

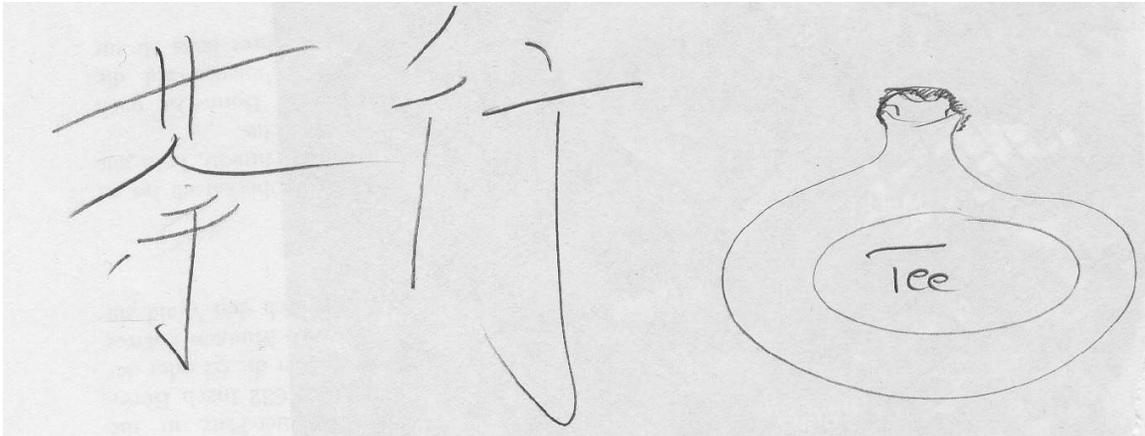
Die Verschwundene Blume

Ein Abenteuer für Figuren beliebiger Grade
Exposé für Abenteuerwettbewerb

Die Abenteurer werden von dem wohlhabenden diatruvischen Fernhändler Giacomo Masseatti de Gianfranco um Hilfe gebeten. Zwei Unglücke haben ihn innerhalb zweier Tage getroffen: die Verlobte seines Sohnes Alessandro ist verschwunden und in sein Arbeitszimmer zu Hause wurde eingebrochen! Nun möchte er zurück, was verschwunden ist – die junge Frau, seine geheimen Unterlagen und sein Geld! Über Natur und Inhalt der Dokumente äußert sich Masseatti nicht (sonst wären sie kaum geheim). Und Vorsicht, sein Bruder Gianluca, gleichberechtigter Compagnon des Handelshauses Masseatti de Gianfranco, darf keineswegs etwas von diesen Ereignissen erfahren, weder vom einen, noch vom anderen, das wäre sehr peinlich!

Der Tatort des Einbruchs ist unauffällig (der Einbrecher war kein Anfänger; vielleicht kannte er sich aus?). Mit den Hausbediensteten kann man etwas Zeit verbringen, sie sind aber letztendlich unergiebig. Der Geliebte der Magd Anna ist ein Glücksritter, der auf Abenteuer ausgezogen ist. Der Majordomo und seine Frau tauschen sich regelmäßig über ein Brett Pizza und ein Gläschen Wein im Hinterzimmer eines Gasthauses mit dem Majordomo von Bruder Gianluca und dessen Frau aus; die vier haben nichts Böses im Sinn, sondern versuchen, die schwelende Rivalität der Händler und vor allem ihrer Gemahlinnen zu dämpfen und so sich und ihren Herren Szenen zu ersparen.

Die Verlobte war eine KanThai; erst vorige Woche hatte man erstmals ihre Eltern, die im KanThai-Viertel ein Geschäft betreiben, zum Essen eingeladen. Es war eine etwas seltsame Veranstaltung – die Meinungen über die Sinnhaftigkeit einer solchen interkulturellen Verbindung im Allgemeinen und dieser hier im Besonderen gehen recht weit auseinander. Man hat noch ein Tongefäß voll Tee da, das sie („die beste Ware aus ihrem Geschäft“) als Geschenk mitgebracht hatten. Das „Tee“ auf Neu-Vallinga hat die Köchin auf die Flasche gekritzelt, die KanThais hatten nur die Schriftzeichen links auf das Siegel gepresst.



