva eine Einladung zu einer der prunkvollen *Paladoradas* erhalten, die Jorge mehrfach im Jahr in seinem prächtigen alten Palast veranstaltet hatte, bei dem die vornehme Gesellschaft (Händler, Grundbesitzer) die Gelegenheit genutzt hatte, sich nicht nur Genüssen aller Art hinzugeben (Essen, Trinken,

Sex), sondern auch exotischen Künstlern und weitgereisten Abenteurern zu begegnen und sich von deren Werken und Geschichten verzaubern zu lassen.

Die (vermutlich auf ewig letzte) *Paladorada* hatte am 14. Bär stattgefunden. Die aufmerksamen Aufklärer hatten nicht nur den Diebstahl des Diadems verhindert, sondern auch die gedungenen Mörder der Diebin aufgespürt und von jenen wertvolle Hinweise erhalten, die zur Verhaftung Jorges führten. Jorge hüllte sich seither in Schweigen und hatte vermutlich mit dem Leben abgeschlossen. Die Mörder waren bereits gehängt und ihre Leichen verbrannt worden. Die Aufklärer hatten eine üppige Belohnung kassiert, die durch richterlichen Erlass aus dem Vermögen der Alasta bezahlt worden war, und waren nach Moro weitergezogen.

Zur Sache, Kätzchen

Nachdem sie am Abend des 14. Luchs die Packpferde der Selkarths in der Karawanserei vor den Toren Tarvas sicher abgegeben hatten, konnten die Abenteurer endlich die Gastlichkeit des *Goldenen Krugs* genießen. Der Wirt freute sich über den Besuch eines Mitglieds der Selkarth-Familie und war sofort zu Höchstleistungen bereit.

Noch vor dem Abendessen traf ein Bote aus dem Castello im Gasthaus ein und richtete Cerileas aus, dass ihn Commandante Delmar Jurezza, der Hauptmann der Stadtwache, unverzüglich in der Burg sprechen möchte, gern im Beisein seiner Freunde. Delmar hätte schon allerlei Gutes von der Tüchtigkeit seiner Eingreiftruppe – äh, seines Einsatz-Teams – gehört und würde ihn jetzt gern ganz offiziell um seine Unterstützung bitten.

Im Castello begrüßt Delmar die Gefährten mit der Entschuldigung, dass ihn die gute Nachricht von ihrer Anwesenheit sogleich zu der Bitte an sie veranlasst hätte, sich auf fachmännische Weise eines Problems anzunehmen, mit dem sich er bzw. Tarva momentan konfrontiert sehen würde. Er spielte dabei auf recht auffällige Weise mit einem zerbrochenen Goldstück in seinen Fingern.

Delmar war also im einfachen Dienst für den Seekönig tätig. Die Agenten waren jetzt im gehobenen Dienst und hatten diesen Kinderkram nicht mehr nötig. Delmar kam schnell zur Sache und bat die Gruppe um einen kleinen Gefallen.

Seit fünf Tagen wirkt der Palador der wohlhabenden Familie Alasta so, als sei er ein echter Tempel für Katzen! Dutzende von äußerst aggressiven Katzen haben das momentan unbewohnte Gebäude regelrecht besetzt und lassen sich einfach nicht vertreiben. Kaufmann Jorges ist am 18. Bär verhaftet worden, weil er in leitender Position für die Comreda Noctina gearbeitet und in den letzten zehn bis fünfzehn Jahren für etliche grausame Morde in Tarva und Umgebung gesorgt hat. Ihn erwartet am 18. Luchs die Hinrichtung. Seine Frau und das Gesinde sind schon längst in das Stadthaus der Familie umgezogen. Insofern besteht am Palador kein akuter Handlungsbedarf, aber irgendwann muss ich dort meine Stadtwachen mal wieder abziehen, die momentan das Gebäude noch bewachen, um Plünderer abzuschrecken, und spätestens dann dürfen dort natürlich keine Katzen mehr herumstreunen und die Gemächer verunreinigen oder die künftigen Bewohner attackieren. Und diese verdammten Katzen sind wirklich sehr angriffslustig! Vorgestern sind sechs meiner Leute mit Knüppeln rein – und keiner kam unverletzt wieder raus! Und leider habe ich das Gefühl, dass es täglich sogar noch mehr Katzen werden! Klar, der Covendo Mageo hat bestimmt Spezialisten für solche Vertreibungsaktionen, aber erstens könnte das kostspielig werden und zweitens würden meine Wachen und ich keinen guten Eindruck machen, wenn wir uns nicht

