



Jürgen E. Franke

Kampf um Alba

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer hoher Grade



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5	Episode 6: Im Auftrag der Königin	96
Chronik 1	9	Chronik 7	97
Episode 1: Broceliande	10	Die Waldwelt	98
Durch den dunklen Forst	13	Eine Königin gibt sich die Ehre	100
Das Waldtor	20	Die Festung des Kristallordens	104
Episode 2: Für immer jung	22	Chronik 8	114
Chronik 2	23	Die Rückkehr des Königs	114
Der Kessel aus der Vergangenheit	26	Nachspiel	116
Das Erdheiligtum	30	Trau keinem Elfen	117
Episode 3: Der Stab der Drei Jahreszeiten	45	Chronik 9	117
Chronik 3	45	Die Rückeroberung des Halfdals	119
Chronik 4	48	Chronik 10	120
Episode 4: Armee der Toten	54	Alba im Sommer 2434	125
Episode 5: Man stirbt nur zweimal	60	Epilog: Einige Monate später	126
Chronik 5	62	Anhang	
Burg Kildandon	65	Die Mächte im Hintergrund	127
In die Sümpfe	84	Bestiarium	129
Das Ungeheuer von Loch Gorm	86	Zauber und Zauberwerk	136
Heorthof, die Hirschhalle	86	Nekromantische Zauber	136
Die alte Zuflucht	90	Thaumaturgium	137
Chronik 6	91	Die Stäbe der Jahreszeiten	139
		Persönlichkeiten	141



Kampf um Alba

Die folgende Minikampagne aus mehreren Abenteuerepisoden ist in zweierlei Hinsicht ungewöhnlich. Einerseits richtet sie sich an eine hochgradige Abenteuertruppe (Grad 13 aufwärts), und andererseits versucht sie, eine Periode der Umwälzungen in Alba für die Gruppe erlebbar zu machen. Sie kann versuchen, das Schlimmste zu verhindern.

Das Abenteuer eignet sich auch für wirklich hochgradige Gruppen (Grad 30+), aber stellenweise müssen Anpassungen vorgenommen werden, damit sie entsprechend herausgefordert werden. Die Gegner im Text richten sich nach einer ausgewogenen Gruppe von 4-6 Personen, deren Gradsumme anfangs im Bereich 70 und in der zweiten Hälfte der sich über mehrere Jahre hinziehenden Geschichte im Bereich 80 liegt. Bei schwächeren Spielrunden kann man die Gegnerzahl etwas reduzieren. Bei stärkeren Gruppen ist es am einfachsten, die Anzahl an Feinden zu verdoppeln oder zu verdreifachen, so dass jedes Gruppenmitglied es längere Zeit mit z.B. Dutzenden von Zombies oder Irrlichtern zu tun bekommt. Durch die Vielzahl der Angriffe landet dann doch einmal ein glücklicher schwerer oder ein kritischer Angriff, wenn man nicht vorsichtig vorgeht. Natürlich kann man auch die Grade der besonderen Gegner anheben und sie mit mehr Fähigkeiten ausstatten, z.B. anhand der Richtlinien im *Bestiarium*, S. 36ff, aber selbst Personen vom Grad 40 sind für eine Übermacht an Abenteuern vom Grad 30 allein keine ernsthafte Gefahr. Schließlich kann man die Hauptgegner auch mit einer Reihe von Artefakten ausstatten, die sie immun gegen wichtige Angriffsmöglichkeiten der Spielerfiguren macht.

Die in das größere Geschehen eingebundenen sechs Episoden werden nacheinander gespielt. Dazwischen bleibt oft Zeit genug, dass der Spielleiter auch andere Szenarien einschieben kann, solange sie die Gruppe nicht zu weit von Alba wegführen. Damit auch die Abenteurer die Zusammenhänge mitbekommen, werden die nötigen Informationen in Form einer „Chronik“ präsentiert. Aufgabe des Spielleiters ist es, sie im Spiel seiner Spielgruppe zugänglich zu machen. Anregungen finden sich im Text (s. »Die Chronik«).

Die Geschichte um den Fall des Hauses Beorn und das Ende Albas, wie wir es kennen, beginnt im Spätherbst 2431 nL rund viereinhalb Jahre nach der „Jetztzeit“ des aktuellen Alba-Quellenbuchs. Die beschriebenen Ereignisse umfassen

rund zweieinhalb Jahre bis zum Frühjahr des Jahres 2434 nL. Natürlich steht es jeder Gruppe frei, diese Angaben an ihre eigene Kampagnenzeit anzupassen.

