





Memoria Myrana DAS MYRANOR-FANZINE

Innenillustrationen

René Littek, Bernadette Xamaril Wunden

Karte

Stefan Noll

Layout

Bernadette Xamaril Wunden, Peter Horstmann

Gesamtredaktion

Peter Horstmann

Satz

Peter Horstmann

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Dieses Abenteuer enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel ‚Das Schwarze Auge‘ und den Welten ‚Aventurien‘ und ‚Myranor‘. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

Inhalte zur Marke Myranor werden mit freundlicher Genehmigung von Uhrwerk-Verlag bereitgestellt.



DER SMARAGDENE APFEL DES OSTENS

Ein Abenteuer-Beitrag zum
Myranor-Abenteuerwettbewerb 2007
von Stefan Noll

Ein myranischer Schwank in sieben Akten

Alle Beiträge, welche nicht in der Anthologie
Tödliche Tiefen aufgenommen werden konnten,
präsentiert die Memoria Myrana auf ihrer Seite.



Vorwort

Dieses Abenteuer wurde im Jahre 2007 als Beitrag zum offiziellen Myranor-Wettbewerb geschrieben. Damit nutzt es die Angaben, Informationen und Vorgaben der Publikation **Myranor - Das Gldenland** von 2006, dem „HC“.

Die damaligen Angaben können von heutigen Werten durchaus abweichen. Daher bietet es sich an, zumindest die Kreaturen in **Unter dem Sternepfeile** (UdS) und in **Myranische Monstren** (MyMo) nachzuschlagen. Für Werte von generischen Gegnern ist ebenfalls UdS geeignet. Weitere Informationen und Werte finden sie zur Region und den dort vorkommenden Kreaturen und Völkern in **Myranische Meere** (MyMe).

Es war Teil des Wettbewerbes, dass auch die Abenteuer, welche in der folgenden Anthologie (Tödliche Tiefen) nicht aufgenommen werden konnten, ebenfalls der Spielerschaft zugänglich gemacht werden sollten.

Der Text wurde weitgehend so übernommen, wie er uns zugesandt worden ist. Das schließt Orthographie und Zeichensetzung mit ein. Im Zuge der Neugestaltung der Homepage haben wir uns an den Vorgaben von Ulisses für Fanprodukte orientierend, dazu entschlossen, alle Abenteuer neu zu setzen und in einem angemessenen Layout erneut zu präsentieren.

Die Karte stammt vom Autor.

Das Team der Memoria Myrana wünscht viel Spaß
Peter Horstmann

Inhalt

Einleitung	6
Zusammenfassung.....	6
1. Akt: Der Auftakt	6
2. Akt: Die Hochzeit	7
3. Akt: Der Auftrag	9
RhouBan, der Vater des Bräutigams	10
ChaRa, die Brautmutter	10
RaKäA, der Bruder der Braut	10
Sheshuwa, der erste Diener RhouBans.....	10
RiRij und MoouRu, das Brautpaar	10
4. Akt: Auf See	11
5. Akt: Auf der Pirateninsel	12
6. Akt: Die Insel Glanvisal	13
7. Akt: Die Rückkehr nach Raktan	14
Das Ende	14
Fortsetzung	15

Einleitung

Das vorliegende Abenteuer bedient sich kriminalistischer Aspekte. Es kommt ohne Kämpfe aus und zeigt auf humoristische Weise die Dekadenz einer bedeutenden Händlerfamilie oder zumindest einer Händlerfamilie, die sich für bedeutend hält. Aber auch die Helden müssen Humor beweisen, denn am Ende des Abenteurers müssen sie erfahren, dass auch sie getäuscht wurden.

Das Abenteuer ist sowohl für alle Charaktere aus Myranor sowie aus Aventurien zugelassen. Allerdings wird das Abenteuer noch spannender, wenn einige zwielichtige Gestalten mit von der Partie sind und die Helden untereinander mißtrauen.

Zusammenfassung

In einer Großstadt werden die Helden beauftragt, in Vertretung ein Hochzeitsgeschenk zur Hochzeit der Amaunir MoouRu und RiRij zu bringen. Im Dorf Raktan angekommen, muss die Hochzeit abgebrochen werden, da das Geschenk für die Brauteltern geraubt wurde: *Der smaragdene Apfel des Ostens*.

Die Helden werden beauftragt, den ersten Diener und den Bruder der Braut während einer Seereise zu beschatten und den Dieb zu finden. Das Schicksal will es aber, dass das Schiff der Helden in einen Sturm gerät und sie von den Piraten der *Meeresdrohnen* gerettet werden. Die Beteiligung des ersten Dieners an einer Intrige wird offenbar, die zur Erzwingung der Hochzeit geführt hatte. Auf der Heimatinsel der Braut schließlich ist der Smaragd nicht zu finden, aber durch einen Orakelspruch kommen die Helden auf die Spur des Diebes. Zurück im Dorf Raktan scheitert die Hochzeit zum zweiten Mal und die Helden müssen erkennen, dass sie den Smaragd die ganze Zeit über bei sich hatten.

I. Akt: Der Auftakt

Meisterinformationen:

Das Abenteuer beginnt in einer größeren Stadt, je nachdem, wo sich die Helden gerade aufhalten. Sowohl Balan Cantara, wie auch das weniger sichere Shanali oder ein Ort in der Nähe kommen in Frage. Da die Helden ein Dorf besuchen werden, das am Ostufer des Meeres der Schwimmenden Inseln liegt, sollte der Ausgangspunkt des Abenteurers nicht allzu fern liegen.

Da jede Heldengruppe einmal einkaufen muss und dieses auch oft gern und ausgedehnt tut, beginnt das Abenteuer mit einer typischen Marktszene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schlendert gelassen über den Markt. Jetzt, gegen Nachmittag ist es immer noch unerträglich heiß. Zum Glück bewegt ihr euch durch die engen Gassen, in die die Sonne nur zur Mittagszeit direkt fällt. Euch steigen die verschiedensten Düfte in die Nase, die eine Mischung der unterschiedlichen Kochkünste der vielen Kulturen bilden. Als einige Shingwa naserümpfend an einem Marktstand vorbeigehen, an dem gerade eine Suppe aus gekochten Chamäleon mit zimtigem Aroma angeboten wird, ist euch klar, dass eine heiße Mahlzeit wohl nicht das richtige an so einem heißen Tag sei.

