

## **Der Fluch von Afra-Al-Kubidschk**

Irgendwo in den weiten Eschars gibt es einen Landstreicher namens Afra-Al-Kubidschk: Dieser zieht durch die Lande und ist auf einigermaßen großzügige Spenden der einfachen Dorfbewohner angewiesen. Als Gegenleistung verdingt er sich immer als eine Art Hilfskraft für alles.

Das klappte auch ganz gut, bis Afra-Al-Kubidschk vor zwei Jahren eine große Spende von einem umherziehenden bekam und sich anschließend so voll soff, dass er seinen vermeintlichen Gönner ziemlich beleidigte. Zu seinem Pech handelte es sich bei dem vermeintlichen Reisenden um einen gefürchteten, hochgradigen schwarzen Hexer, der ihn, als Rache auf seine Tat, mit einem verheerenden Fluch belegte: Wann immer Afra-Al-Kubidschk nun schläft, verwandelt er sich in das, wovon er gerade träumt. Und üblicherweise träumt er Alp. So kam es, dass in den letzten Jahren, immer wieder mal nachts ein Drache, ein Untoter, Geisterwesen und Elementarmeister wie aus dem Nichts erschienen und in Eschar ihr Unwesen trieben.

Ein weiterer Haken an der Sache ist, dass Afra-Al-Kubidschk durch den Fluch (ähnlich einem Geas) aufgelegt worden ist, nicht sagen zu dürfen.

### **Auswirkungen auf die Abenteurer**

Aus dieser kleinen Geschichte lässt sich wunderbar ein kleines Kurzabenteuer fabrizieren, in dem es darum geht, den Fluch des Afra-Al-Kubidschk aufzuheben und zu bannen.

Afra-Al-Kubidschk ist es zu langweilig in Eschar geworden und er sehnt sich nach der weiten Welt Midgards. Falls die Abenteurer Verstärkung bräuchten, schließt er sich ihnen an.

Falls der Spielleiter hieraus ein Abenteuer bastelt, müssen die Spielerfiguren früher oder später einmal gegen den schwarzen Hexer antreten, der dann entkommen sollte, damit der Spielleiter immer einmal einen Erzfeind parat hat, der das Leben der Spielerfiguren zur Hölle machen kann.