Vorwort

Drei große Gefahren drohen Alba,
und sie kommen alle aus dem Norden:
die Bestie aus der Wildnis,
der tote Riese und
der Schatten unter den Bergen.

- aus den Prophezeiungen des Hellsehers von Prioressen -

Kampf um Alba ist der Abschluss einer Reihe von Abenteuern, in denen Vorbereitungen für das folgende Geschehen getroffen worden sind. In *Der Wilde König* wurde die erste Prophezeiung des Sehers von Prioressen wahr. Die beiden anderen Gefahren werden in dieser Minikampagne eine wesentliche Rolle spielen. In *Der Stab der Drei Jahreszeiten* findet eine Abenteuergruppe das gleichnamige Artefakt, das nun zum Einsatz kommt. In *Der Schrecken von Aldwic* taucht der Stab der vierten Jahreszeit, der Stab des Winters, auf und fällt zum Schluss in die Hände einer Dienerin Samiels, die ihn zwischenzeitlich an einen der Hauptkontrahenten, den untoten Nekromanten Drystan MacTuron, weiterreicht, um die zweite Prophezeiung in Gang zu setzen und Alba ins Chaos zu stürzen.

Schließlich ist die Erfüllung der dritten Prophezeiung bereits vor Jahren mit dem grausigen Orcsturm in die Wege geleitet worden, der die Gegend um Thame verheerte und mit dem der zweite Hauptkontrahent, der *Balmorrqu* oder Meister im Schatten, die Stärke der albischen Grenzverteidigungen prüfte. Hinter ihm verbirgt sich der Seemeister Saron NeraGal, der von seiner Festung in der vergessenen Zwergenbinge von Rhuin-dum aus die meisten Orcstämme des Pengannion und des Artross kontrolliert (s. auch *Orcs, Oger & Co*, S. 9f). Der grausige Orcsturm bildet den Hintergrund der *Runenklingen-Saga*, und im abschließenden als Download verfügbaren Teil *Kampf um Irensrod* konnten sich Abenteurer persönlich den Orchorden entgegenstemmen.



Der vorliegende Band setzt nicht voraus, dass einige oder alle Gefährten an den genannten Abenteuern teilgenommen haben. Sollte dies aber der Fall sein, kann der Spielleiter dies natürlich in passender Weise einbauen. Dann wissen die Spielerfiguren zum Beispiel, dass sie den Stab, der jetzt im Abschnitt »Der tote Riese« eingesetzt wird, selbst geborgen haben. Entsprechendes gilt für andere Abenteuer. Sollten z.B. einige der Gefährten Fürst Elrohir im Abenteuer *Der Thronerbe* unterstützt haben, so sind sie in Tidford bekannt, und die Begegnung mit Kaja NiConuillh (s. »Die alterslose Zauberin«) verläuft ein wenig anders.

Sind einige Abenteuerer Teil der Runenklingen-Saga geworden, haben sie den Stab der Drei Jahreszeiten gesichert oder sogar Vesternesse vor dem Wilden König gerettet, so ist dies ein handfester Grund, warum der albische Hof sie erneut um Hilfe bittet. Andernfalls muss der Spielleiter selbst in der Geschichte seiner Spielgruppe einen Anknüpfungspunkt finden. Ist jemand Mitglied der *Gilde der Lichtsucher* (Alba, S. 69ff), wäre zum Beispiel Lilythrel eine geeignete Kontaktperson, da sie ebenfalls der Beornanburgher Magiergilde angehört und viel Zeit im Gildenhaus verbringt. Es kann aber auch Gründe geben, fähige Leute anzusprechen, die ihre Erfahrungen in anderen Ländern gesammelt haben. Alba befindet sich zum Zeitpunkt, ab dem die Abenteuerer in das Geschehen eingebunden werden, am Rand eines Bürgerkriegs, und Fremde haben in einer solchen Situation den Vorteil, dass sie keiner Partei im inneralbischen Konflikt zuzurechnen sind.

Übersicht über den Inhalt

Die Minikampagne besteht aus zwei miteinander verwobenen Handlungssträngen aus je drei Episoden:

ES KANN NUR EINEN GEBEN, in dem es um den Streit zwischen König Beren und seinem angeblich wieder aufgetauchten Vater Kennard um den Thron Albas geht (Episoden 1, 2 und 6).