Mit Freude erblickt ihr einen Marktstand, an dem kalte Speisen angeboten werden. Vor dem Stand halten sich viele Amaunir auf, die es sich schmecken lassen.

Bei diesem Marktstand handelt es sich um den Stand der Amaunir **RhouBara**, die leicht gezuckerte Fruchtwürfel anbietet. Diese Frucht ist den Helden völlig unbekannt und wird von der Marktfrau als Minzbeere bezeichnet. Dabei handelt es sich um eine Art Melone mit hellgrünem Fruchtfleisch. Sie schmeckt sehr leicht nach Minze und Süßholz. Einem Menschen mag der Geschmack etwas fad vorkommen, während er eine wahre Gaumenfreude für die sensiblen Geschmacksnerven der Amaunir darstellt.

Meisterinformationen:

RhouBara bietet den Helden zunächst eine kostenlose Probe dieser Frucht auf einem Tablett an. Eine Portion dieser Frucht kostet stolze 16 Pk, ein Preis, der es dem neugierigen Amaunir

unter den Helden allerdings wert sein sollte. Auf Nachfrage der Helden kann RhouBara ihnen erklären, dass dies eine neue Frucht sei, die von ihrem Bruder **RhouBan**, einem bekannten Händler, kürzlich entdeckt wurde und in Kürze im ganzen östlichen Myranor bekannt sein wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch die Früchte munden lasst, schlängelt sich ein junger Amaunir von etwa acht Jahren durch die Menge, der schließlich vor RhouBara zum stehen kommt. „Wir müssen los“, schimpft er. „Das geht nicht, Junge“, versucht ihn seine Mutter zu besänftigen, „Wir haben noch nicht alles verkauft.“ „Aber Onkel RhouBan wird ganz böse, wenn wir zu spät zur Hochzeit kommen“, wendet der Junge trotzig ein. „Ich weiß“, redet RhouBara auf ihn ein, „aber er wird noch böser sein, wenn wir nicht alle Früchte verkaufen.“ Der Junge nickt und schleicht sich wieder davon.

Währenddessen ist RhouBara ins Grübeln gekommen. Sie schaut sich suchend um, bevor ihr Blick die Helden erfasst. „Habt ihr Lust, auf eine Hochzeit zu gehen?“, fragt sie sie.

RhouBara möchte, dass die Helden ein Hochzeitsgeschenk in ihrem Namen in das Dorf Raktan bringen. Da ihr Neffe MoouRu in wenigen Tagen heiraten wird, ist es üblich, den Eltern des Paares ein Geschenk zu machen. Da RhouBara die Schwester des Vaters des Bräutigams ist, müsste sie MoouRus Mutter das Geschenk überreichen, da diese aber vor Jahren verstarb, bekommt ihr Bruder das Geschenk. Sie wäre zwar selber gegangen, aber sie hat, wie miterlebt, zu viel zu tun. Irgendwie wirkt sie aber auch erleichtert, nicht ihrem Bruder gegenüber treten zu müssen.

Meisterinformationen:

Die Helden bekommen von RhouBara einen Stein, auf den eine Ziffer graviert ist. Mit diesem Stein sollen sie bei einem Töpferer in der Stadt das Geschenk abholen und damit schnellstmöglich zum Dorf Raktan reisen. Da die Helden das Geschenk überbringen, erlangen sie automatisch den Status von Hochzeitsgästen und sind damit zu einem rauschenden Fest mit Speis und Trank im Dorf geladen. Sollte den Helden dies nicht genügen, ist RhouBara bereit zusätzlich eine Belohnung für diese Aufgabe zu bezahlen. Bedenken Sie, dass ihr die Erfüllung

der Aufgabe sehr wichtig ist, sie jedoch eine wenig wohlhabende Frau ist. In Wahrheit verdient sie nur gerade soviel, um sich und ihren Sohn zu ernähren. Den eigentlichen Gewinn macht ihr begehrtlicher Bruder.

Die Reise bis in das Dorf können sie nach eigenem Geschmack gestalten. Das Geschenk übrigens, das die Helden abholen ist eine irdene Kugel, etwa in Ballgröße, die mit kleineren Tonkugeln gefüllt ist, die ein rasselndes Geräusch machen. Die Kugel selbst ist weiß lackiert und wurde mit filigranen Mustern aus Blattgold verziert. Da dieses Präsent keine erkennbare Funktion hat, ist davon auszugehen, dass es sich um Dekoration handelt. Die arme Frau muss Monate für ein solch kostspieliges Geschenk gespart haben.

Wenn die Helden schon nachschauen müssen, was sie da verschenken, verlangen Sie wenigstens eine Fingerfertigkeit-Probe, ob es dem Neugierigen gelingt, das Geschenk auch adäquat wieder zu verpacken. Außerdem sollten sie Vorsicht beim Transport des zerbrechlichen Gegenstandes walten lassen. Ein vom Reittier herunterfallendes Geschenk, das gerade noch von einem geistesgegenwärtigen Helden aufgefangen wird, wäre genau der richtige Einstieg in das Abenteuer. Sollte das Geschenk wirklich zu Bruch gehen, ist es dem Improvisationstalent der Helden überlassen, welcher Art ein Ersatzgeschenk sein wird. Zum Glück können die Helden kurz vor Erreichen des Dorfes bei einem fahrenden Händler günstige Vasen erstehen. Dann allerdings wird sich RhouBan wundern, dass ihm seine Schwester eine der scheußlichen Vasen schenken lässt, die er vor kurzem einem fahrenden Händler andrehen konnte.

