

Ungesehener Besuch

Ein Midgard Abenteuer für 2-8 Abenteuerer der Grade 1-4

Das Abenteuer spielt in Thame, kann aber problemlos in jeder anderen selbstverwalteten Stadt angesiedelt werden.

Jeder Abenteuerer erhält einen Auftrag bei dem es darum geht, unbemerkt ins Rathaus zu gelangen und dort etwas zu „erledigen“. Die Abenteuerer wissen zu Beginn nichts von den Aufträgen der anderen Spielfiguren. Das Abenteuer beginnt in einem Wirtshaus, in dem die Gruppe feststellt, dass sie zumindest ein Interesse teilen, nämlich das „ins Rathaus Hineinkommen“.

Da in der Regel kein Abenteuerer seinen Auftrag alleine erledigen kann, kommt es hier zu einem „Bündnis“ der Charaktere. Gemeinsam versucht man einen Weg ungesehen ins Rathaus und wieder hinaus zu finden.

Nach der Bewältigung dieses Problems deutet sich allerdings an, dass einige Charaktere denselben Gegenstand suchen. Hierbei kann es zu Auseinandersetzungen unter den Charakteren kommen, schließlich löst sich das Problem aber wenn erkannt wird, dass es doch unterschiedliche Gegenstände sind.

Plötzlich offenbart sich dann jedoch ein Abenteuerer als Spitzel des Ratsschreibers. Seine Aufgabe bestand darin, ein Attentat auf seinen Auftraggeber zu verhindern. Je nachdem wie sich das Abenteuer entwickelt hat, kann der Verdacht bestehen, ein anderer Abenteuerer wäre der Attentäter. Auch dieses Problem besteht aber nur scheinbar und lässt sich „auflösen“, der gesuchte Attentäter befindet sich nicht unter den Abenteuerern. Dies stellt das glückliche Ende des Abenteuers dar.

Das Abenteuer versucht dem Wunsch nach einem Abenteuer gerecht zu werden, in dem insbesondere Charaktere wie Assassinen und Schattenweber ihre Künste voll zur Geltung bringen können. Alle anderen Abenteuerer kommen aber auch nicht zu kurz. Der Hauptteil des Abenteuers besteht im Informations sammeln über das Rathaus und im Entwerfen eines gemeinsamen Plans.

Das Abenteuer kann gut mit sich (noch) fremden Charakteren gespielt werden (Einstiegsabenteuer).

Neben der Abenteuerbeschreibung besteht das gesamte Abenteuer vor allen aus einer detaillierten Beschreibung des Rathauses, wobei auf jeden Raum und jeden Bewohner ausführlich eingegangen wird, sodass der Spielleiter gut auf die Aktionen der Spieler reagieren kann.

Diese Beschreibung kann aber auch gut für eigene Abenteuer oder als generelle Anregung für ähnliche Gebäude benutzt werden.