DER TOTE RIESE, in dem die zweite Gefahr der Prophezeiungen gebannt wird (Episoden 3-5).

Jeder Handlungsstrang ist in drei Episoden unterteilt, die jeweils in sich abgeschlossene, kleine Abenteuer sind. Zwischen einigen dieser Episoden vergehen mehrere Monate, so dass genug Raum bleibt, um die Gruppe zur Abwechslung mit anderen Abenteuern zu beschäftigen oder ihr eine längere Pause zum Lernen und Ausruhen zu gönnen.

Die Geschichte beginnt mit den ersten beiden Episoden *Broceliande* und *Für immer jung* des Handlungsstrangs ES KANN

NUR EINEN GEBEN. Danach erfordert erst einmal DER TOTE RIESE die volle Aufmerksamkeit der Abenteuerer. Zwischen den ersten beiden Episoden *Der Stab der Drei Jahreszeiten* und *Armee der Toten* vergehen wieder nur wenige Tage. In der dritten Episode *Man stirbt nur zweimal* muss der Schöpfer des toten Riesen aufgespürt und unschädlich gemacht werden. In der letzten Episode *Im Auftrag der Königin* können die Abenteuerer endlich den falschen Kennard entlarven.

Das **Nachspiel** schildert schließlich die Ereignisse in Alba, die sich aus den Aktionen der Gruppe ergeben, sowie als Update zum Quellenbuch eine Beschreibung der politischen und gesellschaftlichen Situation in Alba im Sommer 2434 nL nach Ende der Handlung.

Ein umfangreicher **Anhang** besteht aus einem Überblick über die Motive der wichtigsten Parteien, einem Bestiarium, neuen Zaubern und Zauberkunst sowie den Daten von Persönlichkeiten der Kampagne.

Überblick über die Handlung

Episode 1: Broceliande (*Wolfmond* 23 - *Bärenmond* 20, 2432 nL). Die Abenteuerer begleiten Berens Tante Lilythrel Elfenschuh in den Broceliande, um dort herauszufinden, woher genau der angebliche Kennard gekommen ist und ob es Hinweise gibt, dass seine Behauptungen nicht der Wahrheit entsprechen. Nach einigen Begegnungen mit den Bewohnern des Zauberswalds findet die Gruppe den Ort, an dem der alte König durch ein magisches Tor den Boden *Midgards* betreten hat. Seine Geschichte scheint so weit wahr zu sein. Die Abenteuerer stoßen aber auf Hinweise, dass auch noch andere Menschen hier waren.

Episode 2: Für immer jung (*Bärenmond* 24 - *Einhornmond* 8, 2432 nL). Im Auftrag von König Beren reisen die Abenteuerer in den Westen Albas bis nach Thame und zurück und erkunden unterwegs, wie die Leute über das Auftauchen eines zweiten Königs denken. Der Schwerpunkt der Handlung dreht sich um die Hofzauberin Kaja NiConuillh des Fürsten Elrohir, die mehr über das magische Tor im Broceliande zu wissen scheint. Sie ist aber nur bereit ihr Wissen zu teilen, wenn die Abenteuerer ihr einen kleinen Gefallen tun. Kaja hat vor einiger Zeit eine Expedition in den Wald von Ogresse ausgerüstet, die dort ein sagenhaftes druidisches Artefakt, den Kessel des Lebens, finden und bergen sollte. Erste Nachrichten berichteten vom Erfolg der Suche. Der Kessel befindet sich in einer unterirdischen Kultstätte, ist allerdings fest mit dem Boden verbunden und kann nicht bewegt werden.



Die Leiterin der Expedition, eine erainnische Naturhexe, führte Experimente mit dem Artefakt durch, um seine Wirkungsweise zu erforschen. Regelmäßig Berichte über Erfolge und Misserfolge erreichten Kaja, aber in den letzten Monaten hörte sie nichts mehr aus der alten Kultstätte. Vor kurzem gab es aber Nachrichten aus der Umgebung, die die Zauberin befürchten lässt, dass etwas schrecklich schief gelaufen ist. Die Abenteurer sollen in der Kultstätte nach dem Rechten sehen und eventuelle Probleme lösen, ohne Aufsehen zu erregen.

Von der Hofzauberin erfahren die Abenteurer als Belohnung, woher der angebliche Kennard kommt und dass es sich um einen Betrüger handelt. Leider kann sie keine Beweise dafür liefern, die irgendjemand in Alba glauben würde. Zusätzlich stoßen die Abenteurer in der Kultstätte auf erste Hinweise, wer der Hauptgegner im zweiten Handlungsstrang sein wird.

