

Expose für das Abenteuer:

Engelsjagd

Ein Abenteuer für Helden mit böser oder zumindest zweifelhafter Gesinnung

Abenteuer für 3-6 Helden vom 4.-8. Grad

Das Abenteuer spielt in Eschar, in der Wüstenstadt Sirwah und Umgebung. Scharidische Herkunft ist nicht erforderlich, Sprachkenntnisse hingegen schon. Das Abenteuer ist eher Kampflastig als detektivisch angelegt. Weiterhin ist ein hinreichender Mangel an Skrupel und Gewissen eine gute Voraussetzung für dieses Abenteuer. Perfekt geeignet für eine böse oder zumindest nicht gute Gruppe.

kurze Hintergrundgeschichte:

Der Dämon Ashkafel strebt nach einem höheren Dasein. Daher hat er in jahrelanger Arbeit eine Art Kult geschaffen, die Ashkafella, in dem er als Gott angesehen wird. Im Laufe der Jahre hat er einige fanatische Jünger um sich scharen können. Mit der gebündelten Kraft der Jünger hat er ein mächtiges Artefakt geschaffen und konnte so seine Kraft weiter steigern. Dieses Götterlästerliche Treiben hat jedoch die Götter erzürnt, daher übertrugen sie einem Hohepriester Ormuts, Makkabäer, die Aufgabe Magier um sich zu scharen und die Macht Ashkafels zu bannen. So gründete Makkabäer den Engelsbund, ein Bündnis verschiedener Magier, 5 an der Zahl, mit dem Ziel der Vernichtung Ashkafels. Die Magier bereiteten sich gründlich vor und es gelang durch einen perfiden Hinterhalt das mächtige Artefakt zu rauben und Ashkafel zu bezwingen. Das Wissen und die Zauberkraft des Dämons wurden versiegelt und das Siegel in 5 Teile geteilt. Aus einem Anflug an Eitelkeit heraus beschloss Makkabäer den Dämon nicht zu vernichten, sondern ihn als Trophäe und Helferlein zu verwenden. Die anderen Magier waren dagegen, sie fürchteten um die Rache des Dämon, sollte er jemals wieder seine Macht zurückerlangen. Doch der Hohepriester bannte Ashkafel in ein Glas und nahm es an sich. Das Artefakt wurde sicher verborgen, sodass es kein böses Wesen wieder in die Hände bekommen sollte. Die Magier waren siegreich und ihr Triumph ging in die Legenden und Geschichten der Barden ein. Der Ashkafella Kult war ohne ihren Gott zerschlagen. Jeder Magier bekam einen Teil des Siegels in Form eines Amuletts und der Bund wurde wieder aufgelöst. 2 Jahre wehte Sand über die Geschichte, bis eines Tages ein ehemaliger Ashkafella seinen Meister im Tempel entdeckte und wiedererkannte. Der Dämon war im Glas gefangen und wurde im Tempel anlässlich des zwei Jahre zurückliegenden Sieges Ormuts über das Böse auf einem Podest ausgestellt. Der Ashkafella fackelt nicht lange. Er stiehlt das Glas und flüchtet. Makkabäer hetzt ihm Ordenskrieger hinterher, die den Dieb fangen und töten sollen.

kurze Einleitung:

Ab hier kommen die Abenteurer ins Spiel. Der Ashkafella, namens Al-Arm, flieht vor seinen Häschern durch die Wüste. Hierbei kreuzt sein Weg den der Abenteurer. Er wirft das Glas einem zufälligen Abenteurer zu. Al-Arm flüchtet weiter und 10 Ordenskrieger verfolgen ihn. Das Glas zerspringt und der Dämon ist befreit. Leider hat er so gut wie keine Erinnerung und seine gesamte Macht ist dahin. Er fleht die zufällig anwesenden Helden an ihm zu helfen. Reiche Belohnung würde im Falle eines Erfolges winken. Leider kann Ashkafel sich an fast nichts erinnern. Lediglich an einen Namen und ein Wort, den Namen Al-Mordo und das Wort Engelsbund. Weitere Hilfe kann der Dämon nicht gewähren. Der Dämon wünscht den Abenteurern viel Glück bei der Suche und das Abenteuer kann beginnen.