selbst zu helfen wissen. Notfalls müssen wir freilich Tura oder Orsamanca um Hilfe bitten, aber – ehrlich gesagt – wegen dieser doofen Katzen unsere Unabhängigkeit zu gefährden, das kann es doch wirklich nicht sein! Ich hoffe sehr, dass ihr eine gute Idee habt, wie man dieses Problem schnell lösen kann!

Als sich die Abenteurer nach seltsamen anderen Vorkommnissen erkundigten, erzählte Delmar, dass Josseffa Ferres, eine Händlerin von edlen Gewändern, und ihre scharidische Freundin Rinah Fesus (die Frau eines jungen, aber tüchtigen Arztes) gestern um Mitternacht am Brunnen vor dem Castello beobachtet und schließlich festgenommen worden sind. Die beiden Damen hatten dort den Mond lautstark anmiaut, nachdem sie sich sämtlicher Kleider entledigt hatten, und als die Wachen auf den Platz gelaufen waren, hatten sie auf allen Vieren weglaufen wollen. Sie waren im städtischen Tempel der valianischen Götter untersucht worden, leider ergebnislos. Keine Drogen, keine Aura, kein Hinweis auf eine Besessenheit durch einen Dämon, gar nichts. Sogar *Seelenheilung* (wirkt gegen Geisteskrankheiten) hatte keine Ergebnisse gebracht. Den beiden Frauen war das alles sehr peinlich gewesen; sie hatten sich an nichts erinnern können. Man hatte sie schließlich heute Nachmittag wieder freigelassen. Sie wohnten in schönen Häusern direkt am Burgplatz.

Delmar stellte eine Aufwandsentschädigung von 250 GS pro Nase in Aussicht und versprach, je nach Ergebnis eventuell noch mehr bezahlen zu können. Selbstverständlich befreite er die neuen Sonderermittler vom städtischen Waffenverbot und gab Cerileas eine schriftliche und besiegelte Ermittlungsvollmacht mit, die bis zum Ende des Luchsmonds befristet war.

Nachdem sie dem Hauptmann ihre Hilfe zugesagt hatten, kehrten sie in den *Goldenen Krug* zum Abendessen zurück. Sie hatten erst die zweite Vorspeise hinter sich, als eine Stadtwache in höchster Aufregung in die Gaststube stürmte und Cerileas und seine Helfer auf ein schnelles Wort nach draußen bat. Ein wenig ungehalten über die erneute Störung folgten sie dem keuchenden Mann vor die Tür, und er erklärte ihnen, dass gerade Jorge in Gestalt eines riesigen Panthers aus dem Kerker des Castellors entkommen wäre! Delmar würde sich vor Ort um die Verletzten kümmern. Diese Nachricht wäre übrigens sehr vertraulich zu behandeln. Wenn sie ihm also bitte folgen würden?

Tatsächlich wollten das nicht alle tun. Cerileas und Pinos kehrten zu ihrem Abendessen zurück. Das köstliche Essen durfte man nicht kalt werden lassen!

Ihre Kollegen verhielten sich nicht so rücksichtslos und retteten die Ehre der Gruppe. Delmar und die beiden mehr oder weniger schwer verwundeten Wachen standen noch unter dem Schock des Ereignisses. Jorge hatte sich mit übermenschlicher Kraft aus seiner Zelle befreit. Er hatte sich wieder und wieder gegen die Tür seiner Zelle geworfen und dabei schließlich den verbogenen Eisenriegel aus seiner Verankerung gedrückt. Die Tür hatte beide Wächter zu Boden geworfen, und aus der Zelle war ein 3m langer schwarzer Panther (mit einer Schulterhöhe von 1,50m) mit tiefem Grollen herausgestürmt und die Treppe hinaufgespurtet. Der diensthabende Wächter hatte das Ungeheuer nicht aufgehalten, aber gesehen, wie es locker eine Hauswand erklimmen hatte und über die Dächer davongeflitzt war, und zwar, jawohl, in Richtung des Palador.