Episode 3: Der Stab der Drei Jahreszeiten (Rabenmond 6 - Rabenmond 15, 2432 nL) Nach dem Auftauchen des toten Riesen müssen die Abenteurer den Stab der Drei Jahreszeiten von seinem gegenwärtigen Aufbewahrungsort in der Erzabtei Prioressen nach Crossing bringen, da die Stadt das nächste Ziel der Untoten zu sein scheint. Da auch Feinde Albas von dem Auftrag erfahren haben, kommt es unterwegs zu einem Versuch, das Artefakt zu rauben und seinen Einsatz zu verhindern. Schauplatz ist ein befestigtes Gasthaus an der Königstraße, das von einer Schar Untoter angegriffen wird. Die eigentliche Gefahr droht aber von einem Gast, der mit seinen Zauberkraften den Stab an sich bringen will, während die Abenteurer mit der Verteidigung beschäftigt sind.

Episode 4: Armee der Toten (Rabenmond 16 - Rabenmond 25, 2432 nL). Das von Nekromanten befehligte Heer der Untoten, zu dem außer dem toten Riesen rund 5000 Zombies gehören, erreicht Crossing. Bevor es die Stadt wie zuvor schon Twineward einnehmen kann, müssen die Abenteurer im Schutz des Stabs der Drei Jahreszeiten bis zum toten Riesen vordringen und ihn und die kontrollierenden Nekromanten ausschalten.

Episode 5: Man stirbt nur zweimal (Wolfmond 7 - Luchsmond 2, 2433 nL) Die Gruppe wird in die Umgebung von Loch Gorm auf die Suche nach dem Lykaloird geschickt, der hinter der Untotenplage steckt. Eigentlich ist dieser Meisternekromant bereits vor 150 Jahren bei der Eroberung seiner Festung durch den Sonnenorden umgekommen, aber irgendwie hat er die Zeiten überdauert. Die Abenteurer sollen dafür sorgen, dass er ein zweites Mal stirbt, und diesmal endgültig, damit er keinen neuen Koloss schaffen und weiteres Unheil stiften kann.

Erste Anlaufstelle ist Burg Kildandon, der von Nekromanten und ihren untoten Dienern besetzte Stammsitz des Clans Aran nahe der Königstraße. Die Abenteurer müssen in die Burg eindringen, dort Informationen über den Aufenthaltsort des Lykaloirds finden und möglichst auch einige Gefangene befreien, ohne einen allgemeinen Alarm zu verursachen. Dabei stoßen sie auf Hinweise, dass der Ursprung des Nebels, der die ganze Gegend einhüllt, eine offene Verbindung ins albische Jenseits ist, die der Lykaloird geschaffen hat und durch die bössartige Geister in die Welt der Menschen eindringen. Damit hat die Gruppe eine zweite Aufgabe, das Schließen dieses Schlupflochs, um den Norden Albas von dem Nebel der Verzweiflung und den Geistern der schlimmsten Übeltäter der Vergangenheit zu befreien.

Anschließend müssen die Abenteurer tiefer in die Sümpfe um Loch Gorm eindringen, um dort zum einen den Ort der offenen Verbindung ins Jenseits auf einer Insel im See und zum anderen das Versteck des Lykaloirds inmitten des Sumpflands zu finden. Dabei bekommen sie es nicht nur mit dem von hochgradigen untoten Leibwächtern geschützten Meisternekromanten zu tun, sondern auch mit dem Ungeheuer von Loch Gorm und dem Sumpfungeheuer Gryndal, die in die Dienste des Lykaloirds getreten sind.

Episode 6: Im Auftrag der Königin (Drachenmond 3 - Kranichmond 13, 2433 nL). In der letzten Episode ergibt sich endlich die Gelegenheit, den echten König Kennard nach Alba zurückzuholen und damit den Doppelgänger zu entlarven. Die Gruppe muss in die Urheimat der Elfen nach Realtaileann reisen, die von einer Invasion von fanatischen Feinden der Zauberei und des kreativen Chaos bedroht wird. Dort muss sie in einer von jeglicher Magie befreiten Zone in eine gegnerische Festung eindringen, Berens Vater befreien und im Auftrag der Alfarkönigin ein Weltentor zerstören.

