



**Dirk Richter und Rico Nielin**

# **Bluttränen**

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard  
für Abenteurer niedriger und mittlerer Grade



## Inhaltsverzeichnis

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| <b>Das Spiel beginnt</b> .....                  | 5  |
| Hintergrund .....                               | 5  |
| Einstieg ins Abenteuer .....                    | 8  |
| <br><b>In rauen Grenzlanden</b> .....           | 9  |
| Das Dorf Earnsgard .....                        | 10 |
| Der Gasthof .....                               | 22 |
| Burg Gaelenharst .....                          | 29 |
| <br><b>Abenteuerliche Episoden</b> .....        | 33 |
| Episode 1: Leichen im Keller .....              | 33 |
| Episode 2: Das Räuberlager .....                | 38 |
| Episode 3: Wolfsreiter .....                    | 43 |
| Episode 4: Ein Baron auf Abwegen .....          | 49 |
| Episode 5: Ein altes Übel .....                 | 54 |
| - Corwins Turm .....                            | 54 |
| - Ruinen aus alten Tagen .....                  | 61 |
| - Die Zwergenhallen .....                       | 65 |
| - Limkuz Bunzlau .....                          | 70 |
| <br><b>Anhang</b> .....                         | 83 |
| Thaumaturgium .....                             | 83 |
| Krankheiten und Gifte .....                     | 84 |
| <br><b>Ergänzungen und Alternativen</b> .....   | 87 |
| Einstiegsvariante: Kneipenleben .....           | 87 |
| Was die Abenteurer sonst so machen können ..... | 90 |
| Unter Egbertas Furchtel .....                   | 91 |



# Bluttränen

## Vorbemerkungen

Die Mini-Kampagne *Bluttränen* besteht aus fünf locker miteinander verbundenen Abenteuer-Episoden, die in und um **Earnsgard** in den albischen Nordmarken am Südrand des Pengannion-Gebirges spielen und eine bunte Mischung aus Dungeon-, Wildnis- und Detektivszenarien bieten. Zwischen den einzelnen Episoden gibt es fließende Übergänge, so dass sie nicht nur einfach hintereinander gespielt werden können, sondern eine eigene Mini-Kampagne mit Earnsgard als zentralem Handlungsort bilden. Daher sind alle Informationen über das Dorf und seine Bewohner in einem eigenen Abschnitt zusammengefasst, der direkt auf den Einstieg folgt.

Es schließen sich die einzelnen Episoden an, die sich vom Umfang und Komplexität her deutlich unterscheiden. »*Leichen im Keller*« und »*Das Räuberlager*« sind durchaus an 1-2 Spielabenden durchzuspielen und für Grad 1-3 geeignet. »*Wolfsreiter*« und »*Ein Baron auf Abwegen*« erfordern bereits mehr Spielzeit und sind für Grad 3-4 geeignet, während »*Ein altes Übel*« am umfangreichsten ist. Letzteres sollte auch erst angegangen werden, wenn alle Abenteuer zumindest den 4., besser noch den 5. Grad erreicht haben. Außerdem sollte dann einer von ihnen *Dvarska* gelernt haben.

## Das Spiel beginnt

Das Abenteuer ist zeitlich in der Nähe des Frühlingsbeginns angesiedelt. Mit kleineren Änderungen kann es auch in den Spätherbst verlegt werden. Andere Jahreszeiten eignen sich nicht, da die Handlung zum Teil davon abhängt, dass Wetter und Straßenverhältnisse schlecht sind.

Mit dem nahen Frühling stehen Earnsgard an der „letzten Brücke vor dem wilden Clanngadarn“ bessere Zeiten bevor. Der Entbehrungen gewohnte Menschenschlag der Vorberge des Pengannion aus Clansmaen, Bauern, Jägern und fahrenden Händlern möchte die kurze Zeitspanne der warmen Zeit ausnutzen, um der Natur so viel wie möglich abzutrotzen.