Delmar bat die Gefährten, diese Geschichte zunächst geheimzuhalten. Es wäre viel besser, könnte man unnötige Beunruhigungen sowie unberechtigte Vorwürfe vermeiden und lieber eine gute Lösung präsentieren, nicht wahr?

Schließlich begaben sich dann doch alle Agenten zum Palador, an dem einige Stadtwachen Wache hielten. Sie wiesen die neuen Sonderermittler auf die Stelle hin, an der eine Gestalt, die fast wie ein riesiger schwarzer Panther ausgesehen hatte, über die Mauer in den Garten des Palastes gesprungen war. Sie warnten die Neuen vor den bestimmt 100 oder gar 200 Katzen oder mehr, die das Grundstück bevölkerten, und sie wiesen sie vorsorglich auf die Leibesvisitation hin, der sie sich beim Verlassen des Geländes unterziehen müssten. Vorschrift wäre eben Vorschrift! Pinos schäumte vor Wut und holte Delmar persönlich herbei, der dem Wächter eine Standpauke erteilte.

Saltor hatte mittlerweile an der bezeichneten Stelle Tatzenabdrücke des Panthers gefunden.

Jorge war über die Mauer gesprungen, durch die Terrassentür ins Arbeitszimmer gerannt, dann durch die Eingangshalle hinauf in den 1. Stock und über das Treppenhaus in sein Zimmer im 2. Stock, um sich von dem Schock der Verwandlung zu erholen und seine Wunden zu lecken.

Streicheln unerwünscht!

Weil Pinos am liebsten eine Fass-Rüstung gehabt hätte, sahen sich die Abenteurer erstmal in der Remise um und entdeckten dort statt passender Fässer den schnarchenden senilen Ex-Verwalter des Palastes namens Joao. Er war nicht mit den anderen ins Stadthaus der Alasta gezogen, weil seine Herrin keine Einwände gehabt hatte, dass er weiterhin in seinem Zimmer bleiben würde. Sie ließ ihm sogar Speisen und Getränke von ihrem Dienstpersonal bringen, damit er nicht verhungern müsste. Und Joao wiederum kümmerte sich um seine beiden Schmusekätzchen. Der Verwalter erwähnte auch, dass ihn seit einigen Tagen seltsame Träume plagten würden, in denen er sich wie eine Katze fühlen würde, die auf der Suche nach irgendwas durch den Palador streifen würde. Leider wusste er nicht, was und wo er suchen sollte, nur, dass es sehr wichtig wäre.

Im Schein des Vollmonds gingen die Abenteurer schließlich in den Garten des Palasts und durch die aus ihre Angeln gesprengte Terrassentür hinein in das leergeräumte Arbeitszimmer. Sofort wurden sie von fauchenden Katzen verfolgt. Pinos versperrte mit einer *Steinwand* den Katzen den Angriffsweg von draußen, und mit einer weiteren *Steinwand* den Angriffsweg durch die aus ihren Angeln gesprengte Tür zur Eingangshalle. Jetzt blieben nur noch 5 aggressive Katzen übrig, wirklich zähe Biester, die die Eindringlinge bis zu ihrem Tod vehement attackierten.

Zerkratzt und zerbissen sahen sich die Gefährten an. Normal war das nicht! Die Aussicht, jetzt noch etwa 195 weitere Katzen töten zu müssen, gefiel ihnen gar nicht.

Pinos hatte die Idee, die Holzschränke des Arbeitszimmers so hinter den Steinwänden zu platzieren, dass sie nach Ende seines Zaubers eine neue Barriere für die Katzen bilden würden, die sich anfangs wie wild gegen seine Steinwand geworfen hatten. Aber nachdem sich die Biester etwas beruhigt hatten, setzten sie diesen Einfall nicht in die Praxis um und spähten zunächst einmal selbst in die Eingangshalle. Etwa 20 Katzen spähten zurück.

Sundari wagte ein paar Schritte in die Halle, in Richtung des Eingangsportals, und wurde aufmerksam von 40 Augen verfolgt. Der Katzen-„Schwarm“ schien also nichts dagegen zu haben, wenn sie den Palast wieder verlassen wollten!/? Jetzt machte sich die ganze Gruppe auf den Weg zu diesem Portal – und spurtete plötzlich zur nächsten Innentür, die in den Ballsaal führte. Ebenso plötzlich spurteten die Katzen los, und der Hälfte gelang es, ebenfalls in den Ballsaal zu kommen, ehe sie die Tür schließen konnten.

