

Reden ist Silber - Schweigen ist Gold

Ein Midgard-Abenteuer für 3-6 Abenteurer der Grade 3-6

Es ist früher Winter. Die Abenteurer werden von einem Händler als Eskorte angeheuert. Sie sollen ihn zu einer Verhandlung auf einer einsam gelegenen Burg im nördlichen Grenzgebiet Albas begleiten. Nachdem nach einigen kleinen Hindernissen die Burg erreicht wurde, stellt sich heraus, dass auch andere Händler von Rang und Namen gekommen sind.

Gastgeber ist ein bekannter Herrscher, der mehrere Verträge zwischen den Halblingen des Halfdals und den Zwergen im Atrossgebirge ausgehandelt hat, wonach ihm die fast alleinigen Pfeifenkrauthandelsrechte zwischen diesen zwei Orten zugesichert wurden. Er sucht nun einen „Subunternehmer“ der in Zukunft gegen entsprechenden Lohn den Transport des Pfeifenkrauts übernimmt. Hierzu hat er verschiedene bekannte Händler eingeladen um sich von diesen Angebote für den Transport machen zu lassen. Um den Druck unter den Bewerbern zu erhöhen hat er alle gleichzeitig eingeladen.

Der Auftraggeber der Abenteurer verspricht diesen eine Belohnung, sollten sie dafür sorgen, dass er den Auftrag des Herrschers erhält. Die Bewältigung dieser Aufgabe stellt die eine Seite des Abenteuers dar. Hierbei haben die Abenteurer mit den Intrigen zwischen den verschiedenen Händlern, den alten und neuen Feindschaften, Rachegelüsten aber auch Bündnispartnern zu tun. Bei der Erreichung dieses Ziels ist der Fantasie der Abenteurer grundsätzlich keine Grenze gesetzt. Sie können selber in das Intrigenspiel eintauchen, Händler gegeneinander ausspielen, Konkurrenten beim Herrscher anschwärzen, Konkurrenten auf „anderen Wegen“ beseitigen, usw.

Nach der ersten Nacht auf der Burg, die zur Hälfte eine Ruine ist, stellt man am nächsten Morgen fest, dass jemand die Burgbrücke zerstört hat, sodass man zumindest mit den großen Wagen etliche Tage auf der Burg festsitzen wird. Gleichzeitig beginnt es zu schneien und jeden Tag entdeckt man seltsame Spuren im Schnee die irgendwo beginnen und abrupt im Nichts zu enden scheinen. Gleichzeitig machen sich Gerüchte über den intakten aber mangels Tür nicht begehbaren Turmbreit. Angeblich soll dort der Geist eines Hexenmeisters umgehen. An einem Morgen findet man den Leichnam eines Gefolgsmannes im Burghof. Schnell fällt der Verdacht wegen der seltsamen Verletzungen auf den kanthaiapanischen Gefolgsmann eines Händlers, dieser hat aber ein stichfestes Alibi.

Diese zweite, parallel zur ersten Seite verlaufende Seite des Abenteuers bietet detektivische Ansätze und später auch einige Kämpfe. Lange bevor die Burganlage vor kurzem von dem Herrscher errichtet wurde, war diese normal bewohnt. Der ehemalige Burgherr bezahlte einen Alchimisten, damit dieser für ihn nach der Formel für Gold sucht. Die Arbeitsstätte jenes Alchimisten war besagter Turm. Dieser ist über ein, unter der

Burg befindliches Gangsystem erreichbar. Dieses ist mit Fallen und Hindernissen gespickt. Nach einer Weile finden die Abenteurer heraus, dass noch jemand anderes Nachforschungen anstellt. Tatsächlich handelt es sich dabei um den vermeintlichen Gefolgsmann eines Händlers, welcher in Wirklichkeit Hexer ist und von dem Gerücht der Goldformel gehört hat. Nun sucht er nach dieser. Dabei geht er skrupellos vor, der tote Gefolgsmann war ihm in den Weg gekommen. Er war es auch, der die Brücke zerstörte, um sicher zu stellen, dass er einige Tage Zeit haben würde um die Formel zu finden, die Fußspuren stammen ebenfalls von ihm. Die Abenteurer können nun selbst versuchen die Forschungsergebnisse des Alchimisten zu erlangen, für die man in Magiergilden einen stattlichen Preis zahlt. Weiterhin können sie versuchen den Hexer zu überführen. Zuletzt können sie noch herausfinden, welches Ereignis zur überstürzten Aufgabe der Burg führte und was die zwei sich feindlich gesinnten Burggeister damit zu tun haben.

Das Abenteuer bietet für jeden Charakter Entfaltungsmöglichkeiten. Hierbei kann es auch zu einer teilweisen Splittung der Gruppe kommen, da ein Teil sich um die Belange des Auftraggebers kümmert, der andere Teil den Geschehnissen um den alten Turm nachgeht.