

Abenteuergeschichte 2022

Mittwoch

Die Abenteurer treffen sich im Lager. Gemeinsam sortieren sie, was sie in den letzten Tagen erlebt haben. (Plötzlich kommen Gäste, bekannte Gesichter). Sie haben von der Bedrohung den Erlebnissen der letzten Tage gehört und sind gekommen, um die Abenteurer in ihrem Kampf zu unterstützen. Gemeinsam wird ein Rat einberufen.

Sofort ist klar: eine überstürzte Aktion, wird alles gefährden. So bleibt nur noch ein vorsichtiges Abspähen der Burg. Größte Vorsicht ist notwendig.

Die Abenteurer wollen erstmal vorsichtig die Burg erkunden, um sich ein Bild zu machen, um richtige Entscheidungen zu treffen. Auch der Umgang bei Kontakt mit den Flusspiraten wird besprochen. Einmal bedroht (berührt und gepinnt) darf ein Abenteurer sich nicht mehr nicht mehr bewegen. Umsomehr Vorsicht ist notwendig.

Die Abenteurer machen sich auf den Weg zu dem sagenhaften großen Stein, von dem der große Gelehrte gesprochen hat. Nur von dort soll ein Abspähen der Burg möglich sein. Bald geht es durch den dunklen Wald. Als die Abenteurer immer näher kommen sehen sie die Flußpiraten patrouillieren.

Manche sitzen zusammen und unterhalten sich. In kleinen Gruppen versuchen sich die Bewohner zu nähern. Vielleicht können sie die Anzahl feststellen, vielleicht sogar ein Gespräch?

Vorsichtig nähern sie sich und kehren zurück, um den anderen davon zu berichten.

Aufgewühlt brauchen die Abenteurer eine Stärkung, die sie in der Kirche des Ortes dankenswerter Weise finden.

Danach machen sie sich auf den Weg ins Innere der Burg zu kommen.

Unglücklicherweise sind einige Abenteurer unvorsichtig und werden im Burghof gefangen genommen. Die Abenteurer kommen zusammen, um zu beraten, wie sie wieder befreit werden können. Doch ohne Waffen, braucht es Köpfchen. Werden die Abenteurer eine gute Möglichkeit finden, ohne ihre Mitgefährten zu gefährden?

Die Piraten haben etwas mitbekommen, aber sie brauchen die Burg nicht mehr, sie brauchen auch die Gefangenen nicht mehr. Alles was sie brauchen, nehmen sie bei der Flucht mit.

Die Abenteurer lassen sie fliehen, viel wichtiger ist das Wohlbefinden der Gefangenen.

Doch was die Gefangenen dann erzählen, was sie von den Piraten gehört haben, verschlägt ihnen den Atem: In zwei Tagen soll ein feuerspeiender Drache schlüpfen, genau an dem Ort, als die Flußpiraten letztes Jahr ihre schmachvolle Niederlage erliefen.

Nun heißt es schnell nach Hause und einen Plan schmieden.