

MIDGARD

Das Viarchengrab

Abenteuer



Sample file

Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2018-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autor: Martin Hermuth
Lektorat: Jürgen E. Franke

Titelbild: Ralf Jürgen Kraft (Shutterstock), Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann
Illustration: artdock (Shutterstock), Lagepläne: Ulf Lehmann



Martin Hermuth

Das Viarchengrab

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer niedriger und mittlerer Grade



Inhaltsverzeichnis

Der Auftrag	5
Erkundigungen	7
Informationen unterwegs	9
Was wirklich geschah	10
 Die Marsch der Vögel	11
Das Dorf der Schuppenleute	12
 Die Grabanlage	15
Die Katakomben	16
Die Tempelanlage	24
Die untere Höhle	32
 Anhang	
Nichtspielerfiguren	34



Das Viarchengrab

Überblick über das Abenteuer

Das *Viarchengrab* ist ein klassisches Abenteuer für 3-7 Abenteurer der Grade 3-10. Die Geschichte beginnt in Cuanscadan, kann aber genauso gut in die Umgebung von Corrinis oder Deasciath verlegt werden. Die Spielerfiguren sind vor Ort als Leute für besondere Aufträge bekannt, oder sie haben als Neuankömmlinge mit vergangenen Abenteuern geprahlt, so dass der Auftraggeber auf sie aufmerksam geworden ist. Das Quellenbuch *Cuanscadan - Tor nach Erainn* wird für dieses Abenteuer nicht benötigt, kann aber eingesetzt werden, wenn man die Informationssuche in der Stadt und die Interaktion mit den Einwohnern weiter ausschmücken möchte.

Das Abenteuer beginnt mit dem scheinbar einfachen Auftrag, eine entführte junge Frau zu retten. Es stellt sich aber heraus, dass die Entführung vorgetäuscht ist - hoffentlich nicht erst, nachdem die Gefährten einige harmlose Echsenmenschen, die als angebliche Entführer vorgeschoben wurden, auf dem Gewissen haben. Die Spielerfiguren müssen sich entscheiden, wem sie helfen wollen: dem Auftraggeber oder seiner Tochter, die einer unfreiwilligen Heirat entgehen will.

Diese Rahmenhandlung bringt die Gruppe an den eigentlichen Ort des Geschehens, eine vergessene und verfluchten Grabanlage aus der Zeit, als der Süden Erainns valianische Provinz war. Dort locken die Schätze eines Seemeistergrabes, auf die es aber auch schon andere abgesehen haben.

Das Abenteuer ist relativ gradlinig, erfordert aber doch, dass der Spielleiter es komplett durchliest und sich mit dem Charakter und den Motiven der Hauptfiguren, die im Anhang beschrieben werden, vertraut macht.

Der Auftrag

Ein älterer Dienstbote nimmt Kontakt mit einem vertrauenswürdigen aussehenden Gruppenmitglied auf. Er stellt sich als **Marti** vor und fragt mit einem südlichen Akzent (in Comentang oder Erainnisch), ob der Herr oder die Dame und ihre Begleiter Zeit hätten, seinen Herrn anzuhören, der ein de-

likates Problem hat. Sind die Abenteurer interessiert, bittet er sie, sich eine Stunde nach Sonnenuntergang im Haus des Handelsvertreters **Sicart Fonfrega** einzufinden. Das Gebäude steht in einem gutbürgerlichen Stadtviertel und zeugt vom Wohlstand des Besitzers.

Marti empfängt die Abenteurer am Eingang und führt sie in ein Empfangszimmer, wo auf einem Tisch ein kleiner Imbiss und Karaffen mit leichtem Weißwein und Wasser bereitstehen. Der Hausherr gesellt sich bald zu der Gruppe und versucht im Rahmen einer Unterhaltung über Alltägliches herauszufinden, ob sie die nötige Erfahrung für die Aufgabe haben und zuverlässig sind. Er selbst erzählt ein wenig über sich selbst; er lebt seit drei Jahrzehnten in Cuanscadan und hat es als Agent verschiedener Handelshäuser seiner Heimatstadt Parduna zu einigem Wohlstand gebracht.

Danach kommt er zur Sache. Seine Tochter **Favia** ist verschwunden und offensichtlich entführt worden, denn vor zwei Tagen hat Marti ein Schreiben mit einer Lösegeldforderung im Hof gefunden, das wohl über die Mauer geworfen wurde. Favia ist vor zwei Wochen in das Städtchen **Spionach** an der Straße von Cuanscadan nach Deasciath gereist, um eine dort verheiratete Freundin zu besuchen. Bei einem Jagdausflug in die für ihren Vogelreichtum bekannten Marschen von Imlachén ist sie von ihren Begleitern getrennt worden und seither verschwunden. Und jetzt ist dieser Brief eingetroffen!

Sicart möchte ungern das Lösegeld zahlen, will aber auch das Leben seiner Tochter nicht gefährden. Er bittet die Abenteurer, die Gegend zu erkunden und die Entführte zu befreien. Ein paar primitive Echsenmenschen sollten keine ernsthaften Gegner für eine erfahrene Truppe sein. Der Händler bietet ihnen für ihre Unkosten **100 GS** pro Person. Sollten sie ihm seine Tochter zurückbringen, erhalten sie die Hälfte des Lösegeldes als Belohnung, also **1500 GS**.

Für den Fall, dass die Befreiungsaktion zu riskant ist, wartet Marti mit den Saphiren im Wehrgehöft **Lachalinn**. Der vertrauenswürdige Diener wird spätestens 2 Tage vor dem Übergabetermin dort eintreffen. Die Abenteurer sollen dann das Lösegeld überbringen und abwarten, bis Favia frei und sicher ist. Ob sie den Echsenmenschen danach ihre Beute abjagen,