

# Die Schmugglerbande um Cíua-Nene

Verfasser: Thomas Losleben.

## Die Geschichte der Bande

Seit einigen Wochen kämpfen die Stadt- und Hafenwachen Cuanscadans verstärkt gegen den grassierenden Schmuggel von Luxuswaren, um diesem endlich Herr zu werden. Leidtragende sind in erster Linie die auswärtigen Besucher der Stadt, da diese besonders scharf kontrolliert werden. Seither sind lange Warteschlangen an den Stadttoren keine Seltenheit mehr und so mancher Besucher muss nicht nur sein Hab und Gut gründlich filzen lassen, sondern auch sich selbst einer fast schon peinlichen Durchsuchung unterziehen. Das führt verständlicherweise zu bisweilen laut geäußertem Unmut, der noch dadurch verstärkt wird, dass Einheimische oft nur mit einem kurzen Nicken der Wache passieren dürfen. Dies ist darauf zurückzuführen, dass offensichtlich gezielt Ortsfremde in das Schmuggelgeschäft miteinbezogen werden.

Doch wer steckt hinter dem Schmuggel, der seit wenigen Monden die Stadt plagt und zum Unmut der städtischen Schoter und Pfefferer ein schlechtes Licht auf sie fallen lässt?

Begonnen hatte alles vor rund zwei Jahren. **Cíua-Nene** (nahuatlantisch: Frau-Puppe), eine stolze und gut aussehende Frau aus der Huatlani-Siedung Yaxuná im Südwesten des Fürstentums, verlor durch einen Unfall ihren Mann. Ohne diesen konnte sie mit ihrem damals 10-jährigen Sohn **Coatl** (nahuatlantisch: Schlange) nicht mehr die Felder bewirtschaften und es drohte die bittere Armut. In ihrer Verzweiflung zog es Nene nach Cuanscadan, wo sie sich als Tagelöhnerin im Hafen verdingte und damit sich und ihrem Sohn ein äußerst knappes Auskommen am Rande des Möglichen und Nötigsten sicherte.

So geschah es, dass Nene eines Tages Kisten voller Gewürze für den Pfefferer **Tuathal** von einem lidralischen Handelsschiff verlud und dabei nähere Bekanntschaft mit diesem unscheinbaren Mann machte, der sich sofort in die wilde Schönheit verliebte. Auch wenn diese Liebe nicht in einen fruchtbaren Schoß viel, so erkannte Nene recht schnell die ihr winkenden Vorteile, weshalb sie zügig und ohne zu zögern einen Weg in Tuathals Haus und Bett fand. Auf diesem Wege vermied die stolze Huatlani ein weiteres Leben in Armut und konnte sich als willige Liebhaberin sogar für sich und ihren Sohn ein wenig Luxus leisten.

Als Nene nach einiger Zeit einen Überblick über die Geschäfte Tuathals hatte, ersann sie einen raffinierten Plan. Sie unterbreitete dem Pfefferer das Angebot, in einem verborgenen Tal südöstlich von Yaxuná, das von Ixtantzutuh, der nahuatlantischen Fruchtbarkeitsgöttin, gesegnet sei, mittels der Samen der unterschiedlichsten Gewürze aus Tuathals Sortiment einen Anbau dieser exotischen Pflanzen zu wa-

gen. Tuathal willigte ein und so begann das Experiment, das bereits nach einem halben Jahr erste Früchte trug. So wuchsen in dem kleinen Tal unter der pflegenden Obhut von Coatl Gewürze wie Annatto, Basilikum, Estragon, Kardamom, Koriander, Oregano, Paprika, Pfeffer und Safran heran.

Doch der Anbau allein genügte Nene nicht. Mit Tuathal entwickelte sie einen findigen Plan, wie sie die Gewürze an dem städtischen Zoll vorbeischmuggeln konnten. Tuathals Stiefbruder **Lorcan**, ein jovialer Zeitgenosse, der gut auf Menschen zugehen kann, gewinnt unter dem Namen **Corr** außerhalb der Stadt mit seinem einnehmenden Wesen Fremde und bittet diese um kleine Gefallen. Als Dank überlässt er ihnen kleine Präsente, in denen die zu schmuggelnden Gewürze versteckt sind. Gelangen die unfreiwilligen Schmuggler mit ihrer Ware in die Stadt, werden sie dort von **Niall** (V3), einem wendigen Dieb und Freund Lorcans, beobachtet und in einem günstigen Moment ihrer Präsente samt Schmuggelware entledigt. Mit dieser Masche verhindert die Bande, am Stadttor aufzuffliegen, indem sie jegliches Entdeckungsrisiko auf Fremde abwälzt.