Diesmal hatten die Agenten eine bessere Katzenabwehrtaktik. Sie töteten vier, während Pinos die anderen sechs mit *Angst* einschüchterte. Ehe sich die Katzenverscheucher zu sehr über ihren Sieg freuen konnten, drangen weitere sechs Katzen durch eine leicht offenstehende Seitentür in den Ballsaal, beruhigten ihre verängstigten Artgenossen und griffen dann gemeinsam die Abenteurer an, die sich im Nachhinein ärgerten, nicht früher den Zustand der Türen überprüft zu haben. Jetzt mussten sie also ein Dutzend dieser aggressiven zähen Biester erledigen!

Nach getaner „Arbeit“ schlüpfen die Katzenkiller in die benachbarte katzenfreie Bibliothek und legten eine Ruhepause ein. Pinos, Cerileas und PaiMuDan meditierten. Die kanthanische Glücksritzerin hatte sich an ihren Geschichtsunterricht erinnert und bereits vermutet, dass hier die katzenköpfige meketische Göttin Nofret ihre Krallen im Spiel hatte, aus welchen Gründen auch immer. Bei ihrer Meditation hatte sie nun einen seltsamen Wachtraum von dieser „Katzenfrau“, die stinksauer war, dass man ihr Heiligtum geschändet und Gaben entwendet hatte, die sie unbedingt wieder zurückhaben wollte. Ähnlich wie Joao hatte PaiMuDan das Gefühl gehabt, sie würde am Fuß einer Treppe nach irgendetwas Unbestimmtem suchen.

Am Ende der Ruhepause erzählte PaiMuDan ihren Gefährten von dieser „Vision“ und schlug vor, den Palador zu verlassen, um erstmal außerhalb des Katzengebiets nach hilfreichen Informationen zu suchen. Da ihre Kollegen in den Werken der Bibliothek keine interessanten Hinweise gefunden hatten, waren alle mit diesem Plan einverstanden.

Sie verließen den Palast, ohne von den Katzen angegriffen zu werden, kehrten zum Gasthof zurück und legten sich schlafen.

Katzen-Amulette gesucht!

Am Vormittag holten sie sich von Delmar einen Grundriss des Paladors. Der Hauptmann begleitete sie zu einer Audienz bei Tinina Alasta, der künftigen Witwe. Sie beteuerte den Sonderermittlern, dass sie das Doppelleben ihres Gatten die ganzen Jahre hindurch nicht durchschaut und jetzt die Nase gestrichen voll von jeglichen gemeinsamen Erinnerungen hatte. Je eher man den Palador verkaufen könnte, desto besser! Auf die meketische Vergangenheit des Gebäudes angesprochen, zuckte sie nur mit den Schultern und meinte, dass sich Jorge (wie sein Vater) ab und zu mit dem scharidischen Gelehrten Subal über historische Themen unterhalten hatte. Auf PaiMuDans direkte Frage nach dem Besitz irgendwelcher „Katzen-Pretiosen“ erinnerte sich Tinina an einen sechseckigen silbergefassten Goldanhänger mit Diamant-Augen-Katzengesicht, den ihr Mann bei einer *Paladorada* vor fünf Jahren getragen hatte. Bingo!

Zusammen mit Delmar besuchten sie den Richter des Duganats und erfuhren von dessen Schreiber, dass sich bei dem sichergestellten Beweismaterial keine Baupläne des Palastes oder diesbezügliche schriftliche Notizen Jorge befunden hatten.

Ohne den Hauptmann gingen sie anschließend zu Subal, der ihnen über die meketische Vergangenheit des Ortes ein paar Auskünfte geben konnte. Jorge hatte sich (wie sein Vater) bei dem Gelehrten ab und zu nach dem pekuniären Wert von meketischen Antiquitäten erkundigt.

