

Abenteurer: Unbestrafte Neugier – Die Wege kreuzen sich

Spieler: 3-5
Grade: 4-6
Typ: Reiseabenteurer / Dungeonabenteurer

In der Ortschaft Vjatkara, nordöstlich des Karmoddin und südöstlich der Belagora-Gebirge lernen die Abenteurer Bjortin kennen. Der Bote ist sehr in Eile und bittet die Abenteurer ein Kästchen, welches sich in seinem Besitz befindet zu seinem Auftraggeber, ein großer Magier, zu bringen. Dieser hat Bjortin schon den nächsten Auftrag gegeben und Bjortin muss befürchten seinem Auftraggeber nicht gerecht zu werden. Haben sich die Abenteurer als würdig erwiesen und nehmen sie den Auftrag an, bekommen sie tags darauf das Kästchen vom Gastwirt übergeben, mit dem Hinweis es unter keinen Umständen zu öffnen. Anbei ist Verpflegungsgeld und die mündliche Aussicht vom ursprünglichen Auftraggeber ordentlich entlohnt zu werden. Bjortin indessen hat sich aus dem Staub gemacht. Er leidet unter furchtbaren Alpträumen. Bevor es aber losgeht haben die Abenteurer die Möglichkeit zu einer Begegnung mit den Zenauren, die zwecks Handel Vjatkara aufsuchen.

Die nächsten sieben Tage reisen die Abenteurer im morawisch-teggarrischen Grenzland, das Gebirge zur linken und die Steppe zur rechten Seite. Für jeden Tag ist eine Begegnung für die Abenteurer vorgesehen, die mal mehr oder weniger gefährlich oder ertragreich sein kann. In den Nächten wird ein Abenteurer von Alpträumen heimgesucht, die er sich im ersten Moment nicht erklären kann und welche mit den folgenden Nächten an Intensität zunehmen.

Tag 1: Allgemeiner Reisebeginn – Die Abenteurer machen sich reisefertig.

Nacht 1: Traum: Die Wanderin – Ein Abenteurer wacht in der Nacht von einem Alptraum auf.

Tag 2: Wegezoll für den Fürsten der Straße – Eine Bande von Strauchdieben stellt sich den Abenteurern in den Weg und verlangt Wegezoll für die Benutzung des von ihnen ausgebauten Trampelpfad.

Tag 3: Das Zwergengrab – Am Weg steht ein großer Findling. Da die Abenteurer in der Nacht dort Rast gemacht haben bemerken sie seltsame Lichtrunen, die im Mondlicht wahrgenommen werden können. Folgen sie einem nur noch schwer erkennbaren Pfad, finden sie das heruntergekommene Grab eines Schattenzwerges. Anwesende Zwerge werden hier bekehrt. Unvorsichtige Abenteurer können sich hier ebenfalls zur Ruhe legen. Listige hingegen mehr als nur ihre Haut retten.

Nacht 3: Traum: Das Fenster im Lesezimmer – Derselbe Abenteurer wacht wieder auf.

Tag 4: Über den Atschinkan – Ein Fluss kreuzt den Weg der Abenteurer. Ein goldenes flirren und glizzern im Wasser könnte die Gruppe aufhalten und von einer Gefahr ablenken. Die Abenteurer stehen plötzlich nicht mehr nur im, sondern auch unter Strom.

Nacht 4: Traum: Das weise Gesicht – Die Wanderin aus den Alpträumen kommt näher. Dem Abenteurer wird sie in dieser Nacht noch nicht nah genug kommen.

Tag 5: Waldspaziergang – Orcs treiben sich in einem Wäldchen ein bis zwei Tage vom Ziel der Abenteurer entfernt herum. Eigentlich wollten sie Tiere jagen. Nun bietet sich eine bessere Möglichkeit: Sklaven, die arbeiten können, bis sie verspeist werden. Die Abenteurer haben die Chance einer ganz anderen Sache auf die Spur zu kommen. Ein gefangener Orc kann ihnen wertvolle Hinweise für die folgenden Geschehnisse geben.

Nacht 5: Traum: Der Schuppen – Der Abenteurer wacht auf und hat erstmals sichtbare Spuren aus der Traumwelt mitgenommen. Langsam könnte er es mit der Angst zu tun bekommen.

Tag 6: Ein teggarrischer Reitergruppe – Vor ihnen die Berge und die Steppe im Rücken,

ziehen die Abenteurer die Aufmerksamkeit eines kleinen teggarischen Reitertrupps auf sich. Eine Chance eine fremde Kultur zu streifen. Fällt der Name des Auftraggebers entspannt sich gegebenenfalls eine brenzlige Situation. Vielleicht bleibt auch Zeit für eine gemeinsame Jagd auf die berüchtigten Steppenbüffel.

Nacht 6: Traum: Der real gewordene Alptraum – Im nächtlichen Lager erscheint eine Geisterfrau und attackiert den Alptraum habenden Abenteurer. Doch ehe er sich versieht ist der Spuk auch schon vorbei.

Tag 7: Der Turm des Zauberers – Endlich erreicht die Gruppe einen sicher geglaubten Hafen. Doch vom großen Magier ist nicht viel übrig. Er eröffnet den Abenteurern dass sie ein gefährliches Artefakt zum ihm gebracht haben. Im Kästchen ist der mächtige Geist eines Hexenweibes gefangen, den es zu vertreiben gilt. Sieben Diener des Chaos halten sie gefangen, solange das Kästchen nicht geöffnet wurde. Doch das ist schon geschehen, wenn auch nicht durch die Abenteurer. Nun gilt es den Kampf gegen das Hexenweib aufzunehmen. Doch ahnen die Abenteurer nicht welche Überraschung durch die Diener des Chaos auf sie wartet. Das Hexenweib konnte deren Auftrag verdrehen. Der Kampf entbrennt und keiner kann sicher sagen, ob sie nun besiegt wurde oder nicht.

Dem Schrecken folgt die Aufklärung. Der Magier erklärt, was er über die Hintergründe weiß. Mit schnöden Mammon zeigt er sich erkenntlich für die Hilfe und schwört Bjortin zu bestrafen. Doch zuerst gibt es dringenderes. Das Hexenweib wurde von einem finsternen Zauberer in das Kästchen gebunden. Dieser konnte die Zeit überdauern und ein Schatten liegt auf einem sich in der Nähe befindlichen Teil des Belagora. Besser gesagt liegt er darunter. Stehen auch hier die Abenteurer ihren Mann oder ihre Frau geht es für sie in die Tiefe des Belagora, der so manche Ähnlichkeit mit der Elementaren Ebene der Erde aufweist. Tatsächlich ist es ein lokaler Übergang in die Urebene. Ein ideales Verstecke auf Midgard, das nicht auf Midgard liegt.

Es gilt den Schatten ausfindig zu machen und den Gefahren dieses unterirdischen Labyrinthes Herr zu werden. Der Schatten ist listig und hat sich in den Tiefen die Hilfe moralloser Gehilfen erkaufte, die alle Hände voll damit zu tun haben die Pferde von Nahwaz zu jagen und so dessen Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, während der Schatten und gleichsam die Gefahr wächst. Die Abenteurer geraten zwischen die Fronten und bekommen es auch noch mit dem Hexenweib zu tun, dass den Weg hier runter gefunden hat um sich an dem zu rächen, der sie an das Kästchen band. Die Abenteurer müssen die Gunst der Stunde nutzen und es geschickt anstellen um sich der Gefahren, die unter den Bergen des Belagora lauert, zu entledigen. Ob sie dabei Nahwaz' Hilfe erhalten ist ihrer Überzeugungsarbeit überlassen.