2. Akt: Die Hochzeit

Meisterinformationen:

Das Dorf Raktan liegt an der Küste des Meeres der Schwimmenden Inseln zwischen Balan Cantara und Shanali, dort, wo bereits der Einfluss des Imperiums schwächer wird. Das Dorf selbst ist recht überschaubar und besteht hauptsächlich aus einem großen Handelskontor, den Hütten der Arbeiter und einem Steg, an dem meistens zwei kleine Handelsschiffe des RhouBan anliegen. Das Dorf ist mit einem

unvollständigen und teilweise baufälligen Palisadenzaun befestigt.

Der Besitzer des Handelshauses, Rhouban, ist gleichzeitig eine Art Bürgermeister oder Patriarch. Dieses Amt macht dem fettleibigen, meist dösenden Amaunir auch niemand streitig, da er fast das ganze Dorf besitzt und die meisten Arbeiter in seinem Dienst stehen. Zwar ist er nicht ganz der steinreiche, mächtige Handelsfahrer, für den er sich gerne ausgibt, dennoch kann er als recht wohlhabend bezeichnet werden. Den Hauptteil seines Geschäfts machen die Waren aus, die er von Inseln auf dem Meer einkaufen, einsammeln oder ohne Bezahlung 'einkaufen' lässt und dann zu horrenden Preisen an Händler aus Großstädten weiterverkauft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zum Anlass der Hochzeit seines Sohnes MoouRu mit einer hübschen Amaunir, die von einer der schwimmenden Inseln stammt, hat Rhouban ein großes weißes Zelt auf dem Dorfplatz aufstellen lassen, vor dem sich die Gäste bereits niedergelassen haben. Im Zelt wird in Kürze die Hochzeitszeremonie stattfinden. Im Moment liegt der faule Herr auf einem Diwan in der Mitte des Zeltes und sieht gelangweilt mit halb zugekniffenen Augen zu, wie die Gäste in das Zelt kommen, um auf Decken ihre Geschenke abzulegen. Als die Helden eintreffen, befinden sich bereits beträchtliche Mengen von Paketen, Amphoren und Bündeln im Zelt. Ein bediensteter Shingwa registriert den Eingang des Geschenks und setzt jeden, der etwas angemessenes mitbringt, auf die Gästeliste.

Außerhalb des Zeltes haben sich die etwa vier Dutzend Hochzeitsgäste, vorwiegend Amaunir, auf den Hockern niedergelassen, die Pflanzbottiche mit Lehen sind, in die Katzenminze gepflanzt

wurde. Einige Bedienstete laufen zwischen den Gästen mit Tablett umher, auf denen sich Erfrischungen und Getränke befinden. Natürlich wird hier außer amaunischen Spezialitäten auch die gezuckerte Minzbeere gereicht.

Bevor die Zeremonie beginnt, können die Helden sich richtig satt essen und erfahren, dass sich auf zwei Podesten links und rechts des großen Zeltes das Brautpaar befindet. Jeder für sich ist nur schemenhaft zu erkennen, da es Brauch ist, die Podeste mit nicht weniger als zwanzig Schichten weißer Seide zu umwickeln, so dass das Paar drei Tage vor der Hochzeit zwar zu erkennen ist, jedoch erst kurz vor der Zeremonie auf einander und die Gäste trifft. Die Gesellschaft verharrt in gespannter Erwartung drauf, dass Rhouban als Oberhaupt der Familie das Paar verheiratet. Interessant für die Helden mag es sein, dass weder die Mutter noch der Vater der Braut RiRij anwesend sind. Auf Nachfrage sagt man den Helden, dass RiRijs Bruder RaKäA anwesend sei, der auch das Geschenk des Vaters entgegennehmen wird. Das Geschenk des Vaters ist quasi ein Ausgleich an die Brauteltern dafür, dass sie ihr Kind nun der Familie des Bräutigams überlassen. Es wird kein Hehl daraus gemacht, was dieses Geschenk sein wird. Rhouban wird ihnen das kostbarste Geschenk machen, das er in seiner Schatzkammer aufbewahrt, den smaragdnen Apfel des Ostens. Dieser sehr kostspielige Smaragd, der zwar nur die Größe eines Taubeneies besitzt, soll den Reichtum und die Erhabenheit des Handelsfahrers repräsentieren. Wenn die Helden auf RaKäA achten, bemerken sie, dass dieser junge Amaunir mit schlecht gelaunter Mine an einem Baum steht und alle Gäste mißmutig betrachtet.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich ertönt ein lauter Gongschlag und die Gäste erheben sich. Feierlich rollen Bedienstete die Seidenbahnen um die Podeste des Brautpaares Schicht für Schicht zusammen. Zum Vorschein kommen zwei prachtvoll gekleidete Amaunir, die aufeinander zuschreiten, sich in die Augen sehen und sich in das weiße Zelt begeben. Die Hochzeitsgesellschaft folgt ihnen. Das Brautpaar bleibt vor dem Diwan des RhouBan stehen, der immer noch sehr gelangweilt und müde dreinblickt.

Schließlich beginnt der behäbige Amaunir langsam und tief zu sprechen: „Es ist ein Freudentag für mich. Mein Sohn MoouRu soll nun mit seiner geliebten RiRij vermählt werden. Als Zeichen des Respekts nimmt nun RaKäA in Vertretung seiner Mutter ChaRa ein kleines Geschenk von mir entgegen.“

Als er diesen Satz beendet hat, stehen auch schon zwei weitere Bedienstete an seinem Diwan, die eine kupferne Kiste hergetragen haben. Behäbig zieht RhouBan einen Schlüssel hervor, der an seiner Halskette unter seiner Kleidung verborgen hing und öffnet die Truhe. Die Gäste warten voller Spannung auf das, was er der Kiste entnehmen will, als sich plötzlich seine Schnurrhaare aufstellen, er seine Ohren nach hinten stellt und mit aufgerissenem Maul zu fauchen beginnt. Aus dem so lethargisch wirkenden, dicken Amaunir ist nun eine hellwache flinke Furie geworden. Zornig tritt er die Kiste beiseite, die im hohen Bogen durch die Gäste fliegt und ein Loch in die Zeltwand reißt. „Wo ist der Smaragd?“, donnert er. Die Gäste und besonders die Bediensteten nehmen sofort eine geduckte Stellung ein und versuchen abzuwarten, bis der Zornesansturm von RhouBan vorüber ist. Als ihm niemand antwortet, beißt er schließlich einem der Bediensteten ins Ohr, so dass dieser mit einem gequälten Jaulen das Zelt verlässt. „Ja. Richtig! Raus! Alle raus!“, brüllt der Handelsfahrer, als er zornig in die Präsente tritt.