Belohnungen

Die Abenteurer werden von König Beren und seinen Beratern mit Aufgaben betraut, die von großer Wichtigkeit und gefährlich sind, und verdienen eine angemessene Belohnung über reine Erfahrung und Schätze im Wert einer niedrigen fünfstelligen Zahl Goldstücke, die in den einzelnen Episoden erbeutet werden können, hinaus. Es wird darauf verzichtet, hier Vorgaben zu machen. Die individuellen Wünsche und Bedürfnisse hochgradiger Figuren variieren zu stark, und die Spielleitung weiß am besten, was zur eigenen Gruppe passt. Wann der richtige Zeitpunkt für das Angebot einer Belohnung ist, wird im folgenden Text mit (Belohnung!) markiert.



Wenn akuter Geldmangel herrscht, kann man einfach einen hohen Lohn anbieten. Stimmungsvoller sind aber ungewöhnliche Lernmöglichkeiten, denn gerade hochgradige Figuren haben eher Probleme, Lehrmeister zu finden, die ihnen noch etwas beibringen können. Kämpfer erhalten das Angebot, ehrenhalber einer Vereinigung wie der königlichen Leibgarde, dem inneren Kreis eines der beiden Kriegerorden oder den Königlich-Albischen Waldläufern beizutreten, wo sie mit den Besten trainieren können. Spitzbuben und Assassinen werden Laird Sean MacCunn vorgestellt, der früher den Geheimdienst von Angus MacBeorn leitete und immer noch entsprechende Kontakte hat. Zauberern und allen an Wissensfertigkeiten Interessierten kann Zugang zu gewöhnlichen Sterblichen verschlossenen Bibliotheken und Archiven gewährt werden, in denen man im Selbststudium auch ungewöhnliche Fähigkeiten erwerben oder zur Perfektion verbessern kann.

Alternativ kann man den Abenteuern auch Land und Titel im Rahmen des königlichen Feudalsystems anbieten. Gerade in den Nordmarken werden im Lauf der Handlung viele Lehen frei, die aber nach Abschluss der Geschichte wieder zurückgewonnen werden müssen (s. »Nachspiel«). Schließlich bleiben noch magische Artefakte aus der königlichen Schatzkammer als Belohnung übrig, die das eine oder andere Mitglied der Spielgruppe schon immer haben wollte.

Die Chronik

Diese Minikampagne spielt in Alba in einer Zeit der Umwälzungen, die die Spielgruppe hautnah miterleben kann. Dabei passiert an vielen Orten gleichzeitig etwas, und die Abenteurer können nicht überall zugleich sein. Sie können nur punktuell Einfluss auf das Geschehen nehmen. Damit sie dennoch die Ereignisse in ihrer Abfolge und ihren Auswirkungen mitverfolgen können, wird als Spielelement die **Chronik** eingeführt.

In den so markierten Abschnitten erhält der Spielleiter Informationen, die er dann während des Spiels in geeigneter Form durch Nichtspielerfiguren an seine Spielgruppe weitergeben soll. Welcher Weg der Wissensvermittlung geeignet ist, hängt von der jeweiligen Situation der Abenteurer ab. Folgende Möglichkeiten bieten sich an:

- Befreundete Personen oder Auftraggeber kommen im Laufe einer normalen Unterhaltung auf Ereignisse zu sprechen, die ihnen Sorgen bereiten.
- In einer Kneipe stürmt ein Stammgast zur Tür hinein und

ruft laut in die Runde: „*Habt ihr schon gehört ...*“, um dann sein Wissen zum Besten zu geben.

- Auf einem Markt unterhalten sich lauthals ein paar Leute, um die herum sich immer mehr Zuhörer versammeln.
- Ein Barde oder Bänkelsänger trägt ein Lied vor, in dem er das aktuelle Geschehen aufgreift.
- Alte Bekannte aus einer vom Aufruhr betroffenen Gegend schreiben einen Brief oder tauchen sogar auf der Flucht bei den Abenteuern auf und bitten sie um Hilfe bei der Organisation einer vorübergehenden Unterkunft.
- Abenteurer, die in Alba bereits etabliert sind, da sie in der Vergangenheit einflussreichen Adligen oder gar Mitgliedern des Königshofs geholfen haben, können von diesen zu Rate gezogen werden und erhalten dabei Hintergrundinformationen, die nicht auf den Gassen verhandelt werden.