Nach einigen Anlaufschwierigkeiten und fast gescheiterten Versuchen hat sich die Gruppe ganz gut eingespielt. Nene ist der Kopf der Bande und leitet alle Unternehmungen. Coatl ist für den Anbau der Gewürze verantwortlich und arbeitet als Schoter, Lorcan als Corr kümmert sich um die unfreiwillige Anwerbung von Fremden. Niall schließlich bringt die Schmuggelware wieder in den Besitz der Bande und bei Tuathal werden die Waren letztlich an den Mann oder die Frau gebracht.

Nebenbei verdienen sich Lorcan und Niall ohne Kenntnis der anderen ein kleines Zubrot, indem sie von ausgewählten Personen Wertgegenstände auf die gleiche Art und Weise in die Stadt und an dem öffentlichen Steuersäckel vorbeischmuggeln. Nene würde diese Aktionen scharf verurteilen, da sie die normalen Aktionen der Schmuggler gefährden. Allerdings ahnt sie noch nicht, wer dahinter steckt, und vermutet etwaige Rivalen dahinter, die ihr möglicherweise gefährlich werden könnten.

Seit wenigen Wochen hat Nene eine weitere lukrative Einnahmequelle erschlossen. Nach längeren Versuchen ist es ihr gelungen, aus dem Herz der Maguey-Pflanze durch Einweichen und Verseifen sowie anschließendem Aussieden ein grünliches Pulver herzustellen, das bei Einnahme zu Rauschzuständen und in die Abhängigkeit führen kann. Mit diesem Pulver, dem Nene den fantasievollen Namen „Quali-Malinalli“ (nahuatlantisch: Gutes Gras) gab, erschließt sich Tuathal gerade einen kleinen Kundenkreis. Heimlich mischt er es in seine exquisiten Gewürzmischungen wie etwa „Grádhach Gaoth“ (erainnisch: lieblicher Wind) oder „Lobor Tene“ (erainnisch: weiches Feuer), was langsam

aber sicher zu einem reißenden Absatz führt. Tuathal merkt selbst gerade, dass ihm die Sache aus dem Ruder zu laufen droht, doch die ganze Aktion hat mittlerweile eine so große Eigendynamik entwickelt, dass er sie gegen Nenes Willen nicht beenden kann. Zu den bekannteren Kunden zählen derzeit der Sprachkundler Scathin (H33), die Familie des Papier- und Tuscheherstellers Ainlach (B7) und sogar der von seiner Frau Pinabell bekochte Halbling und Tabakhändler Birkin Pfeifenkraut (A16).

Dank zuletzt einiger Zufallsfunde, vor allem durch die Sonderaktionen von Lorcan und Niall provoziert, ist die Stadt- und Hafengewache auf die Schmuggler aufmerksam und nun durch verschärfte Kontrollen aktiv geworden. Dies macht der Bande derzeit das Leben reichlich schwer, was gerade Tuathal den Schweiß auf die Stirn treibt, da er der steigenden Nachfrage nach seinen ausgefallenen Gewürzmischungen kaum noch nachkommen kann. Allerdings kam die Wache der Bande trotz vermehrter Erfolge noch nicht auf die Spur, was vor allem darauf zurückzuführen ist, dass Lorcan durch geschickt gestreute Gerüchte den Verdacht auf den ohnehin von offizieller Seite aus missstrauisch beäugten Buran an'castar (H11) gelenkt hat.

## Die Mitglieder der Schmugglerbande

### Ciua-Nene (nahuatlantisch: Frau-Puppe)

Kundschafterin Gr 2

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
16	14	TR	26	44	75	86	+12	+12/14/11

**Angriff:** Bogen+6 (1W6), Dolch+8 (1W6+1), Keule+8 (1W6+1), leichter Speer+6 (1W6+1) – Raufen+6 (1W6-2)

**Fertigkeiten:** *Fallenstellen+8, Himmelskunde+16, Pflanzenkunde+4, Spurenlesen+8, Überleben(Steppe)+14, Verführen+8, Wahrnehmung+5 – Erainnisch+19, Nahuatlantisch+19*

Nene, wie die hochgewachsene Huatlani kurz genannt wird, ist eine gut aussehende, stolze Frau mit langem, schwarzem Haar und der für ihre Herkunft typischen bronzefarbenen Haut. Ihr Alter von 34 Jahren ist ihr nicht anzusehen, weshalb man sie meist auf Mitte 20 schätzt. Sie ist eine berechnende und dominante Person, die niemals nur die zweite Geige spielen würde. Folglich hat sie auch das Heft in die Hand genommen und die Schmugglerbande mit ihrer gelungenen Mischung aus Charme und Härte eigentlich ganz gut im Griff. Sie ist einzig und allein an dem Profit für sich und ihren Sohn Coatl interessiert und würde im Notfall dafür auch die Bande verraten.

