

MIDGARD

*Der Stab
der
Drei Jahreszeiten*



Abenteuer



Der Stab der Drei Jahreszeiten

Vorbemerkung

Der Stab der Drei Jahreszeiten ist ein Abenteuer für ein hochgradige Gruppe von Abenteurern (Gradsumme wenigstens 50, Grad 10 und höher oder mit effektiven Angriffs- und Verteidigungsartefakten ausgerüstet), in der fähige Kämpfer und Zauberer vertreten sind. Magische Waffen und *Bannen von Zauberwerk* sind unbedingt notwendige Hilfsmittel.

Idealerweise ist einer der Abenteurer ein albischer Priester oder Ordenskrieger, der *Segnen* und *Göttlicher Schutz vor Magie* beherrscht oder der dank hohen Grades eine göttliche Aura besitzt. Es reicht auch aus, wenn Anhänger der Dheis Albi oder des Vraidos unter den Abenteurern sind und wenn andere Gefährten - die auch einen anderen Glauben haben dürfen - *Segnen* und *Göttlicher Schutz vor Magie* können oder eine göttliche Aura haben.

Ist dies nicht der Fall, hat der Spielleiter drei Möglichkeiten:

- er lässt die Abenteurer von einem albischen Nichtspielerpriester begleiten, der die passenden Zauber kann; dieser muss noch nicht einmal einen hohen Grad besitzen und sollte sich vorwiegend im Hintergrund halten, wenn es gefährlich wird. Wenn die Auftraggeber, die die Suche nach dem Stab veranlassen, aus Alba stammen, ist es durchaus sinnvoll, dass sie einen Beobachter mitschicken.
- er gibt den Spielern die Möglichkeit, sich der Hilfe der ortsansässigen Priesterin Ellamae (s. »*Persönlichkeiten*«) zu versichern, die dann doch mit in die Unterwelt geht, um den Verailôn von den guten Absichten der Gruppe zu überzeugen und die letzte Tür zu öffnen (s. 34). Dazu müssen die Abenteurer aber schon einiges geleistet und eine gute Vorstellung haben, wo genau sich der Stab befindet.
- er passt den Verschlussmechanismus der Tür von 34 nach 35 den Fähigkeiten der Gruppe an. Der Verailôn kann von Abenteurern, die keinen Bezug zur albischen Religion haben, auch ohne Probleme mit den eigenen Göttern niederkämpft werden.

Die Geschichte von Arkendale

In den ersten Jahrhunderten nach dem Ende des Kriegs der Magier waren die Wälder Albas ein gefährlicher Ort, in dem zahlreiche Ungeheuer ihr Unwesen trieben. Besonders betroffen waren die Randgebiete des Broceliande, dessen eigene uralte Magie durch die während des Krieges freigesetzten arkanen Energien verdorben worden war. Die neuen albischen Herren des Landes machten sich daran, das Land mit Schwert und göttlicher Hilfe von dem Unheil der Vergangenheit zu säubern. Einer der größten Streiter gegen die finsternen Kreaturen war der **heilige Esbern**, dessen zahlreiche Wunder noch heute Stoff von Legenden sind. Eine seiner Wirkungsstätten war der Larne-Forst, ca. 150 km westlich von Estragel gelegen, der Broceliande von den Melgar-Bergen trennt. Dort errichtete Esbern in einem tief eingeschnittenen Tal einen Tempel der Dheis Albi, und von dort aus führte er zwei Jahre lang zusammen mit einer Reihe standhafter Priester den Kampf gegen Oger, Hexen, Schreckenswürmer und andere Ungeheuer. Dabei schwang der Heilige den *Stab der Drei Jahreszeiten*, einen beinahe mannshohen Haselnusszweig, den er in im Larne-Forst gebrochen hatte und der durch den Segen der Götter stets gleichzeitig Blüten, Sommerlaub und Haselnüsse trägt. Nachdem die Gegend sicher genug für menschliche Siedler war, zog Esbern weiter, hinterließ dem Tempel aber den Stab als Reliquie.

Um den Tempel herum entstanden das Kloster von **Arkendale** und die Siedlung gleichen Namens, wo tüchtige Handwerker und Krämer für die Bedürfnisse der umliegenden Wald- und Bergbauernhöfe und der wachsenden Zahl von Pilgern sorgten. Jahrhunderte später erwuchs in den Tiefen des Waldes, wohin sich nur die mutigsten Waldläufer wagten, eine neue Gefahr. **Orric MacCorin**, der Hexenmeister vom Larne-Forst, schwor einen Zirkel von Hexern und Hexen auf den Dienst an Samiel, den Grünen Jäger, ein und sammelte insgeheim eine Horde finsterner Kreaturen um sich. Sein erstes Ziel war das Kloster von Arkendale mit dem *Stab der Drei*