Der Sohnmann ist vor lauter gebrochenem Herzen wenig hilfreich. Er hat sich mit seiner „Blume“ (wie er sie nannte – ihren kanthanischen Namen kennt er nicht) immer außerhalb des KanThai-Viertels getroffen. Erstmals hatte man sich vor zwei Monaten auf dem Fischmarkt gesehen. Es war Liebe auf den ersten Blick gewesen. Vor drei Tagen war der tägliche Kontakt plötzlich abgebrochen. Er weiß nicht, wo die Eltern leben, hat keinen Namen, er ist hilflos, er ist von Liebeskummer verzehrt (er ist auch noch ein Mamasöhnchen, eine traurige Gestalt, voller Verzweiflung). Ihre Eltern seien aber schon immer gegen ihre Verbindung gewesen, sie hätten sich ja auch bei der Einladung sehr komisch angestellt, und sicher hätten sie jetzt ihre Tochter irgendwo im Schlangensumpf der KanThais gefangengesetzt, um ihre Liebe zu verhindern, ah, er ist so unglücklich... (er hat seit zwei Tagen nichts gegessen, sich nicht gewaschen, nicht rasiert, seine Haare sind vom ganzen Raufen völlig durcheinander – kurz, er ist ein Bild der Verzweiflung!).

Wo immer man nachforscht, bloß nicht den Händlerbruder aufmerksam werden lassen! Natürlich kommt es als erstes zu einer Begegnung mit Abgesandten Gianlucas, die Giacomos Haus beobachten (niemals würde Giacomo so etwas von Gianluca vermutet haben! Natürlich läßt er selbst mit Gianlucas Haus das gleiche tun) mit List und Tücke aus den Abenteurern herausbekommen wollen, welchen Auftrag sie erhalten haben. Sicher können sich die Abenteurer da herausschwindeln.

Das KanThai-Viertel ist nicht groß; bald kommt man in die richtige Straße:



Das linke Haus, eine Metzgerei, schließen Abenteurer erfahrungsgemäß rasch aus (die hängenden Schweine sind ein deutlicher Hinweis), allerdings lassen sich die meisten vom ersten Schriftzeichen täuschen und beginnen ihre Nachforschungen im zweiten Haus von links, einer Teestube, nicht im danebenliegenden Teegeschäft. Hier kann man sich vortrefflich mit kulturellen Differenzen amüsieren (im Abenteuer werden dazu einige Szenen vorbereitet/ausgearbeitet). Die Abenteurer werden sehr höflich und zuvorkommend, aber nur bruchstückweise radebrechend, begrüßt, gefüttert, bewirtet und bedient. Leider laufen alle Fragen, Nachforschungen, Beobachtungen etc. komplett ins Leere.

Abenteurer, die zu offensichtlich oder insistierend ausfragen oder gar mit Gewalt drohen, erregen die Aufmerksamkeit des örtlichen Kanthanischen Untergrunds, der eine Schlägertruppe vorbeischiekt, die je nach Aktivitäten der Abenteurer auch gerne einen taktisch geschickten Hinterhalt stellt.

Suchen die Abenteurer schließlich doch im richtigen Geschäft, so müssen sie weitere Verständigungsprobleme bewältigen (die Eltern sprechen nun praktisch überhaupt kein Neu-Vallinga). Überdies haben die Eltern selbst keine Nachricht vom Verbleib ihrer Tochter und sind ihrerseits der Meinung, die Familie des Händlers hätte sie kidnappen lassen! Hieraus können sich dramatische Szenen entwickeln (auch hier kann die Schlägertruppe zum Einsatz kommen). Eventuell fällt Abenteurern auf, dass die kleine Schwester der Verschollenen wegrennt, oder sie beobachten das Teegeschäft (es hat einen Vorder- und einen Hinterausgang – auch hier kann sich eine Gelegenheit ergeben, die Schlägertruppe einzusetzen).