Daraufhin verlassen alle Gäste und hoffentlich auch die Helden das Zelt, das von den zurückgebliebenen Bediensteten von innen geschlossen wird. Das Brautpaar wird wieder zurück auf die Podeste gebracht und mit der Seide umwickelt. Die Gesellschaft ist überrascht, scheint aber an derartige Wutausbrüche gewöhnt zu sein. Nur der Bruder der Braut, RaKäA, lehnt zufrieden an seinem Baum und macht einen amüsierten Eindruck.

3. Akt: Der Auftrag

Nachdem sich RaKäA wieder beruhigt hat, sehen die Helden schließlich, wie sich der Oberkörper des Shingwa aus dem Hochzeitszelt hervorreckt.

Der Shingwa scheint der erste Diener des RhouBan zu sein und heißt Sheshuwa. Er winkt die Helden leise heran. „Mein Herr will euch sprechen, kommt, kommt.“, flüstert er, während er eine einladende Geste macht.

Im Zelt finden die Helden ein wahres Chaos vor. Allerdings scheint sich RhouBan wieder beruhigt und auf seinem Diwan niedergelassen zu haben. „Alle anderen raus!“, befiehlt er, als die Helden vor ihn getreten sind, „auch du, Sheshuwa!“.

Der feiste Amaunir beginnt nun etwas weniger emotional, aber immer noch unter großer Anspannung durch die vor Zorn zusammengebissenen Zähne zu zischen: „Ich wurde bestohlen. Der smaragdene Apfel des Ostens wurde mir gestohlen, mein wertvollster Besitz. Meinen Verwandten ist nicht zu trauen, deshalb beauftrage ich euch, mir den Smaragd zurückzubringen.“ RhouBan erweckt zwar nicht den Anschein, als dass die Helden den Auftrag ablehnen könnten, dennoch ist dieses möglich. In dem Falle wäre das Abenteuer allerdings zu Ende. Stimmen sie jedoch zu, ist er bereit eine fürstliche Belohnung zu zahlen, die sich die Helden durch Feilschen allerdings hart verdienen müssen. „Wer den Smaragd gestohlen hat, ist entweder an der Sabotage der Hochzeit interessiert, oder mißgönnt mir meinen Reichtum. Deshalb kommt der Bruder der Braut, RaKäA, in Frage oder meine rechte Hand, der Shingwa Sheshuwa“, fährt RhouBan fort, „ich werde befehlen, dass beide mit euch am morgigen Tage zu einer Reise nach Glanvisal, der Heimat der Braut aufbrechen. Bei dieser Gelegenheit könnt ihr ermitteln, wer den Smaragd stahl und ihn gegebenenfalls von der Insel mitbringen.“

Meisterinformationen:

Wenn die Helden wollen, können sie bereits am heutigen Tag die andere Personen befragen oder aber schon die beiden Verdächtigen. Im Folgenden ist notiert, was welche Person über die Angelegenheit weiß. Vergessen Sie jedoch nicht, dass jeder nur das Nötigste verraten wird.

RhouBan, der Vater des Bräutigams

Eine Hochzeit seines Sohnes mit der Tochter von ChaRa würde ihn in die Lage versetzen, weiterhin Minzbeeren zu erhalten. Zwar wurden ihm einige davon verkauft, aber ChaRa möchte diese Beeren nicht in großem Maße anbauen und keine Handelsbeziehung mit Rhouban aufbauen. Wenn ihre Tochter mit MoouRu verheiratet wäre, könnte sie Rhoubans Wunsch nicht abschlagen. Deshalb beauftragte Rhouban Sheshuwa damit, das Handelsschiff aus Glanvisal angreifen zu lassen, damit er als Retter quasi in letzter Sekunde eingreifen konnte, um RiRij und ihren Bruder RaKäA aus der vermeintlichen Gefahr zu retten. RiRij musste deshalb dem Heiratsantrag von MoouRu annehmen.

Rhouban wird den Helden keine weiteren Fragen beantworten. Seine wahren Beweggründe kennen nur er und Sheshuwa, die sie aber niemandem mitteilen werden.

Es ist allerdings allgemein bekannt, dass der durch die Hochzeit geschlossene Handelsvertrag Rhouban noch reicher machen wird.

Sollten die Helden Rhouban selbst verdächtigen, hindern Sie sie nicht daran. Dadurch wird das Abenteuer nur interessanter. Am besten wäre es natürlich, jeden verdächtig erscheinen zu lassen.

ChaRa, die Brautmutter

Sie lebt mit ihrer Familie auf der Insel Glanvisal, auf der die so begehrten Minzbeeren wachsen. Sie möchte nicht, dass die Minzbeere zu einer Ware für die Massen wird. Obwohl sie diesen Gedanken und den Verlust ihrer Tochter zutiefst verabscheut, fehlt ihr die Macht, etwas dagegen zu unternehmen. Aus Gram brachte sie es nicht fertig, an der Hochzeit teilzunehmen, weshalb sie ihren Sohn RaKäA schickte. Sie ist gegen die Hochzeit, kann sie aber nicht verhindern.

