

Ein Tal in KuroKegaTi

Ein Abenteuer für Figuren der Grade 1-5
Expose für Abenteuerwettbewerb

Das Abenteuer spielt in KuroKegaTi, d.h. KanThaiPan (Ost). Es steht den Abenteurern zwar frei, sich im Verlauf des Abenteuers mit oder ohne, für oder gegen die Obrigkeiten zu betätigen, allerdings sollten sie zu Beginn in der Lage sein, ohne Probleme auf einer normalen Straße zu reisen, sich mit den Bewohnern zu unterhalten und zu handeln.

Die Abenteurer lesen morgens im I King, einem der Fünf Klassiker. Die Spieler dürfen sich unter vier Zitaten heraussuchen, welches zu ihrer Figur und ihren Abenteuerwünschen besonders gut „paßt“. Eines der Zitate als Beispiel:

Gerechter Hunger

Hunger nach Gerechtigkeit

Weisheit deckt den Tisch

Das mehrheitlich (mit Bonus für gelungene *Kenntnis der Fünf Klassiker*) gewählte Zitat bestimmt, was den Spannungen im Tal der Wehenden Hirsefelder zugrundeliegt – sind die Bauern von einem Dämon verführt, hat ein solcher den Platz des lokalen Magistrats eingenommen, sind die Bauern faul, oder ist der Herrscher tyrannisch?



Das Abenteuer beginnt am Ende eines langen, ermüdenden Reisetages auf der Kaiserstraße. Ein Kind und sein Lamm sind einen lockeren Abhang heruntergestürzt. Die Abenteurer werden hoffentlich Li (das Mädchen) und LiLi (das Tier) retten.

Im Dorf der Kleinen (Tochter des Dorfvorstehers) werden sie jedoch mitnichten als Helden empfangen; man hat dort viel schlimmere Sorgen – eine unmäßige Steuerforderung, die einfach nicht erfüllbar ist oder zumindest scheint (es hängt von der vorhergehenden Wahl ab, was tatsächlich dahinter steckt).

Entweder die Bauern hätten eigentlich genug Getreide, jedoch hat ein Dämon in ihrer Mitte (der sich mit den Menschen hier ein bisschen amüsieren möchte) ihnen durch Worte und Magie erfolgreich eingeredet, dass dies nicht der Fall sei und sie im Winter elend verhungern müssten, wenn sie die Hirse ablieferten...

... oder ein ebenso spaßsuchender Dämon hat stattdessen den Magistraten ermordet und sät jetzt in seiner Gestalt aus Spaß Not und Verzweiflung unter den Menschen...

... oder die Bauern waren diesen Sommer einfach weniger arbeitsam, oder vielleicht auch weniger glücklich, jedenfalls haben sie einfach nicht genug Korn im Speicher...

... oder der Magistrat hat diesmal das Rad einfach überzogen – nicht, dass ihm das etwas ausmachen würde. Was aber können die Bauern tun?

Von da an liegt es an den Spielern, wie es im Spannungsdreieck aus diesem Dorf, einem nicht weit entfernt gelegenen (ebenso besteuerten, aber mit einer etwas besseren Ernte gesegneten) zweiten Dorf, einer Räuberbande (die, aus dem Nachbartal verjagt, vom Hunger getrieben versuchen wird, sich ebenfalls in den Besitz der als Steuer abzugebenden Hirse zu setzen, natürlich gewaltsam. Danach wird sie versuchen, sich ins

nächste Tal abzusetzen, eventuell mit Geiseln), dem Magistrat in seiner Festung auf dem nächsten Paß (für den die Räuber ein erhebliches Problem sind) und einem ebenso intriganten wie skrupellosen YenLen-Priester dortselbst weitergeht. In den Dörfern und der Garnison gibt es einige Charaktere (der grobschlächtige Schmied, der kindliche Zimmermann, der rechthaberische Bauer, der furchterfüllte Steuereintreiber, usw) mit denen sich die Abenteurer sich im Verlauf der Handlung auseinandersetzen können, wenn der von ihnen gewählte Lösungsweg in diese Richtung geht. Sie sind da ganz frei. Je nachdem, wohin und in welche Richtung sie sich bewegen, können sie schließlich auch noch mit den in diesem Tal noch nicht ganz verdrängten Naturelementargeistern und/oder einem Geist in einem See aneinandergeraten (beide sind ggf. nicht ganz unschuldig daran, dass ein Dämon ausgerechnet hier nach Midgard kommen konnte).