Während die Tage im Dorf Earnsgard langsam länger werden und die kräftigen Winde ihre Schärfe zu verlieren beginnen, lassen die Wasser der ersten Schneeschmelze den Kyldebrog von einem Bach zu einem reißenden Fluss anschwellen. Die kalten grünen Wassermassen wälzen sich dann gefährlich dicht unterhalb der alten Steinbrücke hindurch, über die eine Handelsroute bis tief nach Clanngadarn hinein führt. Schon bald wird die Straße leichter passierbar sein, und mit dem Aufkommen des Frühlings erfüllt der wieder erblühende Handel das ganze Dorf Earnsgard mit Leben.

Earnsgard ist für sein helles Ale und das süffige Schwarzbier berühmt, welches im Gasthof *Zur letzten Brücke* gebraut wird. Im Moment sehnt der Wirt Otran bereits die kommenden Monate herbei. Dann endlich wird seine Gaststube wieder voller durstiger Gäste und seine Zimmer durch gutzahlende Händler von weit her belegt sein. Im Moment muss er jedoch mit denen vorlieb nehmen, die sich trotz der Jahreszeit in sein Haus verirren. Aktuell macht das schlechte Wetter seinen weitgereisten Gästen zu schaffen. Die Wege ins wilde Clanngadarn oder auch nach Alba sind so durchweicht, dass an einen Aufbruch mit Wagengespannen nicht zu denken ist. Der Aufenthalt im Gasthaus dauert daher länger, als es den Handelsreisenden lieb ist. Dem Wirt dagegen kann dies nur Recht sein.

In der Stube machen Gerüchte von Banditen die Runde. Die Einwohner beunruhigt zudem eine seltsame Krankheit, die Wildtiere befällt und sie in heillose Raserei versetzt. Das Verschwinden zweier Clansmaen verbessert auch nicht gerade die Stimmung.

## Hintergrund

Manchmal können kleine Zufälle wie ein Erdbeben in einer alten Ruine folgenschwere Ereignisse wie jene in *Bluttränen* auslösen. Vor etwa 800 Jahren in den ersten Jahrzehnten nach dem verheerenden Krieg der Magier waren die südlichen Vorberge des Pengannion ein (noch) gefährlicherer Ort als heute. Die Ereignisse aus dieser Zeit sind zu nun zu Le-



genden der Altvorderen geworden, deren wahrer Kern aber bis heute für manchen Schrecken sorgen kann.

### Alte Zwergengeheimnisse

Zum besseren Verständnis drehen wir das Rad der Zeit noch weiter zurück. Lange vor dem Krieg der Magier wurde in der Gegend des heutigen Earnsgard mit **Bursril-Kibiz** ein zwergischer Handelspostens begründet. Damals war die politische Landkarte eine andere. Südlich des Gebirges lagen die unter dem Einfluss der valianischen Kultur aufblühenden freien dünathischen Fürstentümer sowie jenseits des Morne die imperiale Provinz Fälbean. Überall gab es Bedarf für die Handwerkskunst der Zwerge, und umgekehrt waren die Zwerge an den Luxusgütern Valians interessiert. So wuchs Bursril-Kibiz schnell zu einer richtigen Handelsfesten heran. Die oberirdischen Anlagen waren an die Bedürfnisse der Langbeine angepasst, die unterirdischen Kavernen dienten allein den Meistern vom Feuer und Stein.

Von der Bedeutung des damaligen Handels zeugt bis heute die steinerne Brücke über den Kyldebroc. Alte Zwergenruinen in den Hügeln von Earnsgard künden immer noch von dieser Zeit, allerdings auch von dem dunklen Schatten, der auf Bursril-Kibiz fiel, von schleichendem Verderben und schließlich von Verfall. Offenbart wurde der finstere Einfluss in den Wirren nach dem Krieg der Magier. Bursril-Kibiz hatte die jahrzehntelangen Kämpfe überstanden, da die Schlachten weiter im Süden geschlagen wurden und die Zwerge sich weitgehend neutral verhielten, wenn man davon absieht, dass ihre Werkstätten die Feinde der Dunklen Meister mit Waffen und Zauberwerk versorgten. Aber dann, als das Schlimmste überstanden schien, trat schließlich das Wirken von sieben Schattenzwerge zu Tage und wurde der Handelsfesten zum Verhängnis.