### Coatl (nahuatlantisch: Schlange)

Kundschafter Gr 0

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
11	7	TR	25	28	82	72	+11	+10/10/11

**Angriff:** Bogen+4 (1W6), leichter Speer+4 (1W6-2) – Raufen+5 (1W6-5)

**Fertigkeiten:** *Himmelskunde+6, Pflanzenkunde+4, Überleben(Steppe)+8 – Erainnisch+16, Nahuatlantisch+16*

Coatl ist ein 12-jähriger Huatlani, der ganz nach seiner Mutter Nene geraten ist. Zwar genießt er noch den Umstand, von seiner Mutter unumschränkt geliebt zu werden, doch würde er sich gerne einige Freiheiten mehr wünschen. Ihm ist die kriminelle Kraft hinter den Aktionen der Bande nicht bewusst, weshalb er dementsprechend unbekümmert damit umgeht. Unter anderem auch deshalb ist er für den Anbau der Pflanzen in dem verborgenen Tal zuständig, auf das er immer ein Auge hat und im Notfall auch seine Mutter informiert, falls Fremde sich dort näher umsehen.

### Tuathal

Händler Gr 1

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
13	5	OR	23	51	52	66	+11/12	+10/12/10

**Angriff:** Dolch+5 (1W6-1), kleiner Schild+1 – Raufen+5 (1W6-4)

**Fertigkeiten:** *Gassenwissen+5, Geschäftstüchtigkeit+10, Menschenkenntnis+4, Schätzen+10 – Commentang+12/+12, Erainnisch+18/+12, Nahuatlantisch+6*

Tuathal ist ein unscheinbarer Mann mittleren Alters, der vor allem dadurch auffällt, dass man sich nach einem Kontakt kaum mehr an ihn erinnern kann. Er ist seit seiner Jugend als Pfefferer tätig und übernahm von seinem Vater das Geschäft mit der damaligen Kundschaft. Nachdem er Nene kennen und lieben gelernt hatte, stand er völlig unter ihrer Fuchtel und ist ihr treu ergeben, auch wenn er insgeheim wegen der kriminellen Machenschaften mehr und mehr in Gewissenskonflikte gerät.

### Lorcan/Corr

Spitzbube Gr 3

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
16	19	OR	25	71	81	83	+12/14	+12/14/12

**Angriff:** Dolch+9 (1W6+1), Kurzschwert+8 (1W6+2) Parierdolch+2, Wurfmesser+8 (1W6-1) – Raufen+7 (1W6-2)

**Fertigkeiten:** *Beredsamkeit+6, Gassenwissen+10, Menschenkenntnis+6, Schauspielern+10, Suchen+9, Verbergen+9 – Erainnisch+19/+6, Nahuatlantisch+4*

Lorcan ist der Stiefbruder Tuathals und von breiter Statur. Sein sich lichtendes, bereits ergrautes Haupthaar trägt er ebenso kurz wie seinen grauschwarzen Vollbart. Mit der tiefen Stimme und einem grollenden, ansteckenden Lachen sowie den schelmischen Augen kann der joviale Mann schnell Bekanntschaften schließen, was sich gerade für die Masche der Bande als besonderer Glücksfall erweist. Lorcan große Geldgier hingegen hat ihn zu den riskanten Sonderaktionen mit seinem Freund Niall hinreißen lassen, die derzeit die Bande gefährden.

### Niall (V3)

Spitzbube Gr 6

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
18	36	TR	24	62	92	68	+15/18	+13/16/14

**Angriff:** Dolch+14 (1W6+2), Keule+7 (1W6+2), Kurzsword+8 (1W6+3), Langsword+9 (1W6+4), Parierdolch+3, Wurfpeil+10 (1W6-2) – Raufen+8 (1W6-1)

**Fertigkeiten:** *Akrobatik+16, Balancieren+16, Fallen entdecken+8, Gassenwissen+10, Geheimzeichen+12, Klettern+15, Menschenkenntnis+4, Schleichen+14, Schlösser öffnen+10, Stehlen+14, Suchen+10, Tarnen+12, Zeichensprache+8 – Altbischo+12, Comentang+12, Erainnisch+18/+4, Nahatlantisch+8*

Niall ist ein wendiger Dieb, der für jede kleine Gaunerei zu haben ist. So ist er zwar ordnungsgemäß in der Diebesgilde gemeldet, für die er einfache Dienste verrichtet, doch lässt er keine Möglichkeit für das schnelle Geld aus, sieht man einmal von großen Verbrechen wie etwa Mord ab. So ist er bereits vor der Bande im Schmuggelgeschäft tätig gewesen. Die Arbeit für Nenes Bande hat ihn jedoch besonders gereizt, weil er dort seiner eigentlichen Leidenschaft, dem Einsteigen und Ausnehmen, nachgehen kann. Da er dies selbstverständlich ohne die Zustimmung der Diebesgilde macht, ist er dabei immer besonders auf der Hut.

