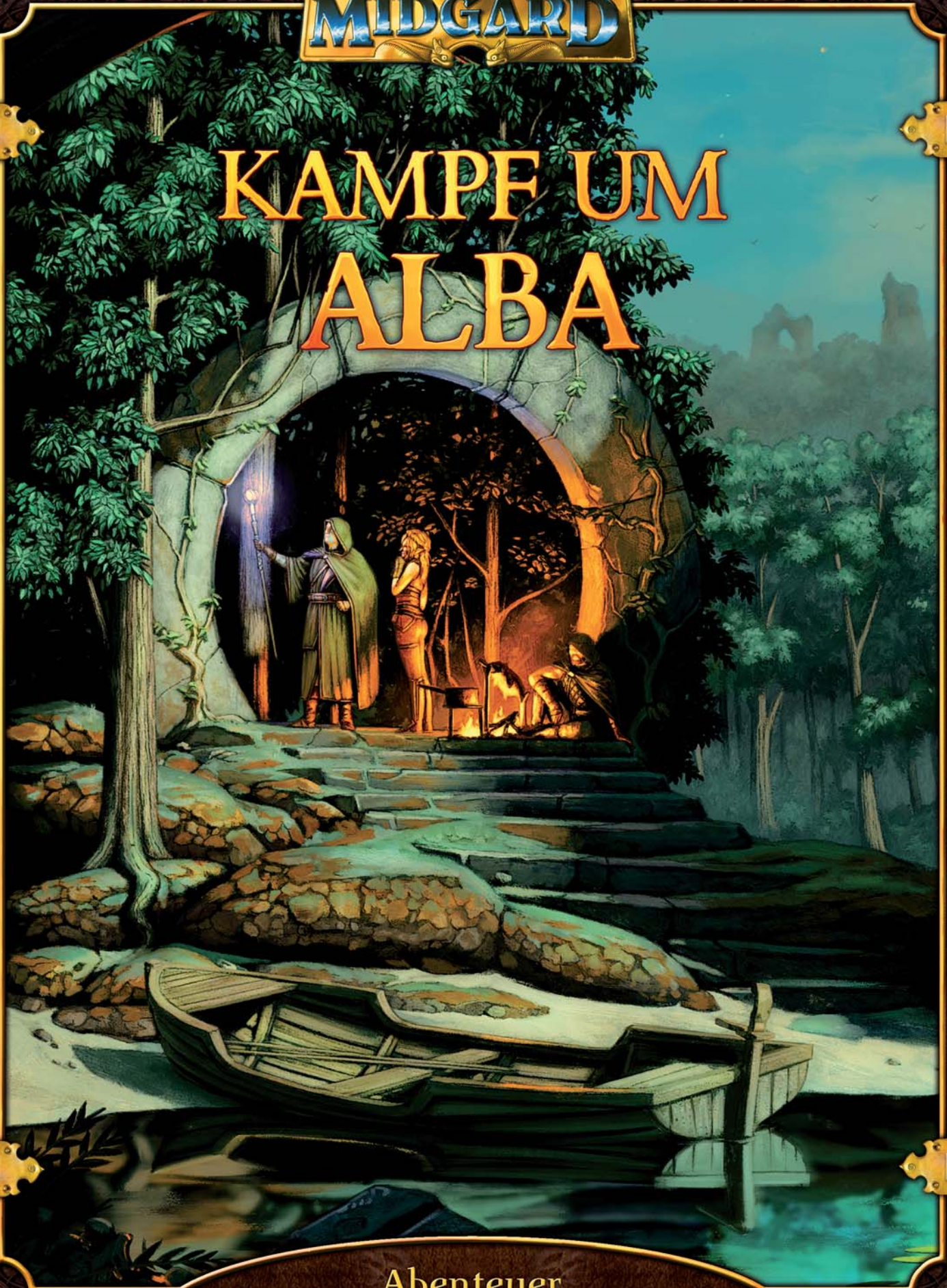


MIDGARD

KAMPE UM ALBA



Abenteuer



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 Abenteurern 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 Zwergengänge 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 Abenteurer. 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 NiConuilh (s. »Die alterslose Zauberin«) verläuft ein wenig anders.

Sind einige Abenteurer 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 Abenteurer 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 Abenteurer. 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 Abenteurer 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 Zauberwerk sowie den Daten von Persönlichkeiten der Kampagne.

Überblick über die Handlung

Episode 1: Broceliande (*Wolfmond 23 - Bärenmond 20*, 2432 nL). Die Abenteurer 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 Abenteurer 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 Abenteurer 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 NiConuilh des Fürsten Elohira, die mehr über das magische Tor im Broceliande zu wissen scheint. Sie ist aber nur bereit ihr Wissen zu teilen, wenn die Abenteurer 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.