Die Schwester kann verfolgt werden, zu einem anderen Teehaus, allerdings einem, hinter dem (bzw. dessen Ohren...) etwas mehr steckt. In ihm unterhalten sich gerade zwei

mächtige, einander nicht ganz wohlgesonnene kanthanische Geschäftsleute, weshalb auch ihre jeweiligen Leibwachen vor Ort sind. Eine offene oder gar erzwungene Durchsuchung des Gebäudes würde deswegen auf entschiedenen Widerstand stoßen. Gehen die Abenteurer geschickter vor, so stöbern sie die Verschollene hier tatsächlich auf (zusammen mit einem Hauptmann der Stadtwache, der sich hier gerade seine Bandscheiben massieren läßt – strikt platonisch! – der Frau eines reichen Händlers, die hier vor ihrem gewalttätigen, in der Stadt mächtigen, Ehemann Zuflucht gefunden hat, und anderen Aufhängern für weitere Abenteuer). Die junge Frau flüchtet über die Dächer; es wird schnell offensichtlich, dass sie sich dabei für einen Laien wirklich sehr gut anstellt (sie wird aller Wahrscheinlichkeit nach auch entkommen – sie ist NinYa Grad 4).

In der nun folgenden Nacht wird das Pferd eines der Abenteurer aus dem Stall ihrer Herberge entführt. In der Box findet man „mit kanthanischem Akzent geschrieben“ (das Neu-Vallinga sieht irgendwie wie Schriftzeichen aus) das Wort „Affenfelsen“. Dies ist eine bekannte Felsformation vor der Stadt. Beeilen sich die Abenteurer, dorthin zu kommen, treffen sie dort ihr Pferd an... und können sich mit der hier mit gutem Fluchtweg versteckten jungen Frau unterhalten.

Sie möchte ihren Eltern weitere Unannehmlichkeiten ersparen und erzählt deswegen, was vorgefallen ist: sie hatte sich zwar in den jungen, gutaussehenden Küstenstaatler verknallt, nach und nach ging ihr jedoch das Mamasöhnchen eher auf die Nerven; er war aber so blind und liebestoll, dass sie schließlich keinen anderen Weg sah, als einfach abzuhaufen. Sie wird jetzt als Abenteurerin durch die Lande ziehen und später mit Bergen von Gold wiederkehren, um ihren Eltern einen wohlhabenden Lebensabend zu bieten (ein klein wenig naiv ist die junge Dame doch auch).

Ihre Eltern haben mit der ganzen Sache nicht das Geringste zu tun. Als Alessandros Vater durch einen Angestellten ungeschickte Nachforschungen anstellen ließ, wollte sie ihn ablenken und bestrafen und brach deswegen in sein Haus und Arbeitszimmer ein. Das Abenteuerium funktioniert doch auch besser mit etwas Startkapital, und schließlich ist die Händlerfamilie ja an allem Schuld, nicht? Das Geld wird sie nicht zurückgeben, die Dokumente schon. Sie fragt allerdings, was denn „Pestkrötenklauen“ seien (dies ist der Aufhänger für ein Folgeabenteuer, in dem auch der Geliebte der Magd auftauchen wird)? Warum sie einfach so in Häuser einbrechen oder kompetenten Abenteurergruppen über Dächer davonlaufen, -klettern, -balancieren, -springen usw. kann? Das ist doch nicht schwer! (Tatsächlich war sie öfter nachts nicht ganz legal im Dienst der hiesigen KanThais unterwegs, das wird sie aber keineswegs verraten).

Ein kurzes, unterhaltsames Abenteuer mit einer überraschenden Wendung voller kanthanischer Kultur, ohne nach KanThaiPan reisen zu müssen.