Subal kannte natürlich die katzenköpfige Nofret, die meketische Göttin der Liebe und der Fruchtbarkeit, des Tanzes und der Feier, die auch die Schutzheilige der Katzen gewesen war. Es war deshalb in allen Städten verboten gewesen, eine Katze mutwillig zu töten. Die Katzen

galten als die Boten Nofrets, was dazu geführt hatte, dass die Meketer Katzen mit den sechseckigen Goldmünzen der Göttin als Mumien durch die Totentore schickten, um ihr einen Wunsch der Gläubigen direkt zu überbringen.

Subal fügte hinzu, dass er sich auch schon gefragt hätte, ob das seltsame Verhalten der Katzen im Palador vielleicht damit zu tun haben könnte, dass in den heutigen Tagen des Luchsmondes der Vollmond genau im Auge des Sternbilds Katze stehen würde.

Als nächstes statteten sie Brillianto Ghettoni einen Besuch ab, der angeblich der beste Juwelier Tarvas war. Sie erfuhren von ihm, dass er vor etwa 10 Jahren tatsächlich für Jorge drei sechseckige Münzen mit einer silbernen Fassung versehen und mit Diamanten aufgehübscht hatte.

Wer außer Jorge hatte noch so ein „Katzenamulett“ besessen? Die Abenteurer befragten Tinina und deren fünf Kinder, die allesamt keine Hilfe waren.

Saltor erinnerte sich plötzlich an die beiden Frauen, die sich nachts wie Katzen verhalten hatten. Die Sonderermittler besuchten die beiden vornehmen Häuser, erfuhren von den verlegenen Eheleuten, dass sich auch in der vergangenen Nacht wieder die felines Symptome gezeigt hatten, und bekamen recht problemlos in beiden Fällen das gesuchte Katzenamulett ausgehändigt, das ihnen Jorge für erfolgreiche Geschäftsabschlüsse geschenkt hatte.

Böser schwarzer Kater

Am späten Nachmittag kehrten die Agenten in den Palador zurück. Saltor und Cerileas trugen die Katzenamulette. Wie erhofft, verhielten sich die Katzen jetzt abwartend und attackierten die Palastbesucher nicht.

Für den Panther galt das allerdings nicht. Er sprang aus Jorges Zimmer, sobald die Ermittler den Flur des 2. Stockwerks betreten hatten. Unter seinen gewaltigen Prankenhieben ging Saltor sofort tot zu Boden. Heru schleifte seine Leiche weg, während Pinos auf den Einsatz einer *Steinwand* lauerte, um den Rückzug seiner drei noch im Nahkampf mit dem gewaltigen Raubtier befindlichen Kollegen zu decken.



Cerileas, Sundari und PaiMuDan entschlossen sich gemeinsam zur Flucht, und Jorge unterdrückte den tierischen Instinkt, die Menschen zu verfolgen, sondern zog sich in sein Zimmer zurück.

Heru verabreichte Saltor die bisher ungenutzte Notfallspritze für Einsatzkräfte des gehobenen Dienstes – und mit einigen zusätzlichen Falten im Gesicht kehrte der Agent wieder ins Leben zurück. Keiner wollte einen weiteren Kampf mit irgendwem riskieren, also eilten sie gemeinsam zurück in den Gasthof und ruhten sich eine Weile aus.

Abends betraten sie den Palador erneut. Dem bisherigen Götterleugner Heru kam es in den Sinn, dass er vielleicht künftig Nofret verehren sollte. Vermutlich wäre er einer der ganz wenigen Anhänger und könnte so die besonders hohe Aufmerksamkeit einer (besonders schwachen) Göttin genießen. Kaum hatte er diesen Gedanken eher scherzhaft geäußert, da rieb sich schon ein Kätzchen schnurrend an seinen Beinen! Heru begann den Schritt ernsthaft zu erwägen.

Dank der Grundriss-Pläne Delmars hatten die Abenteurer bereits vermutet, dass der einzige der nachträglich eingebauten Kamine, der durch alle Stockwerke führte, einen geheimen Leiterschacht besaß. So war es auch! Und dieser Schacht führte sogar bis in den Keller, obwohl in Delmars Plänen dort gar kein Keller eingezeichnet war.

