

Abenteuergeschichte 2022

Montag

Die Abenteurer kehren nach einem Jahr wieder in das Lager zurück.

Es ist Ruhe im Land eingeleitet nach den Ereignissen des letzten Jahres. Admiral Schlotterstein wurde seiner gerechten Strafe zugeführt. Die Piraten wurden in alle Himmelsrichtungen vertrieben. Die Bewohner des Landes konnten wieder in Ruhe ihrer Arbeit nachgehen. Die Felder wurden bestellt und geerntet. Überall war Frieden und Eintracht zu spüren.

Bald verblassten die alten Geschichten und sie wurden nur manchmal noch an den Lagerfeuern des Abends den Kindern weitererzählt.

Sorge machte nur der ausbleibende Regen, die die Ernte bedrohte. An manchen Stellen zog sich durch die ausdauernde Hitze das Wasser so zurück, dass verborgene Flecken Erde zugänglich wurden. Immer wieder fanden in letzter Zeit Bewohner des Landes alte Mauern, alte Gegenstände, Münzen aus längst vergangenen Zeiten.

Die Bewohner des Landes richten sich in ihrem Lager ein und lernen sich gegenseitig kennen. Nach einer Stärkung machen sie sich auf zum Schloss der Prinzessin Johanna. Diese hat in der Abwesenheit der Eltern den Tron übernommen. Dies war das erste Mal in diesem Land. Die Menschen aber sind froh und nur guter Worte über ihre Regentschaft. Weise und voller Demut und Gutmütigkeit regiert sie das Land.

Die Abenteurer werden in einer Audienz vor dem Schloss von Prinzessin Johanna empfangen. Sie dankt ihnen nochmal für die Unterstützung im letzten Jahr und wünscht eine gute Zeit in ihrem Land.

Sie hat dennoch eine Bitte. Der königliche Garten leidet unter der Trockenheit der letzten Tage. Sie bittet die Abenteurer Wasser von der Elbe zu ihr zu bringen: 3 Eimer sollten für den Anfang reichen.

Die Abenteurer machen sich auf dem Weg, doch neben ihrer Aufgabe finden sie plötzlich an der Elbe eine Flasche mit einer seltsamen Botschaft. Von Unheil und großer Gefahr ist zu lesen. Leider sind viele Dinge nicht mehr zu lesen. Von einem fremden Land, einer verfallenen, uneinnehmbaren Burg, von böartigen Interessen und einem Ding, das unglaubliche Zerstörung bringen soll ist zu lesen.

Die Abenteurer kehren mit der Flasche und der Botschaft zurück. Prinzessin Johanna erschrickt und fürchtet um eine erneute Bedrohung.

Sie bittet die Kinder sich im Land kundig zu machen. Sie sollen verschiedene Orte aufsuchen, die ihnen in den letzten Jahren wohlgesonnen waren. Vielleicht können sie weiterhelfen, weil sie Dinge gehört und gesehen haben.

Die Abenteurer machen sich in drei Gruppen auf den Weg und erhalten neue mehr oder wenig hilfreiche Informationen, nachdem sie sich dieser würdig erwiesen haben. Sie besuchen (die Dorfbewohner, die Fischerin, das Orakel, die Fee und die Bäckerin).

Das neu erlangte Wissen bringen sie mit in das Lager.

Eine wichtige Information weist auf eine alte Wallfahrtskirche jenseits des großen Stromes. Dort können sie der Bedrohung auf die Spur kommen. Sie verabreden sich für den nächsten Tag am Ufer der alten Furt, wo ein Fährmann sie über den großen Strom bringen soll. Dort beginnt am nächsten Tag das neue Abenteuer.

Die Informationen, die die Stationen weitergeben werden in der Morgenrunde ausgegeben. Ansonsten seid ihr frei in eure Rolle zu schlüpfen und euren Charakter sprechen zu lassen.