RaKäA, der Bruder der Braut

Bei dem inszenierten Überfall auf ihn und seine Schwester wurde RaKäA so stark verletzt, dass er dabei sein linkes Auge verlor. MoouRu, der die Fähigkeiten eines Feinschmiedes hat, stellte für RaKäA eine Art metallene Augenklappe her, die mit RaKäAs Schädel verschraubt wurde, um die Wunde zu überdecken. MoouRu verzierte die Augenklappe mit einem stilisierten Auge, das sogar eine Pupille aufweist. Daher ist RaKäA MoouRu sehr dankbar. Sein Unmut über

die Hochzeit gilt allein Rhouban, woraus er auch keinen Hehl macht. In der Nacht zuvor, versuchte er den Smaragd zu stehlen, es gelang ihm jedoch nicht, den Kasten zu öffnen. Daher ist er nun um so erfreuter, dass der Edelstein verschwunden ist. Von der Intrige des Rhouban ahnt er jedoch nichts.

Sheshuwa, der erste Diener Rhoubans

Sheshuwa hat zwar schon oft unbemerkt in die Geschäftskasse seines Arbeitgebers gegriffen, den Smaragd aber zu stehlen, hätte er sich aus eigenem Antrieb nie getraut. Deswegen wurde er auch von MoouRu beauftragt, dies zu tun. Tatsächlich knackte der geschickte Shingwa die Kupferkiste des Rhouban und entwendete den Smaragd. Dies geschah kurz nach dem inszenierten Überfall auf RiRij, als MoouRu klar wurde, dass er RiRij bald heiraten müsse. Sheshuwa übergab MoouRu den Smaragd, weiß aber nicht, was dann mit ihm passierte. Das Risiko des Entdecktwerdens nahm Sheshuwa übrigens nur auf sich, da er im Grunde ein gutes Herz hatte, und nicht mit ansehen konnte, dass der junge MoouRu zur Hochzeit gezwungen wurde. Dieses wird er allerdings erst unter höchstem Druck zugeben. Dieser ist dann erreicht, wenn er später zusammen mit den Helden in Gefangenschaft gerät.

RiRij und MoouRu, das Brautpaar

Mit beiden können sich die Helden nur durch den Seidenstoff unterhalten, hinter dem sie bleiben müssen, bis der Smaragd wieder gefunden wurde und die Zeremonie durchgeführt werden kann. Beide haben gemischte Gefühle wegen der Hochzeit. Obwohl sie von den Umständen bzw. den Eltern, gezwungen werden zu heiraten, haben sie sich trotzdem ineinander verliebt. Den Helden werden sie erzählen, dass sie sich mit der Situation abgefunden haben, da sie erkannt haben, dass sie sich tatsächlich lieben. In Wahrheit aber gönnen sie Rhouban weder den Erfolg des Handels mit Minzbeeren, noch die Bestimmung über ihre Leben. Deswegen haben sie heimlich einen Plan gefasst. Sie sabotierten die Hochzeit, um sich davonzustehlen und in der Fremde ihr Glück zu versuchen und dort zu heiraten. Zwar ahnte MoouRu nichts von der Intrige seines Vaters, als er Sheshuwa beauftragte, den Smaragd zu stehlen, dennoch kennt er die Launen seines Vaters nur allzu gut. Sind die Helden erst einmal aufgebrochen,

um den Smaragd zu suchen, werden RiRij und MoouRu sich heimlich davonschleichen, so dass sie nicht mehr da sind, wenn die Helden eintreffen.

Der smaragdene Apfel des Ostens ist gut versteckt, bis die Helden herausgefunden haben, wo er ist. Sie werden stets in der Nähe des Smaragds sein, denn MoouRu konstruierte nicht nur eine Augenklappe für RaKäA, sondern es verbirgt sich hinter dieser ein Geheimfach, in das er den geraubten Kristall legte. Dieses Fach ist nur aufzuschließen, wenn ein Schlüssel, den MoouRu momentan bei sich trägt, in die Auskerbung gesteckt wird, die die Pupille des Auges darstellen soll. Die Helden werden also während des ganzen Abenteuers den Smaragd in unmittelbarer Nähe haben.

4. Akt: Auf See

Meisterinformationen:

Die Reise bis zur Insel Glanvisal dauert etwa drei Tage. Diese Reise können Sie nach eigenem Ermessen gestalten. Da das Abenteuer keinerlei Kämpfe vorsieht, wäre nun der geeignete Zeitpunkt, die Helden mit einem der gefährlichen Monstren der Tiefe zu konfrontieren. Wollen die Helden RaKäA und Sheshuwa befragen, so reagiert RaKäA sehr abweisend. Er weiß nur zu gut, dass er ausschließlich deswegen hier ist, um beobachtet zu werden. Obwohl er sich in der Rolle des potentiell Schuldigen nicht wohl fühlt, kann es ihm nur Recht sein, wenn der Smaragd für immer verschwunden bleibt. In Wahrheit verdächtigt er Sheshuwa und wird ihn auch verteidigen, sollten die Helden zu hart mit ihm umgehen. Sheshuwa hingegen schließt aus, dass den Smaragd irgendjemand hat. Er vermutet, MoouRu habe ihn irgendwo vergraben oder ins Meer geworfen.

Ansonsten verläuft die Reise ereignislos, bis sich zur Mittagszeit des zweiten Tages ein gewaltiger Sturm ankündigt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich frischt der Wind merklich auf und die Sonne verbirgt sich hinter schweren Wolken, die schnell näher zu kommen scheinen. Schnell werden von der Schiffsbesatzung die Segel gerefft, da die Winde nun aus ganz unterschiedlichen Richtungen immer in großer Geschwindigkeit, nur

aber für wenige Sekunden über das Deck fegen. Das kleine Handelsschiff fängt an zu wanken und als ob das noch nicht genug sei, geht auf einmal ein Ruck durch das ganze Schiff, so als ob es anfangen würde zu sinken.