Handlungsfaden des Abenteuers:

Die Abenteurer müssen als erstes herausfinden wer oder was Al-Mordo ist und was es mit dem Engelsbund auf sich hat. Sie erfahren, dass Al-Mordo ein legendärer Mörder ist und man munkelt, er sei in Sirwah zu finden. In Sirwah angekommen müssen die Abenteurer genaueres herausfinden und versuchen Al-Mordo zu treffen. Al-Mordo wird von den Recherchen erfahren und den Abenteurern das Leben schwer machen, doch wenn die Helden sich bemühen stellt Al-Mordo ein Treffen gegen Erledigung eines kleinen Auftrages, eine kleine Grabschändung, in Aussicht. Wenn die Helden selbiges tun, kommt es zu einem Treffen. Die Abenteurer haben mehrere Möglichkeiten: Sie werden Al-Mordos vorher durch Zufall und Geschick habhaft, sie bekommen ihn bei dem Treffen in Gewahrsam oder sie verhandeln um Informationen. Egal wie, die Abenteurer erfahren von 2 weiteren Magiern, Thor und Arif, die einen Überfall planen und erste Details vom Engelsbund.

Die nächste Station ist der Überfall zweier Magier samt willenlosem Gefolge auf eine Karawane. Die Abenteurer können den Magiern helfen oder der Karawane, so oder so sie müssen versuchen die 2 Magier zum Reden zu bringen um die anderen Magier zu finden. Hierbei kann eine nette, kleine Schlacht an einer Oase gespielt werden, die zahlreiche taktische Finessen erlaubt. Die Abenteurer können hierbei flexibel agieren. Der Ausgang des Überfalls hängt komplett von den Helden ab. Wichtig für die Abenteurer ist nur, mehr über den Bund, die Siegel und die anderen Magier zu erfahren. Der 4. Magier sollte hierbei aufgedeckt werden, Scha-Banack.

Nun spielt das Abenteuer in Sirwah weiter. Ein verfallener Tempel wurde von Scha-Banack, einem begnadeten und absolut durchgeknallten Thaumathurgen, in einen Zauberladen umgebaut. Die Abenteurer werden dort allerlei seltsames erleben und die Wunder und Schrecken der Thaumathographie kennenlernen. Schlussendlich können sie Scha-Banacks habhaft werden, von dem sie alles erfahren können, da er der einzige ist der dem Geas des Anführers widerstanden hat. So erfahren die Helden vom letzten Magier, von Makkabäer und wo das Artefakt verborgen ist.

Im letzten Teil müssen die Abenteurer Makkabäer aus dem Tempel in eine Falle locken. Der Hohepriester ahnt vielleicht einen Hinterhalt, je nachdem wie die sich Helden im Verlauf des Abenteuers geschlagen haben. Auf jeden Fall gibt es einen Endfight, je nach Art der Falle der Abenteurer. Hier sind einige Varianten möglich, ein paar werden im Abenteuer geschildert. Irgendwie schaffen es die Helden Makkabäer zu bewzingen und werden Zeuge der Arroganz des Priesters. Sie erfahren vom Versteck des Artefakts, können mit dem Wissen Scha-Banacks oder Makkabäers das Siegel zu Ashkafels Macht brechen. Sobald das Siegel gebrochen wird, erlangt Ashkafel sein Wissen und seine Zauberkraft zurück. Daraufhin besorgen die Abenteurer sein Artefakt und werden vom Dämon würdig, je nach Wunsch, entlohnt. Makkabäer wird seiner dämonischen Strafe zugeführt. Die Abenteurer haben dann einen mächtigen Freund gewonnen, der ihnen, vielleicht öfter, Aufträge erteilen könnte und sie zum Abschluss des Abenteuers in alle Teile der Welt versetzen kann.