Es waren genau drei geheime Kellerräume. Der erste (mit dem Kamin) war leer, bis auf zwei Schränke und einen Schreibtisch mit Stuhl. Alle Möbel waren leer. Der zweite lag hinter einer gut verborgenen, aber durch einen Keil am Zufallen gehinderten Tür und sah aus wie eine kleine, aber feine ehemalige Juwelierwerkstatt. In drei Truhen lagen noch ein paar silberne und goldene beschädigte Schmuckstücke, aber die Gefährten hatten den Eindruck, dass andere „Schatzsucher“ oder „Exploratoren“ hier bereits fündig geworden waren. Der dritte Raum war ein Art Fitness-Raum mit Geräten zum Üben der Bewegungs- und Kampffertigkeiten. Hier gab es einen Gang, der in die alte Kanalisation von Tarva führte. Er war für die *Comreda Noctina* bestimmt nützlich gewesen.

Die Agenten kletterten jetzt durch den geheimen Schacht nach oben ins 2. Stockwerk. Der Kamin befand sich in Jorges Zimmer. Aus dem geheimen Hohlraum konnte man das Zimmer gut beobachten. Der schwarze Panther lag auf dem Bett und zuckte unruhig mit den Ohren. Cerileas stellte fest, dass er eine göttliche Aura besaß – so wie der gesamte Palast!

Saltor entdeckte in dem Hohlraum eine verborgene Nische, in der Jorges Katzenamulett, ein kleiner „Notgroschen“ (1500 GS) und ein Pergament versteckt waren.

Auf der einen Seite des Pergaments sind Abkürzungen notiert. Neben Zahlen und unklaren zwei- oder dreistelligen Buchstabenkombinationen findet man die Zeilen 2399/13 – RRF:Katze und 2400/11 - JPF:Katze.

Auf der anderen Seite hat sich Jorge in Neu-Vallinga einige Stichpunkte notiert:

- Tarva ist von den Valianern gegründet worden, auf den Ruinen einer uralten meketischen Siedlung namens Tarban, was sowohl "natürlich" als auch "ermüdend" bedeuten kann.
- Tarban ist von Haram-I-Mastol, einem Diener Nofrets (meketische Katzensgöttin?) sowie einer gewissen An-Tankh (noch eine meketische Göttin?), mit Zauberei und Gift aus religiösen Gründen nahezu vollständig vernichtet worden.
- Den letzten Überlebenden gelang es, Haram-I-Mastol und dessen beide Frauen Minaka und Sharmota mit einer List zu überwältigen. Die Weiber wurden massakriert, aber ihr Ehemann hatte nicht so viel Glück. Obwohl ihm einige „Seuchenvögel“ (fliegende Wesen, die angeblich tödliche Krankheiten verbreiten) zu Hilfe eilten, konnten sie An-Tankhs Diener nicht befreien.

- Der grässlich gefoltete Haram-I-Mastol wurde schließlich im Trauerhaus des Ortes bei lebendigem Leib mumifiziert und in einem Grab eingesperrt.
- Herzmumien sind feuerempfindlich. Aufwand/Nutzen fraglich: 3 GS + x?
- Vielleicht später, als Prüfung meiner Söhne?

Keinesfalls wollten sich die Freunde erneut mit dem Panther anlegen. Sie stiegen den geheimen Schacht hinab bis ins Erdgeschoss und gingen dann über die Treppe hinab in den normalen Keller des Palastes. Unten hockten viele Katzen und starrten die Wand des Treppenhauses an. Sehr seltsam!

PaiMuDan verspeiste einen aranischen LiLaLum-Käfer, der ihr *Wahrsehen* bescherte. Dennoch konnte sie an der Wand nichts erkennen. Vielleicht gab es anderswo einen Hinweis, den sie übersehen hatten? Sie eilte in den Fitness-Raum im geheimen Kellerbereich und entdeckte dort prompt eine geheimes Wandfach und eine geheime Tür.

Im Wandfach lagen ein magisches Wurfmesser, ein magischer Dietrich und eine zerschlissene Tarnkappe.

Hinter der Geheimtür führte eine Treppe hinab in die meketische Vergangenheit des Grundstücks.

Im Heiligtum der Nofret

Die Agenten liefen hinab. PaiMuDan war an der Spitze, denn sie wollte möglichst lange ihre besondere Wahrnehmung ausnutzen. Der Gang brachte sie in einen 4m hohen, 8m * 8m messenden Raum. Er hatte in jeder Wand einen Durchgang; die Wege nach Norden und Süden waren verschüttet, aber ein kurzer Gang führte weiter nach Osten in eine kleine Halle.

