

Gebunden

Abenteuer für 4-6 Charaktere der Grade 7-10, eventuell auch höher

Plink.

Ein Tropfen ist gefallen.

Einen Augenblick der Ewigkeit später wieder: Plink.

Ein Raum. Wie groß? Unermesslich klein. Das erste Jahrhundert gab es ihn nicht.

Dann kam das Licht. Ein paar fahl leuchtende Algen in einer Ecke.

Plink.

Inzwischen ist die Dunkelheit hell.

Die silbernen Ketten strahlen unerträglich.

Nur Schlafen ist schlimmer. Dann kommt die Stimme die viele ist.

Und die Visionen.

Plink.

Vorgeschichte:

Im Krieg der Magier nahm der Dunklen Meister Mardos Kontakt mit dem Erzdämon Utakk'ar auf und ging ein Bündnis mit ihm ein. Die Anwesenheit Utakk'ars auf Midgard war an den Seemeister gebunden, im Gegenzug erhielt dieser Unsterblichkeit und die Macht des Dämons.

Dem grauen Meister Valgos gelang es erst den Dämon in ein Gefäß zu fangen und dann den dunklen Meister zu töten. Da dieser jedoch weiterhin als Geist wirken konnte musste eine bessere Lösung für den Dämon gefunden werden.

Valgos entschloss sich dazu, den Dämon in sich auf zu nehmen. Nur ein lebendiger Körper, durch den Dämon unsterblich, würde diesen auf lange Sicht einsperren können. Bevor er den Dämon an sich band schloss er sich selbst in einen magischen Kerker auf einer Insel ein die er im Meer versenkte. Hinter für Geister unpassierbaren Mauern fesselte er sich selbst mit magischen Ketten die weder er noch der Dämon sprengen würde können.

Abenteuer:

Auf einer Insel im Meer der Fünf Winde (im Dreieck: Valian, Küstenstaaten, Pfortenarchipel) treffen die Abenteuer während einer Flaute auf eine kleine, unbewohnte Insel. Dort treibt sich der Geist von Mardos herum, der die Abenteuer um Hilfe bittet. Mit einer raffinierten Lüge verdreht er die wahre Geschichte und gewinnt so die Unterstützung der Abenteuer (oder auch nicht?). Diese sollen sich auf das Pfortenarchipel begeben und innerhalb eines Monats zur Kerkerinsel aufbrechen, deren Lage Mardos ungefähr kennt. Die Abenteuer haben einen Monat Zeit, da die Insel nur an einem Ljosdag von Mardos gehoben werden kann und am Tag nach dem nächsten Ljosdag wieder untergeht.

Auf dem Pfortenarchipel angekommen versucht eine geheimnisvolle Gruppe die Abenteuer von ihrem Vorhaben abzubringen. Dabei sind sie nicht zimperlich in der Wahl ihrer Mittel, schrecken aber vor verstümmelnder oder gar tödlicher Gewalt zurück. Entführungen sind aber durchaus möglich.

Diese Gruppe verhindert auch, dass die Abenteuer weiter zur Insel reisen können und bereitet selbst eine Expedition dorthin vor. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt, den bestenfalls nach drei, eher zwei, Wochen versinkt die Insel wieder im Meer.

Bei der geheimnisvollen Gruppe handelt es sich um einen losen Orden magiebegabter Menschen (Magier, Hexer, Beschwörer aber auch Todeswirker) die es sich nach dem Krieg der Magier zur Aufgabe gemacht haben das Meer der Fünf Winde von Dämonen zu säubern. Ihre Anfänge nahm dieser Orden bereits im Krieg. Valgos war einer der Gründungsmitglieder. Dem Orden ist natürlich die wahre

Geschichte bekannt, wenn auch nur in groben Zügen. Ob die Abenteurer davon überzeugt werden können ist eine andere Sache.

Prinzipiell bieten sich den Abenteurern mehre mögliche Wege.

- Sie können erst den Orden zerschlagen, dann Valgos befreien. Dieser klärt sie über ihren Fehler auf, ist aber halb wahnsinnig und kann den Dämon nicht mehr lange halten. Er gibt den Abenteurern jedoch die Möglichkeit erst ihn und später Mardos zu besiegen und Utakk'ar für immer von Midgard zu bannen. Sie können sich natürlich auch dafür entscheiden Mardos Auftrag treu zu bleiben.
- Sie können dem Orden helfen Valgos auch weiterhin gefangen zu halten. Mardos hat jedoch noch andere Möglichkeiten Utakk'ar zu befreien, diese sind allerdings riskanter. Während die Abenteurer und der Orden noch vor dem verschlossenen Kerker stehen beginnt drinnen bereits der Kampf. Zu einem gewissen Grad hilft hier Valgos im Kampf gegen Mardos, muss aber am Ende ebenfalls getötet werden.
- Sie können sich wieder zurück auf Mardos' Insel begeben und ihn dort bekämpfen, ohne jemals den Kerker zu betreten.