Der erste Chronik-Teil behandelt Ereignisse vor Beginn des eigentlichen Abenteuers, die sich zwar interessant anhören, aber für die Gefährten scheinbar noch keine Relevanz haben. Hier erhalten die Spielerfiguren die entsprechenden Informationen, während sie noch mit anderen Aufgaben beschäftigt sind. Selbst wenn sie sich nicht in Alba aufhalten, kann das Gespräch auf diese Themen kommen, wenn zum Beispiel ein Bekannter meint: „*Mein Mündel ist gerade von ihrer ersten eigenen Handelsreise nach Haelgarde zurückgekehrt und hat da so einige kuriose Geschichten aufgeschnappt. Denkt euch, ...*“

Zu einigen Neuheiten aus der Chronik gibt es weiterführende Informationen, wenn ein Abenteurer bestimmte Fertigkeiten beherrscht und ein Erfolgswurf gelingt. Dies wird jeweils eigens angemerkt, z.B. in der Form: **EW:Landeskunde** (Alba) - ... Hintergrundinformationen für die Spielleitung, die den Spielern nicht auf dem Tablett serviert werden und die sie bestenfalls nach intensiven Nachforschungen herausfinden können, findet man in Passagen, die mit **Spielleitung** - ... gekennzeichnet sind.

Um die zeitliche Einordnung der Aktivitäten der Spielgruppe zu erleichtern, steht am Anfang jeder Episode eine Zeittafel. Deren Angaben sind nur Schätzwerte, da immer etwas dazwischenkommen kann. Allgemein wird davon ausgegangen, dass in einer hochgradigen Gruppe alle reiten können. Im Notfall können auch einige Mitglieder in einem leichten Gespann fahren. Reittiere und Wagen werden bei Bedarf von den Auftraggebern gestellt. So legen die Abenteurer bei längeren Reisen auf den Straßen Albas rund **80 km am Tag** (100 km auf den Königstraßen) zurück, wenn sie es nicht auf einen Gewalttritt anlegen.



Chronik 1

Drachenmond 2431 nL: In den verrufenen Sümpfen um Loch Gorm streifen Untote umher. Bei Nacht und Nebel sind sie auch in der Nähe menschlicher Behausungen gesichtet worden. Einzelne Jäger, Hirten und Krämer, die am Rand des Moorlandes unterwegs gewesen sind, sind spurlos verschwunden. Ist der *Lykaloird*, der Herr der Leichen, wieder zurückgekehrt?

EW-4:Landeskunde (Alba) - ohne Abzug für Personen aus dem Norden Albas: Der *Lykaloird* war *Drystan MacTuron*, der größte Nekromant, den Alba bisher gesehen hat. Vor rund 150 Jahren terrorisierte er die Umgebung von Loch Gorm mit Scharen von Untoten (s. »Anhang«).

Ende Kranichmond: In der südlichen Mark ist ein Mann aufgetaucht, der behauptet, er wäre Kennard MacBeorn, der König Albas, der vor 33 Jahren in die Anderswelt entführt worden und jetzt wieder zurückgekehrt sei - praktisch keinen Tag gealtert. Er scheint glaubhaft genug, so dass ihn der ortansässige Adel des Clans Beorn erst einmal gastfreundlich aufgenommen hat.

EW:Landeskunde (Alba) - Kennard ist 2398 nL und damit vor fast 33 Jahren bei einer Jagd im *Brocendias* von seinem Gefolge getrennt worden. Tage später fand man seine übel zugerichtete Leiche. Dabei muss auch Zauberei im Spiel gewesen sein, denn es war nicht möglich, Kontakt mit dem Geist des Königs aufzunehmen und so seinen Tod aufzuklären (Alba, S.167).

EW:Heilkunde - Wenn man einen Mann gefunden und getötet hat, der dem König sehr ähnlich sah und der seine Kleider trug, dann könnte es angesichts des Zustands der Leiche zu einer Verwechslung gekommen sein.

EW:Zauberkunde - Eine Entführung Kennards in die Anderswelt wäre eine Erklärung, warum man keinen Kontakt zu seinem Geist herstellen konnte. Auch Zauber wie *Seelenkompass* wären dann gescheitert. Lilythrel bestätigt später, dass man damals versucht hat, vor dem Leichenfund den vermissten König magisch aufzuspüren. Nein, auf welchem Weg das geschah, verrät sie nicht, aber *Seelenkompass* war es nicht.

Winter 2431/2432 nL: Im Norden Albas sorgen ungewöhnlich viele und große Gruppen von *Orcräubern* aus dem *Pengannion-Gebirge* für Unruhe, die nicht nur einsame Höfe überfallen, sondern sich auch an größere Siedlungen heranwagen.

