

Logres-Kampagne

Übersicht



1. Die Geiseln des Grafen Sigeward

Die „Verschwörer“ entführen Geiseln, um ein Friedens-Bündnis der Krone (von Sigeward Seolfring) mit einem töndrischen Jarl zu hintertreiben

Einführung von:

- Sigeward Seolfring of AEldmearc (Auftraggeber)
- Bischof Wycleof Corwyn (Verdächtiger)
- Haestan dhe Higora (Verdächtiger)
- Geraint MacRhedred (Verdächtiger)
- Sippe der Corwyns (Gegner)
- Sippe der Harcilds (Gegner)

2. Merkwürdiger Mearcwold

Der Dunkle Adept Haestan dhe Higora experimentiert mit schwarzer Magie und wird dabei von Prinz Dreodig Ylfeting unterstützt.

Einführung von:

- Prinz Dreodig Ylfeting (Verdächtiger/Gegner)
- Fahrendes Volk (Verbündete)
- Auftritt von:
- Sigeward Seolfring of AEldmearc (Auftraggeber)
- Haestan dhe Higora (Gegner/ Tod möglich)

3. Der Kessel des Fionn

Ein mächtiges magisches Artefakt finsterer Magie muss an seinen sicheren Verwahrungsort auf Lordaglin zurückgebracht werden. Der Dunkle Adept Geraint MacRhedred beabsichtigt, dies zu verhindern.

Einführung von:

- Geraint MacRhedred (Gegner, Tod möglich)
- Oengus MacIlhenny, Hochkönig von Featorm (Verbündeter möglich)
- Prinz Cadraic MacIlhenny (Verbündeter möglich)
- Auftritt von:
- Sigeward Seolfring of AEldmearc (Auftraggeber)

4. Zwei Prinzen

Die „Verschwörer“ beabsichtigen, Prinz Cynewulf Ylfeting bei einem Besuch in Worring Wardun durch einen Doppelgänger zu ersetzen.

Einführung von:

- Prinz Cynewulf Ylfeting (neutral)
- Doppelgänger von Prinz Ylfeting (Gegner)
- Morgwyn Harcild of Harcild Halla (Gegnerin)
- Morcarl Harcild of Balmearc (Gegner)
- AElmer Corwyn of Fosset (Gegner)
- Dunstan Beorgsun of Whearfburh (Gegner/Tod möglich)
- Hengest Blacpol of Maewanstan (Gegner/Tod möglich)
- Wulfgear Hwitulf of Bludford (Gegner/Tod möglich)
- ca. zwei Dutzend weitere Adlige (neutral)

Auftritt von:

- Sigeward Seolfring of AEldmearc (Verbündeter)
- Bischof Wycleof Corwyn of Warring Wardun (Gegner)

Tod von:

- Cyng Cynaelf Ylfeting

5. Ein neuer König

Der neue König Cynewulf stirbt unter mysteriösen Umständen; seiner Bruder Dreodig steht unter dem Einfluss seiner neuen Beraterin, der Dunklen Adeptin Morgwyn. Bei Harcild Halla sammelt sich ein Heer aus Huscarls und Söldnern. Prinzessin Florindel soll Morcarl Harcild heiraten und wird auf Burg Harcild Halla festgehalten. Sie ist zu befreien und zu einer Hafenstadt zu bringen, um von dort aus nach Featorn zu fahren. Darüber hinaus können einige Adlige, darunter Lord Falaghor aus der Front der Gegner herausgebrochen werden. Ferner soll der Feind ausspioniert werden. Das Heer soll Cordwell einnehmen, um den Erzbischof aus dem Amt zu jagen.

6. Der Weiße Tod

Prinz Edsig ist zu Jarls Drordslaf geflüchtet. Der Stamm der Isinger (töndrische Verbannte, die in der Einöde des Tröllefjells leben) haben den Jarls Drordslaf angegriffen und Prinz Edsig entführt. Edsig ist zu retten; der Vormarsch der Isinger ist jedoch nicht zu stoppen.

Einführung von:

- Jarl der Isinger
- Ulfred Irnagl (Dunkler Adept)
- Jarl der Vesterhuglar Drordslaf

7. Worte und Schwerter

Edsig schmiedet Bündnis gegen den König; Verbündete sind Kleriker und Fürsten. Magiergilde zerstritten. Aufgabe: Neue Verbündete werben (Elben, Zwerge, Hobbits, Gnome, Farendes Volk).

Prohezeiung: Das Geheimnis des alten Helms (Beil König Aeldhelms);

8. Nebel über dem Land

Ein magischer Nebel mit finsterner Aura breitet sich von den Gnömemarsk aus. In seinem Schutz kommen Orks, Schwarzelben, Trolle, Dunkelwölfe, Isinger und andere Geschöpfe Herugors und überrennen die Balmearc und belagern Cnightscomb, in dem sich die Abenteurer befinden; Cnightscomb kapituliert, die Bewohner dürfen abziehen, werden aber auf ihrem Weg von Orks angegriffen. Ein Heer Oswy Orfors kann nur gerettet werden, wenn die Hohlgeister der Stanheath überzeugt werden können, mitzumachen.

9. Ein alter Helm

Mächtiges magisches Artefakt ist vom Einsamen Berg zu holen (magisches Schlachtbeil des ersten logrischen Königs Aeldhelm); Gegner: Drache/Lindwurm.

10. Das Ende ist nah!

Verräter hat das Beil gestohlen und muss gestellt werden; rechtzeitiges Erscheinen auf dem Schlachtfeld ist vonnöten; Verbündete Heere versammeln sich, siegen und verfolgen Herugor. Danach große Siegesfeier.