In dem Raum standen rechts und links von jedem Durchgang lebensgroße Statuen von Meketern unterschiedlichen Standes und Berufes. In den Ecken waren Tontäfelchen mit meketischer Bildschrift bemalt. Vor einer Mittelsäule des Raums stand die grob geformte Statue eines kleinen Mannes. Über ihr war auf einer Tontafel eine meketische Inschrift zu sehen, und darüber war ein falkenköpfiger Mann dargestellt: Rehotep, der Gott der Ordnung.

PaiMuDan entdeckte die Existenz eines Geheimfachs in der Mittelsäule. Niemand hatte eine Idee, wie man das Fach öffnen könnte. Als Saltor und Pinos die Statue des kleinen Manns wegheben wollten, verpasste er Pinos plötzlich einen kräftigen Fausthieb. Die beiden Agenten gaben ihr Vorhaben sofort auf. Der kleine Mann versteinerte wieder.

Von PaiMuDan angetrieben, eilten die Freunde weiter in die nächste Halle. In deren Mitte stand eine 2,20m lange, 80cm breite Barke aus dunkel gebeiztem Holz. Drei männliche Figuren in Priesterroben ruderten das Boot, in dem vierzig hölzerne Totenschädel lagen.

Eine Treppe führte weiter in die Tiefe. Sechs Ratten außergewöhnlicher Größe griffen die Abenteurer an und wurden von Cerileas und Heru getötet. Cerileas sorgte später mit *Bannen von Gift* dafür, dass Heru durch das Gift der Riesenratten nicht getötet wurde.

Die Treppe endete in einem Raum mit je einer Steintür im Westen, Osten und Süden. Zwei der Steintüren waren geschlossen und versiegelt, die dritte war ebenfalls geschlossen, aber das gebrochene Siegel (in Form eines falkenköpfigen Menschen) lag davor am Boden. Rechts

neben jeder Tür waren Steinplatten angebracht, auf der persönliche Informationen zum Toten angebracht waren – natürlich in der meketischen Bilderschrift.

PaiMuDan entdeckte den Geheimstein zum Öffnen der Steintür, ehe die Wirkung des Marzipankäfers vorbei war.

Saltor malte die meketischen Schriftzeichen ab.

Die Abenteurer kehrten zu Subal zurück, der ihnen die Inschriften übersetzte und dabei sein Interesse für meketische Antiquitäten äußerte.

Noch in derselben Nacht gingen sie erneut in den Palast. Im Garten lockte Heru einen kräftigen Kampfkater zu sich und trug den Fellkrieger durch den Schacht hinab in die meketische Grabanlage.

Dank Sundaris Hartnäckigkeit entdeckten die Agenten, dass die acht lebensgroßen Statuen des ersten Raums drehbar gelagert waren. Dank der übersetzten Inschriften gelang es den Gefährten nun, das Rätsel dieser Kammer zu lösen und den in der Mittelsäule verborgenen Schatz zu heben, ohne den kleinen Steinwächter zu aktivieren.

Schließlich erreichten die Freunde die Grabräume der Herzmumie.

In einer der teilweise eingestürzten Kammern war ein Nest von Riesenratten, in dem sich Herus Kampfkater großen Respekt verschaffte. Er legte Heru drei große tote Nager zu Füßen und war offensichtlich höchst zufrieden mit seiner Arbeit.

In einer anderen Kammer waren die Speerfallen noch funktionstüchtig, trafen aber niemanden.

Der Sarkophag in der Grabkammer der Herzmumie war bis auf gesprengte Eisenketten leer.

Die Mumie hatte sich in einem Nebenraum versteckt und attackierte Saltor mit einem Dolch, als der Spitzbube an der Spitze seiner Kollegen den Raum betrat. Erneut brach Saltor tot zusammen. Eine zweite Dosis seiner Notfallspritze rettete ihm wieder das Leben, aber diesmal verlor er deutlich seinen natürlichen Charme. PaiMuDan, Cerileas und Heru töteten die Mumie, die vorher von Pinos mit *Zauberhand* geschwächt worden war.