Trollmond 2431 nL: Der angebliche Kennard taucht auf dem Gut *Bairthy MacNahars* auf, des ehemaligen Vogts der Südmarken, der sich in der Nähe von *Maris* zur Ruhe gesetzt hat. Der 76-jährige heißt den alten König, der einst sein Vertrauen in ihn gesetzt hatte, herzlich willkommen. Er soll erst einmal den Winter in *Maris* verbringen und sich in Ruhe über die gegenwärtige Situation Albas informieren, bevor er weitere Schritte plant. *Bairthy* knüpft auch den Kontakt zu *Baron Lugh MacBeorn* (Alba, S.62), der den alten König in seine Burg einlädt. Zu *Nubliona* findet dort ein Fest statt, zu dem auch der derzeitige Markvogt *Aeric MacRochall* (Alba, S. 180) und der *Clanadel* aus dem Südosten Albas eingeladen sind - vorwiegend aus den Clans *Beorn*, *Bogard* und *Rochall*. Kennard soll dabei große Unterstützung erfahren haben.

EW-2:Landeskunde (Alba) - *Lugh* ist ein entfernter Vetter von Kennard und Angus, dessen Verhältnis zum ehemaligen Reichsverweser aber zerrüttet ist und der auch keine große Freundschaft für dessen Schützling *Beren* hegt.

EW-4:Landeskunde (Alba) - *Aeric* hegt einen Groll gegen den Hof in *Beornanburgh*, da König *Beren* ihm im Herbst mitteilen ließ, dass er das Amt des Herrn über die südlichen Marken im kommenden Frühjahr neu vergeben will und er sich auf den verdienten Ruhestand freuen soll.

Draugmond 5, 2432 nL: *Angus MacBeorn* nimmt an einer der Jagden teil, die der König im Anschluss an das *Nubliona-Fest* (Alba, S. 93) veranstaltet. Dabei zieht plötzlich ein Gewitter auf, und ein Blitz trifft den Laird des Clans *Beorn* und tötet ihn und sein Pferd auf der Stelle. Der Leichnam ist so verbrannt, dass eine Wiederbelebung nur schwer möglich erscheint. Außerdem sollte so ein Eingriff in den göttergewollten Lauf der Dinge nach den Regeln der Kirgh die große Ausnahme bleiben und hätte auch kaum dem Willen des betagten Lairds entsprochen.

EW:Gassenwissen - Böse Zungen lästern, dass der Blitz der strafende Speer *Irindars* war und der Schwarze *Angus* endlich den Lohn für alle seine Untaten als Reichsverweser erhalten hätte.

EW:Naturkunde - Es ist sehr unwahrscheinlich, dass ein Blitz ausgerechnet einen Reiter trifft, der sich im Wald unter lauter hohen Bäumen bewegt.

EW-8:Zauberkunde - Es gibt Rituale schwarzer Hexenzirkel, die einen Menschen oder ein Gebäude zur Zielscheibe für Blitze werden lassen.



Episode 1: Broceliande

(Es kann nur einen geben)

Draugmond: Nach einer prunkvollen Leichenfeier in Beornanburgh wird der Leichnam zum Stammsitz des Clans Harkfast überführt, wo am **15. Tag** Angus Seite an Seite mit vielen Edlen des Clans Beorn auf dem Friedhof der gleichnamigen, mitten im Loch Morne gelegenen Erzabtei Harkfast seine letzte Ruhe findet.

Draugmond 20: Angus MacBeorn wurde ermordet! Die Ermittlungen des Coroners Cranrod MacBeorn ergaben mit Unterstützung der Beornanburgher Magierygilde, dass ein Reitknecht der Jagdgesellschaft ein Hexenwerk in der Satteltasche des Lairds versteckt hatte, das den Blitz anzog. Auch für das Unwetter war er verantwortlich, indem er ein von Hexen vorbereitetes Ritual vollendete. Aufgrund seiner Aussage nach scharfem Verhör konnte ein Hexenzirkel des Grünen Jägers in der Umgebung der Hauptstadt gesprengt werden. Fünf hochrangige Hexen (3 Frauen, 2 Männer) wurden festgenommen; andere sind auf der Flucht. Nach kurzem, aber fairem Prozess, dank der vom Coroner gesammelten Beweise, wurden die Schuldigen am **23. Tag** im Beisein des Königs und einer großen Menge Beornanburgher Bürger hingerichtet. Der Reitknecht wurde als Handlanger der Hexen geblendet, gerädert und gehängt, die Hexen am Pfahl verbrannt. Dabei kam es zu einem unheimlichen Vorgang. Als die Flammen hoch aufloderten, wandten sich alle fünf Verurteilten dem König zu und zeigten gleichzeitig mit ausgestrecktem Arm auf ihn. Die erfahrenste Hexe, der eigentlich die Hitze schon den Atem rauben sollte, schrie eine Prophezeiung heraus, bevor sie endgültig verstummte: *Erst der Laird, dann der König, dann der Clan, und dann das Land!*

