

Der Marksmaen

Midgard-Abenteuer für 3-6 Abenteuerer der Grade 1-3

Die Abenteuerer lernen Seymour, den Wirt eines Gasthauses nahe Vanasfarne mit köstlichen Fruchtweinen kennen. Nachdem sie zu diesem Vertrauen gefasst haben, erfahren sie, dass der Prior des Klosters hohe Abgaben von ihm verlangen will, indem er sich auf uralte Besitzdokumente stützt. Die Abenteuerer versuchen im Folgenden, dies zu verhindern. Nachdem sie dabei keinen großen Erfolg haben, verschwindet Seymour auf einmal. Schnell sind alle Zeichen gedeutet und es wird klar, dass Seymour in seiner Not Samiel zu Hilfe rufen will. Für das Ritual benötigt er jedoch etliche Zutaten die er zunächst sammeln muss. So jagen die Abenteuerer Seymour hinter her, um ihn von seinem Plan abzubringen. In der Regel werden die Abenteuerer Seymour erst einholen, wenn er das Ritual begonnen hat. Nun liegt es an den Abenteuerern, ob sie die Vollendung des Rituals verhindern und somit Seymours Seele retten können.

Das Abenteuer ist einfach gestrickt und sehr stringent, eignet sich aus diesen Gründen jedoch hervorragend für Einsteigergruppen. Das Abenteuer ist weiterhin geeignet, neue Gruppen zusammen zu führen. Es werden keine besonderen Fähigkeiten vorausgesetzt. Das Abenteuer ist an den Freischütz angelehnt.