Helden, die sich weniger um sich selbst als um die Lage des Schiffes sorgen, werden feststellen, dass der Meeresspiegel im Umkreis von etwa einer Meile langsam beginnt abzusinken. Gleichzeitig schiebt sich eine ebenso große und kreisförmige dunkle Wolke über diesen Fleck im Meer. Außerhalb dieses Fleckes bleibt das Wetter so gut, wie es war. Die donnernde und blitzende Wolke sinkt in den Krater im Wasser, bis sie das Schiff unter sich begraben hat und mit ihrem Wasser die Lücke wieder ausgefüllt ist. Die Seeleute nennen dieses Phänomen nur den „kalten Hass“. Es ist unmöglich aus dieser immer wieder auftretenden Falle zu entkommen.

Meisterinformationen:

Wenn einer der Helden allerdings über ein Fluggerät verfügen würde, was ihn von hier weg bringen würde, könnte er wahrscheinlich entkommen. Das Problem aber ist, dass vielleicht ein Held über ein solches verfügt, aber nicht alle gerettet werden könnten. Allerdings verfügt der Shingwa Sheshuwa über diese Fluchtmöglichkeit. Zweifelnd steht er mit einem geschwungenen und verzierten Muschelhorn an Deck und wartet ab, ob sich keine andere Lösung bietet. Er weiß, dass das Geheimnis um die Intrige des RhouBan in Gefahr geriete, würde er diese Möglichkeit nutzen. Lassen Sie die Helden ruhig auf den nachdenklichen und zu ruhig wirkenden Shingwa einreden, bis dieser endlich das Horn benutzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Sheshuwa endlich in sein Muschelhorn bläst, ertönt ein durchdringender Ton, den ihr dem unscheinbaren Instrument gar nicht zugetraut hättet. Dieses Geräusch muss meilenweit zu hören sein. In den ersten Minuten passiert nichts, doch dann ist ein für Menschen unerträglich hoher und zirpender Ton zu vernehmen, der Amaunir entsetzliche Kopfschmerzen bereitet. Sheshuwa blickt in den Himmel als noch gar nichts zu sehen ist. Doch dann könnt ihr es auch sehen. Aus dem Nebel schälen sich drei schwarze Umrise, die sich als die Konturen von riesigen fliegenden Insekten herausstellen. Sirrend verharren sie in der Luft, während

ein Reiter dieser Insekten den Shingwa grüßt. Sofort springt etwa ein Dutzend furchterregend gekleideter Gestalten auf das Schiff und retten nicht etwa die Besatzung, sondern tragen schnell alle verwertbaren Güter zusammen und bringen sie auf den Rücken der Insekten.

Die Helden, Sheshuwa, RaKäA und die Besatzung müssen selbst auf die Tiere klettern und werden eher geduldet als freundlich aufgenommen. Nach sehr kurzer Zeit erheben sich die riesigen Flugkolosse wieder in die Luft und fliegen in Richtung Norden davon. Die Helden können aus der Luft mit ansehen, wie ihr Schiff von der Wolke zerquetscht wird und die ruhige See nach wenigen Minuten zurückbleibt, so als ob nichts passiert sei.

Meisterinformationen:

Das Ziel der Helden, die Insel Glanvisal, liegt in selten befahrenen Gewässern im Westen. Die ‚Meeresdrohnen‘, die die Helden gerettet haben, bringen sie zu ihrer Insel, die ganz in der Nähe im Norden liegt. Ein findiger Held kann dies mit einer einfachen *Orientierung*-Probe feststellen. Die *Meeresdrohnen* sind allerdings wenig gesprächig und werden sich auf keine Diskussion oder Fragen einlassen.

5. Akt: Auf der Pirateninsel

Meisterinformationen:

Die *Meeresdrohnen*, die sich nach der auf ihrer Insel vorherrschenden Insektenart benannt haben, sind ein wild zusammengestellter Haufen von Piraten. Die meisten dieser Leute werden in ihrer Heimat gesucht und so haben sie sich auf dem Berg dieser Insel ohne wirklichen Namen niedergelassen. Meistens überfallen sie mit ihren gezähmten Fluginsekten Handelsschiffe, nehmen aber auch von Zeit zu Zeit Söldneraufträge an. So auch, als ihnen Sheshuwa im Namen von RhouBan den Auftrag erteilte, RiRij und RaKäA zu überfallen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Fluginsekten steuern auf eine kleine Insel zu, die wie ein einziger aus dem Wasser ragender Berg aussieht. Ihr überfliegt einen Anlegesteg, der sich am Fuß des Berges befindet und landet schließlich auf der Spitze, auf der ein Landeplatz und einige

Hütten stehen. In der Nähe des Landeplatzes stehen zwei Dutzend bewaffnete Frauen und Männer bereit, die die Landung der Helden beobachten. Als diese von den Flugtieren abgestiegen sind, schreitet der offensichtliche Anführer der Bande auf Sheshuwa zu. „Mit dir hatten wir ja gar nicht gerechnet“, begrüßt er ihn freudig, „was hast du uns diesmal beschert? Die sehen aber nicht sehr reich aus. Werft sie in das Verließ und du, Sheshuwa, machst mir einen guten Preis für sie. Komm mit mein Freund.“

Meisterinformationen:

Die Helden, sowie RaKäA und die Besatzung werden nun in ein Verließ geworfen, das sich wie einige andere Räumlichkeiten der Bande unterhalb der Oberfläche des Berggipfels befindet. Die Wände des Raums sind zwar grob behauene Steinwände ohne Geheimgänge oder dergleichen, dennoch sind die beiden Zellen vom Wachraum nur durch eine Bretterwand getrennt. Holz ist auf dieser Insel rar. Die Waffen der Helden liegen in einer Kiste im Wachraum. Die Nachbarzelle ist unbesetzt und auch durch eine Bretterwand von der Zelle der Helden abgetrennt. Noch bevor die Helden Ausbruchspläne schmieden können, müssen sie miterleben, wie RaKäA einen Wutausbruch hat. Nur die Helden können ihn besänftigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem RaKäA sich beruhigt hat, lässt er sich auf dem Steinboden nieder und starrt ins Leere. Plötzlich beginnt er zu sprechen: „Ich hätte es gleich wissen müssen. Dieser Ton aus dem Horn des Shingwa. Genauso war es, als ich und RiRij überfallen wurden. Er hat diese Piraten auf uns gehetzt. Er ist dafür verantwortlich, dass ich mein Auge verloren habe und dafür wird er seine Augen verlieren!“

Kurze Zeit später wird auch Sheshuwa eingekerkert. Er wird in die Nachbarzelle gesperrt, was den Helden aufgrund der vielen Lücken in der Bretterwand nicht verborgen bleibt. Wenn nicht die Helden wütend auf ihn sind, RaKäA ist es. Nur mit Mühe ist er davon abzuhalten, die Trennwand einzureißen und an Sheshuwa seine Drohung wahr werden zu lassen. Sheshuwa hingegen ist verängstigt und wird die Intrige zugeben.