EW-4:Zauberkunde - Es gibt zwei schwarze Ritualzauber, mit denen ein *Blitzweig* und *Gewitterwasser* hergestellt werden (*Dunkle Mächte*, S. 90ff). Durch Aufkochen des Wassers kann jeder ein heftiges Gewitter heraufbeschwören, und der Zweig lockt die Blitze an.

Spielleitung - Hinter dem Mord an Angus steckt Romelda Teaforgal (*Alba*, S. 142) als für den Osten und Süden Albas zuständiges Mitglied der Drei. Sie hat über das Hexennetzwerk früh vom Auftauchen Kennards erfahren und ist - zu Recht - zum Schluss gekommen, dass dessen Bruder und Laird der Einzige ist, der einen falschen Kennard enttarnen bzw. den bei einem echten Kennard drohenden Streit um das Anrecht auf die Krone ohne große Probleme lösen kann. Daher musste er frühzeitig ausgeschaltet werden, und das war Romelda die Opferung einiger Hexen des Grünen Jägers wert.

Ein Mitglied des Königshofs, das wenigstens einem Gruppenmitglied bekannt ist, oder eine andere den Abenteurern vertraute Person als Mittler nimmt Kontakt mit den Gefährten auf. Sobald sie in Beornanburgh angekommen sind, treffen sich der Kanzler **Malcolm MacArren** (*Alba*, S. 169f) und **Lilythrel Elfenschuh** (s. »Anhang«) mit ihnen. Malcolm schildert ihnen kurz die Lage:

Nach Kennards Auftauchen beanspruchen zwei rechtmäßige Könige in Alba den Thron, aber es kann natürlich nur einen geben. Wem das größere Anrecht gebührt, ist ein Streitpunkt zwischen den Rechtsgelehrten, aber die Entscheidung wird so oder so politisch fallen und im schlimmsten Fall auf dem Schlachtfeld ausgefochten werden. Beren ist jedenfalls nicht bereit, auf den Thron zu verzichten, und Kennard hat es bisher vermieden, an den Hof zu kommen und stattdessen in Maris, dem Zentrum der südlichen Gebiete seines Clans, Anhänger um sich gesammelt. Gerade hat man erfahren, dass sich ihm auch Seamy von Tidford, Malcolms Vorgänger als Kanzler, angeschlossen hat. Wie viele Vertraute von Laird Angus aus seiner Zeit als Reichsverweser hatte ihn Beren aufs Altenteil abgeschoben, und der alte König verspricht ihm vermutlich wieder eine seinen Fähigkeiten angemessene Stellung bei Hof.

König Beren ist beim Volk beliebt und genießt einiges Ansehen bei den anderen Clans, die sehen, dass er seine Stellung als Herrscher aller Albai und nicht nur als Interessenvertreter des eigenen Clans ernst nimmt. Gerade dadurch gibt es aber eine starke Opposition im Süden Albas im Clan Beorn und bei seinen Verbündeten, die sich im Vergleich zur Regentschaft von Angus vernachlässigt fühlen. Außerdem gibt es in ganz Alba Leute, die die Weiterentwicklung des Feudalsystems auf Kosten der Stellung der Clans, für die Beren steht, kritisch sehen. Schließlich sind da noch einige ehemals einflussreiche Personen wie Ex-Kanzler Seamy, die sich durch den jungen König zurückgesetzt sehen. Alle eint die Hoffnung, dass es mit Kennard auf dem Thron eine Rückkehr zu alten Zeiten gibt.

Zuallererst stellt sich allerdings die Frage, ob der aus dem Broceliande aufgetauchte Mann wirklich der alte König Kennard ist. Schließlich hatte man damals dessen Leiche gefunden, auch wenn die Umstände seines Verschwindens rätselhaft waren. König Beren hat jedenfalls seine Zweifel,