

MIDGARD

ARGURINS HORT



Abenteuer



Argurins Hort

Vorwort

Argurins Hort ist ein Reiseabenteuer für 3-6 Spielfiguren mittlerer Grade (6-12), das auch von niedrig- oder hochgradigen Figuren bewältigt werden kann. Unerfahrenere Gruppen können mit Ausrüstungsgegenständen und geschnitzten Zauberrunen ausgestattet werden, damit sie den Endgegner, einen Lindwurm, besiegen können. Sehr erfahrene Abenteurer dürften die verschiedenen Kämpfe sicherlich ohne Hilfe überstehen, könnten jedoch aus Selbstüberschätzung heraus mehrfach mit den Einheimischen in Konflikt geraten, und so das Leiten des Spiels herausfordernder machen. Wenn sich die Abenteurer „wie die Axt im Walde“ benehmen, sollte man mit erfahrenen Spielfiguren eher unnachsichtig verfahren. Das Abenteuer funktioniert am besten, wenn die Spielfiguren zuvor noch nie in Waeland waren.

Wie immer kann man Anzahl oder Grad von Nichtspielerfiguren an die Stärke und den aktuellen Zustand der Gruppe anpassen. Eine Reihe von Begegnungen während der Reisephasen können auch problemlos weggelassen werden, wenn die Abenteurer ohne eigenes Verschulden schon ziemlich angeschlagen sind.

Zusammenfassung der Handlung

Das Abenteuer beginnt in **Haelgarde**, was mit wenig Aufwand durch einen anderen Hafen am Meer der Fünf Winde ersetzt werden kann. Der waelische Kauffahrer Boltar heuert die Spielerfiguren an, damit sie in seiner fernen Heimat einen vermissten jungen Skalden namens Haukr ausfindig machen und rechtzeitig zu seiner Gerichtsverhandlung bringen, bevor er in Abwesenheit als finsterer Zauberer verurteilt wird. Nach einer stürmischen Seereise erreicht die Gruppe das Aeglierdorf **Haemrfjord**, wo der Großvater des Vermissten lebt. Dieser weiß aus einer Vision, dass seinem Enkelsohn ein Unglück zugestoßen ist. Die Abenteurer erfahren auch, dass Haukr im Auftrag der Göttin Wyrd aufbrach, einer Saga über einen Zwergenschatz auf den Grund zu gehen. Auf Hauks Spuren reisen sie zunächst nach **Drakargard**, wo sie mehr über den Schatz erfahren, und dann über Iggrgard nach Norden in den **Greifenwald**, wo die Bernsteinhexe, eine

bekannte Seherin, ihnen weiterhelfen soll. Diese weist den Abenteurern den Weg in die **Schädelberge**, wo sie schließlich eine alte **Zwergenanlage** finden und nach Überwindung eines Lindwurms und mehrerer Fallen dem ruhelosen Geist eines legendären Zwergenschmiedes begegnen. Nach der Rettung des vermissten Skalden und der Bergung der Schätze erfolgt die Heimreise nach Haemrfjord. Dort findet das Abenteuer seinen Abschluss.

Zwei Siedlungen, **Haemrfjord** und **Wyrmgard**, werden einschließlich ihrer Bewohner etwas ausführlicher beschrieben, sodass sie als Schauplätze für andere Abenteuer wiederverwendet werden können.

Zeitraumen

Die Abenteurer verlassen Haelgarde im Luchsmond. Sie erreichen Haemrfjord 21 Tage später. Das Herbstthing von Haemrfjord findet im Kranichmond statt. Das bedeutet, dass die Abenteurer von Haemrfjord aus 160 Tage Zeit haben, Haukr zu finden und nach Hause zu begleiten.

Frühjahr: Bärenmond, **Luchsmond**, Einhornmond

Sommer: Nixenmond, Schlangenmond, Feenmond

Herbst: Hirschmond, Drachenmond, **Kranichmond**

Winter: Rabenmond, Trollmond, Draugmond, Wolfmond

Etappen und Reisezeiten

Es ist vorgesehen, dass die Abenteurer einen Teil der Routen auf dem Landweg zurücklegen, da sonst Möglichkeiten für Begegnungen entfallen. Mitfahrgelegenheiten auf Schiffen gibt es in Waeland eher selten, vor allem wenn die Gruppe groß ist und mit viel Gepäck reist. Die tatsächliche Wegstrecke zwischen zwei Orten ist deutlich länger als es die Luftlinie vermuten lässt, da die Straßen in sehr schlechtem Zustand sind und in dem bergigen oder von dichten Wäldern bedeckten Gelände zahlreiche Windungen haben, auch um geeignete Furten über die oft reißenden Bäche zu nutzen. Die Abenteurer bewegen sich daher im Geländetyp III (*Kodex*, S. 57f), und die Länge des Wegs ist fast doppelt so lang wie die geradlinige Verbindung.