Die Grabanlage war hier zu Ende. Deshalb legten die Abenteurer die drei Katzen-Amulette in eine Opferschale, die offenbar der Göttin Nofret geweiht gewesen war. Pinos hatte die Bruchstücke der Schale vorher mit *Befestigen* zusammengeklebt.

Alle hatten das Gefühl, richtig gehandelt zu haben.

Ohne die geringste Ruhepause eilten die Abenteurer zurück in den Palast. Als Saltor und Pinos gerade im Keller den Geheimschacht betreten wollten, bemerkten sie eine Gestalt, die gerade von oben den Schacht herabkletterte. Das musste Jorge sein! Saltor hätte den Mann gern im Keller überrascht, aber Pinos rief vorlaut zu dem Kletternden hinauf, er sollte sich ergeben, Widerstand wäre zwecklos.

Der Mann kletterte daraufhin wieder nach oben. Bis zum Ausgang des Schachts im 1. Stock oder Erdgeschoss wagte er nicht herabzusteigen, weil Pinos und Saltor sofort begannen, nach oben zu klettern. Er wuchtete schließlich eine Truhe in den Schacht, aber sie verfehlte seine beiden Verfolger. Die anderen Agenten stürmten inzwischen die Treppe hinauf, da sie im Erdgeschoss den Schacht verlassen hatten. Dort lief ihnen Jorge (in Gefängnis Kleidung) in die Arme und ergab sich.

Als Jorge sah, dass er es mit sechs Gegnern zu tun hatte, bot er ihnen pro Person ein Honorar von 2000 GS, wenn sie ihn entkommen lassen würden. Er versprach ihnen, die Küstenstaaten verlassen und in der Fremde ein neues Leben der Buße und Einkehr beginnen zu wollen. Die Abenteurer glaubten ihm nicht, und Cerileas hatte einen Ruf zu verlieren und war schon zweimal dagegen, das örtliche Oberhaupt der Schutzgelderpresser laufen zu lassen.

Dabei war ihm das wirkliche Interesse der Familie Selkarth gar nicht bekannt. Möglicherweise hätten sie aus geschäftlichen Gründen durchaus Interesse an der Freiheit des Händlers gehabt. Jorge selbst erwähnte dieses Thema freilich nicht.

Die Palastkatzen hatten ihren seltsamen „Schwarmcharakter“ vollständig verloren.

Die Agenten brachten ihren Gefangenen unverzüglich ins Castello. Delmar gratulierte ihnen und verdoppelte seine Belohnung. Jeder Ermittler erhielt eine schöne Dankesurkunde der Stadt, die den Bezeichneten zu einem "bevorzugten Bürger" Tarvas erklärte.

Jorge schwieg.

Die Abenteurer rieten Delmar, das meketische Grab unterhalb des Paladors bestmöglich zu versiegeln. Herus Angebot, diese Arbeiten zu überwachen, nahm der Hauptmann dankbar an. Der neue Diener Nofrets wollte einfach sichergehen, dass das Heiligtum seiner Göttin mit Respekt behandelt und vor Grabräubern perfekt gesichert würde.

Seine Gefährten blieben bei ihm in Tarva und verbrachten dort noch eine Weile. Cerileas bestand darauf, das Quartier zu wechseln, weil er bei einer zu hohen Spesenrechnung Ärger mit seinen Verwandten befürchtete.

Am 18. Tag des Luchsmonds wurde Jorge im Kerker des Castello im Beisein Delmars, des Richters und seiner Angehörigen sowie einiger vom Gericht bestellten Zeugen mit Schlangengift qualvoll getötet.

Als man zwei Tage später Jorges Leiche abholen wollte, um sie ins Mausoleum der Alasta zu bringen, gab es eine große Überraschung. Die Leichenkammer des Castellors war leer! Der

Henker des Orts, dessen Helfer und einige Wachen waren ebenfalls verschwunden – auf Nimmerwiedersehen.

Den Agenten war klar, dass es für sie wenig Sinn hatte, gegen die gut organisierte *Comreda Noctina* zu ermitteln. Auch der um seinen Sieg gebrachte Delmar gab sich keiner Illusion hin und ließ sie mit seinen besten Wünschen nach Orsamanca zurückkehren.