Meisterinformationen:

Der Anführer der Bande nahm an, dass Sheshuwa ihm bedeutende Personen in die Hände spielte, für die er Lösegeld fordern könne. Als ihm bewusst wurde, dass er die Gefangenen nur aus Mitleid retten wollte, warf er auch Sheshuwa kurzum ins Verließ. Für die Helden ist dies ein guter Zeitpunkt, alle Informationen aus dem Shingwa herauszupressen. Sie sollten allerdings darauf achten, dass RaKäA nichts Unüberlegtes tut, denn Sheshuwa ist mit einigen Piraten auch privat gut befreundet und kann mit deren Hilfe entkommen. Die Helden nimmt er nur mit, wenn sie versprechen, ihm nichts zu tun.

Allerdings kann es auch sein, dass die Helden einen eigenen Fluchtplan vorziehen. Vom stupiden Ausbruch durch Gewalt bis hin zu Bestechungen der Piraten, was Sheshuwa machen wird, bis hin zu dem alten Trick mit dem kranken Mitgefangenen ist alles denkbar. Schließlich erreichen die Helden den Anlegesteg der Insel, den sie bereits bei ihrer Ankunft überflogen haben. Hier liegen zwei sehr kleine Handelsschiffe, die die Piraten erst kürzlich aufgebracht haben. Es sollte mit Hilfe der Mannschaft kein Problem sein, von der Insel zu entkommen und den Kurs nach Glanvisal zu setzen.

6. Akt: Die Insel Glanvisal

Meisterinformationen:

Der Aufenthalt auf Glanvisal ist optional, da die Helden nun bereits wissen, dass Sheshuwa den Kristall an MoouRu übergab. Das logischste Vorgehen wäre daher, nach Raktan zurückzugehen, um MoouRu nach dem Verbleib des Kristalls zu fragen. Es könnte aber sein, dass den Helden dies nicht als die naheliegende Lösung erscheint oder aber sie Sheshuwa noch gar nicht nach dem Verbleib des Smaragdes gefragt haben, denn freiwillig wird er es nicht erzählen. Sollten die Helden also volle Segel Richtung Osten setzten lassen, so überspringen sie dieses Kapitel.

Die Insel Glanvisal ist in leichten grünen Nebel gehüllt, als die Helden dort eintreffen. Den Helden mag die Insel wie ein Paradies erscheinen. Die Bewohner der Insel sind nur drei Amaunirfamilien, die von der Natur gerade das

nehmen, was sie zum Leben brauchen. RaKäAs Mutter finden die Helden in Meditation inmitten eines Feldes von Hunderten bunter Kiesel, die die verschiedensten Muster bilden.

Wird ChaRa von der Intrige des Rhouban erzählt, nimmt sie dies mit einem Nicken zur Kenntnis und bittet ihren Sohn, seine Schwester auf die Insel zurückzuholen. Sie ist sogar bereit, den Helden zu helfen, den Smaragd zu finden, da durch die Aussage Sheshuwas die Hochzeit sowieso nicht stattfinden muss.

Meisterinformationen:

ChaRa versteht sich auf das Orakeln und so ist sie in der Lage nach langer Meditation, den Helden zu verraten, dass einer unter ihnen den Smaragd bei sich trägt. Mehr kann sie nicht erkennen.

Natürlich sind nun neuen Spekulationen und Verdächtigungen Tür und Tor geöffnet. Die Helden werden zuerst Sheshuwa und RaKäA probieren zu durchsuchen, danach die Mannschaft und dann vielleicht sich gegenseitig zu verdächtigen. So sehr sie auch suchen werden, sie werden dem Smaragd nicht finden.

Zu diesem Zeitpunkt ist es aber bereits möglich, dass das Augenmerk eines der Helden auf RaKäAs Augenklappe fällt. So unwahrscheinlich es auch sein mag, Spieler entwickeln mit der Zeit eine ungeheure Intuition für derartige Kniffe, die immer dann zuschlägt, wenn sich der Spielleiter auf der sicheren Seite wähnt. Aber wie auch immer. Selbst wenn die Helden das Versteck erraten haben, haben sie ohne den Schlüssel immer noch keine Möglichkeit, das Schloss in der Augenklappe zu knacken. Dafür müsste sie schon ausgebaut werden und daran hat RaKäA wenig Interesse. Sollten die Helden RaKäA doch irgendwie überzeugen können, gestehen sie dem Helden, der das Schloss in eingebautem Zustand zu knacken versucht, eine *Schlösser knacken*-Probe um 15 erschwert zu, damit die Verhältnisse realistisch bleiben. Sollte den Helden jetzt schon der Smaragd in die Hände fallen, war es eben Schicksal.

7. Akt: Die Rückkehr nach Raktan

Meisterinformationen:

Zurück in Raktan wird RaKäA RhouBan sofort mit der Anschuldigung einer Intrige konfrontieren, fall die Helden es nicht tun. Zuerst wird Sheshuwa natürlich jegliche Beteiligung Abstreiten und behaupten, sie hätten alles selbst herausgefunden. Schließlich wird die Hochzeit aber abgesagt werden müssen und RhouBan wird zornig auf das Podest seines Sohnes zuschreiten, um herauszufinden, was MoouRu mit seinem Smaragd getan hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Völlig außer Kontrolle zerfetzt RhouBan die Seide um das Podest seines Sohnes mit seinen scharfen Krallen. Ihr haltet es für möglich, dass der kräftige Amaunir seinen Sohn ebenfalls in Fetzen reißen wird. Doch plötzlich hält RhouBan inne und starrt auf die Mitte des Podestes. Er blickt sich verdutzt um und rennt blitzschnell zum Podest der Braut.