## Das Gute Gras (Qualí-Malínallí)

Das Gute Gras wird durch das Einweichen, Verseifen und Aussieden des Herzens der Maguey-Pflanze gewonnen. Das daraus entstehende, grüne Pulver ist annähernd geschmacksneutral und kann über das normale Essen aufgenommen werden. Wenige Minuten nach der Einnahme einer Dosis setzt die Wirkung ein, die einem kleinen Schwips gleicht (siehe „MIDGARD – Das Fantasy-Rollenspiel, Seite 109) und ein leichtes Hochgefühl erzeugt, was beides rund eine Stunde anhält. Danach wird ein PW:Gift-20 fällig, bei dessen Misslingen eine leichte Abhängigkeit eintritt. Diese äußert sich dahingehend, dass spätestens drei Tage nach der Einnahme der letzten Dosis das Opfer sich

unwohl fühlt und unter den negativen Auswirkungen eines kleinen Schwipses leidet. Außerdem wird es aggressiv, wenn ein PW:Wk pro Tag misslingt. Alle 5 Tage auf Entzug steht dem Opfer ein PW:Ko zu, bei dessen Gelingen die Abhängigkeit überwunden wird.

Eine Dosis kostet im Verkauf bei Tuathal in Verbindung mit einer seiner Gewürzmischungen 5 Arefinnrod (Silberstücke). Eine doppelte Dosis verlängert lediglich die Wirkung um das Doppelte, wobei die Regelungen zur Abhängigkeit unberührt bleiben.

## Die Abenteuerideen

Die einfachste Möglichkeit für Abenteurer, mit der Schmugglerbande Bekanntschaft zu machen, ist es, ihr Opfer zu werden. Dabei obliegt es dem Geschmack des Spielleiters oder dem Würfelglück, ob sie bereits am Stadttor erwischt werden oder erst später von Niall bestohlen werden. Ersteres hätte den Vorteil, dass man die Abenteurer von der Stadtwache dazu verdonnern könnte, als Nachweis ihrer Unschuld die wahren Schmuggler ausfindig zu machen. Eine Anwerbung als verdeckte Ermittler durch die Stadtwache kann aber auch ohne die beschriebene Opferrolle erfolgen. Als Auftraggeber könnte zusätzlich ein Pfefferer der Stadt fungieren, der um seinen Ruf und den seines Gewerbes fürchtet und daher die Übeltäter, die er in seinem Berufszweig vermutet, dingfest machen will. Bei einem späteren Diebstahl Nialls hingegen werden die Abenteurer sicherlich ihren Besitz zurück haben wollen; vor allem dann, wenn der Dieb noch mehr als nur die Schmuggelware hat mitgehen lassen.

Vielleicht jedoch stoßen die Abenteurer zufällig auf das verborgene Tal oder sehen Coatl, wie er in den Bergen verschwindet.

Denkbar wäre aber auch, dass Lorcan als Corr den dafür passenden Abenteurern anbietet, diverse Luxuswaren gegen eine kleine Gebühr in die Stadt zu schmuggeln. Eine besonders reizvolle Variante wäre es im Gegenzug, wenn die Abenteurer von Nene damit beauftragt werden würden, die Schmuggler der Luxuswaren ausfindig zu machen, da die Huatlani sich und ihre Bande durch jene bedroht sieht.

In Bezug auf das Gute Gras wäre es denkbar, dass die Abenteurer selbst in Abhängigkeit geraten und daher Nachforschungen anstellen. Möglicherweise werden sie aber auch von einem der Opfer oder einem Verwandten eines Opfers beauftragt, die Hintergründe für eine Abhängigkeit herauszufinden. Vielleicht vertraut sich Tuathal aber auch den Abenteurern an, weil er seine Tätigkeit nicht mehr mit seinem Gewissen vereinbaren kann, und bittet sie, dafür zu sorgen, dass er selbst möglichst unbeschadet aus der Sache herauskommt.

Letztlich ist es auch möglich, dass Buran an'castar (H11) die Abenteurer damit beauftragt, diejenigen zu finden, die ihn in verleumderischer Art und Weise mit dem Schmuggel in Verbindung bringen.