

## **Der Fund der Blume**

Ein Abenteuer für Figuren der Grade 6-8  
Expose für Abenteuerwettbewerb

Dieses Abenteuer folgt auf „Die Verschwundene Blume“. Dort tauchten unter anderem Dokumente auf, die einen Handel mit Pestkrötenklauen belegen. Diesem ist hier auf den Grund zu gehen.

Der diatravische Fernhändler Giacomo Masseatti de Gianfranco betreibt seit längerem einen lukrativen Handel mit Pestkröten. Er hat diese (bzw. eine Höhle, in der sie sich stark vermehren) von einem Uronkel geerbt und vertreibt sie im Wesentlichen an einen Spezialitätenkoch. Allein für die Klauen hat er einen zweiten Abnehmer, auch dieser angeblich Gourmet besonderer Art. Ihm scheint dies nicht seltsam; zauberkundigen Abenteurern hoffentlich schon (Pestkrötenklauen sind Materialkomponente für einen dem zivilisierten Zauberer nicht ganz genehmen Spruch).

Der Handel ist weitgehend anonym organisiert. Bestellungen werden von unwissenden Boten überbracht, an wechselnden Orten von Fuhrwerk zu Fuhrwerk übergeben (deren Aufzeichnen auf einer Karte ergibt wenig Hinweise), und bar bezahlt. Der einzige Weg, Licht in die Sache zu bringen, ist, einer solchen Übergabe zu folgen. Passenderweise trifft gerade eine Bestellung ein. Der Bote kann zwar verfolgt und dann auch verhört werden, der Ursprung der Nachricht ist aber nicht weiter zu erschließen.

Es ist den Abenteurern überlassen, in welcher Weise sie die Übergabe verfolgen wollen; sie können sich verkleiden und selbst die Ware überbringen, oder Masseattis Fuhrwerk beobachten. Nach einigen Umwegen erreicht man den Übergabeort, wo einige stumme Diener unter Führung eines Igor aus Moravod die Ware übernehmen und bezahlen. Es kommt ggf. zu einer nächtlichen Verfolgungsjagd, in der die Pestkrötenklauenkäufer schließlich entkommen können.

Die Spur führt in eine hügelige Region, die Emilia Diavera. Hier gibt es einige Dörfer und Landsitze zu untersuchen. Sowohl der örtliche Landadel, als auch eine hier bestens etablierte Kaffee-Schmuggler-Organisation machen dies nicht einfach (hier ist auch der Glücksritter-Freund von Gianlucas Magd Anna gelandet. Er kann dadurch eventuell um Hilfe oder Information erpresst werden, oder hilft bei ihrer Erwähnung von selbst, falls die Abenteurer in Schwierigkeiten geraten). Hier gibt das Abenteuer eigentlich nur den Rahmen vor, den Rest müssen die Spieler selbst besorgen.

Schließlich fällt ihr Verdacht auf ein zurückgezogen gelegenes Herrenhaus, in dem Schnaps gebrannt wird. Dort befasst sich tatsächlich ein Schwarzer Hexer mit

---

Forschungen in Sachen Pestkrötenklauen und deren möglichst wirkungsvoller Anwendung. Es kommt (natürlich) zum Endkampf, während dem auch noch ein Brand ausbricht. Die Abenteurer müssen also, kaum dass sie den Bösewicht besiegt haben (oder vielleicht sogar, während sie mit diesem und seinen übernatürlichen Wächtern noch kämpfen), auch noch dem Feuer entfliehen, das sich nach und nach über das Herrenhaus (mit Destillerie und Branntweinlager!) ausbreitet.