Die Helden werden ihren Augen nicht trauen. Auf dem Podest sitzt eine Stroh puppe, die auf karrikatureske Weise MoouRu in seiner Hochzeitskleidung darstellt. Auf dem Podest der Braut RiRij ist Vergleichbares zu finden. RhouBan ist außer sich vor Wut. Zunächst reißt er das weiße Zelt ein. Danach brüllt er die verbliebenen Hochzeitsgäste dermaßen an, dass nun auch sie begriffen haben, dass es hier nichts mehr zu feiern gibt und sofort aufbrechen. Bevor RhouBan sich in sein Herrenhaus für mehrere Tage zurückziehen wird, entlässt er noch seinen ersten Diener Sheshuwa aus seinen Diensten.

Meisterinformationen:

RhouBan hat in seinem Zorn nicht daran gedacht, dass etwas in den Strohpuppen versteckt sein könnte. Falls es die Helden auch nicht tun, ist hier für sie das Abenteuer zu Ende. Sie als Meister können allerdings etwas nachhelfen, die Aufmerksamkeit der Helden abermals auf die Puppen zu lenken.

In der Puppe des MoouRu verbirgt sich nämlich ein schwerer Briefumschlag. Dieser enthält zwei Briefe. Der erste enthält ein Dankeschreiben MoouRus und RiRijs, die dem Finder des Umschlags für die Zeit der Ablenkung danken. Sie seien zusammen losgezogen, um sich aus den beengenden Kreisen ihrer Familien zu be-

freien und in der Fremde zu heiraten. Mit keinem Wort wird erwähnt, wohin sie gingen. Der zweite Brief enthält einen kleinen zierlichen Schlüssel und die Worte: „Wenn ihr einander nur tief genug in die Augen schaut, mag es sein, dass ihr dort einen Apfel findet.“

Nun sollten die Helden auf das Versteck hinter RaKäAs Augenklappe aufmerksam werden. Die Frage ist, wie sie nun vorgehen werden. Zunächst ist es denkbar, dass sie RaKäA darüber informieren und den Stein gemeinsam erhalten. RaKäA wird in diesem Fall darauf bestehen, den Stein behalten zu dürfen, erstens weil er die ganze Zeit über den Stein schon besaß, zweitens, da er der Meinung ist, dass er ihn als Ausgleich für den Verlust seiner Schwester verdient hätte.

Gehen die Helden mit ihren Informationen zu RhouBan, wird er RaKäA kurzerhand niederschlagen lassen und den Stein wieder an sich nehmen. Je nach Verhandlungsgeschick wird er den Helden für ihre Unannehmlichkeiten einen kleinen Bonus zahlen. Das Glück über die Wiedererlangung des Steins scheint viel größer zu sein, als der Gram, dass die Hochzeit nicht stattfand.

Eine dritte Möglichkeit des Endes wäre es, dass die Helden ihrerseits RaKäA niederschlagen und das smaragdene Auge des Ostens an sich brächten. Leider würde es ihnen zumindest im Imperium nicht gelingen, den Stein auf legale Weise zu verkaufen, da allgemein bekannt ist, dass der Smaragd RhouBan gehört.

Das Ende

Wie auch immer sich die Helden entscheiden, sind sie nun um Erfahrung und ein wenig Geld reicher. Falls sie sich entschieden haben, den Smaragd zu behalten und ihn tatsächlich auf dem Schwarzmarkt versuchen zu verkaufen, kann sich herausstellen, dass der Kristall bei weitem nicht so viel wert ist, wie RhouBan dachte. Der Meister allerdings hält sein Wort und verteilt **250 Abenteuerpunkte** sowie zusätzliche Abenteuerpunkte je nach Einsatz einzelner nach eigenem Ermessen.

Die Frage ist nur noch, was mit Sheshuwa passiert. Er erwies sich zwar als Gauner, besitzt im Grunde aber ein gutes Herz. Vielleicht nehmen ihn die Helden in die nächste Großstadt

mit. Sollten sie RhouBara dort ihre Erlebnisse berichten, so kommentiert sie sie nur mit einem spöttischen Lächeln, denn sie kennt ihren Bruder nur zu gut und weiß, dass er diese kleine Niederlage verdient hat.

Fortsetzung

Falls sie das Abenteuer nicht so enden lassen wollen, wäre es noch vorstellbar, dass der Smaragd, den die Helden finden, eine Fälschung ist. Dann müsste aber ChaRas Orakelspruch abgeändert werden. Denn es ist durchaus plausibel, dass MoouRu und RiRij ihr neues Leben nicht ohne ein angemessenes finanzielles Polster beginnen wollen. Wenn RhouBan oder RaKäA davon erfährt, könnte einer von ihnen die Helden beauftragen, den Smaragd bzw. seine Schwester zu finden und zurückzuholen. Vielleicht sind die beiden zunächst bei MoouRu Tante RhouBara untergetaucht.

Andererseits wäre es auch möglich, dass das Paar in einer weit entfernten Stadt ein Geschäft aufmachen und sie den Helden eines Tages in einer ausweglosen Situation durch eine Bestechung oder ähnliches helfen, denn sie sind ihnen zu großem Dank verpflichtet.

Vielleicht hat aber auch der smaragdene Apfel des Ostens eine spezielle Bedeutung, der über seinen reinen Wert hinausgeht. Eventuell ist er einer von vier Kristallen aus den Himmelsrichtungen, die gemeinsam eine arkane Zaubermaschine in Gang setzen oder Ähnliches. Vielleicht ist der Kristall aber auch ein Schlüssel für einen noch größeren Schatz. Doch das ist ein anderes Abenteuer.