In der Blütezeit der Siedlung wurde Einzigartiges in den Hallen von Bursril-Kibiz geschaffen: wahre Meisterwerke zwergischer Gemmenschneider- und Runenschnitzerkunst, unter anderem die berühmten **Bluttränen**, die ihre Besitzer jedoch nur zu oft in die Arme der Versucher trieb, der dunklen Aspekte der Zwergengötter, und sie zu Schattenzwerge werden ließ. Heutzutage künden nur noch wenige Schriften von diesen mächtigen Zauberjuwelen. Für die meisten Zwerge sind Bluttränen zu *Zhatrokh* geworden, Dinge, die tabu sind und besser dem Vergessen anheimfallen sollten.

Als das Wirken der Schattenzwerge offenbar wurde, taten sich in jenen schicksalhaften Tagen Zwerge und Menschen

zusammen. Gemeinsam konnten sie die Schattenzwerge und ihre Schergen niederwerfen werden. Die sieben Anführer wurden in den Kavernen unter der Festen durch starke Bannzauber in immerwährender Qual an die Blutschmiede, in der sie die Bluttränen erschaffen hatten, gebunden. Die langlebigen Zwerge begannen, Bursril-Kibiz mit seinen Geheimnissen und die Namen der Schattenzwerge aus ihren Schriften zu tilgen. Bursril-Kibiz wurde zu *Olmnata* erklärt, zu einem „Keinort“, der im wahrsten Sinne des Wortes nicht mehr existiert. Für die kurzlebigen Menschen war nach wenigen Generationen die bedrückende Natur von Bursril-Kibiz nur noch ein Schatten aus alten Zeiten, der bald vergessen wurde. Jahrhunderte zogen ins Land.

### Die Rückkehr eines alten Übels

Im Zuge der Eroberung der Nordmarken wurde vor gut 100 Jahren eine neue Baronie geschaffen, die das Kyldetal südlich vom Lindormsgaet (Lindwurmstor) umfasst. Als ihr Zentrum wurde an der alten steinernen Brücke über den Kyldebroc eine albische Festung, die Burg Gaelenharst, errichtet. Um den Handel mit den Zwergen des Pengannion und den weiter nördlich gelegenen Gebieten zu fördern, wurden später der Zollturm und der Gasthof Zur letzten Brücke gebaut. Darum herum entstand das heutige Earnsgard.

Knapp 50 Jahre später wurde das Wachstum der Siedlung im Grenzland zwischen Alba und Clanngadarn indes unterbrochen. In jener Zeit ließ sich der Hexenmeister **Corwin** mit seinen Wolfsmannen im Dunstkreis Earnsgards nieder und brachte das Dorf und seine Bewohner unter seinen Bann. Als Zeichen seiner Macht ließ er einen Turm errichten, bevor seine Umtriebe schließlich 10 Jahre später vom heldenhaften **Albric MacRathgar**, dem Großvater des heutigen Barons, und seinen Getreuen im Auftrage der albischen Kirgh beendet wurden. Zur Belohnung überließ König Kennard die Baronie Gaelenharst Albric zum Lehen, da der vorherige Baron und seine Familie auf Corwins Geheiß ermordet worden waren.

Der Schwarzhexer Corwin, der auch ein Werwolf war, war der erste, der die machtvollen Bannzauber um Bursril-Kibiz lockerte und das alte Übel unter Earnsgard freisetzte. Bevor Schlimmeres passieren konnte, gebot Albric dem selbsternannten neuen Herrn über die Baronie Einhalt. Corwin und seine Getreuen wurden überwunden, und der Leichnam des Hexenmeisters wurde in den Gewölben unter seinem eigenen Turm verscharrt. Dann vermauerten Albrics Mannen die Zugänge, und seither wird die Turmruine gemieden.



Nun kommt wie so häufig der Zufall ins Spiel. Ein Teil der alten zwergischen Bannsprüche wurde erst wenige Tagen vor der Ankunft der Spielerfiguren in Earnsgard weiter geschwächt. Besagter Erdrutsch war dafür der Auslöser. Auf diese Weise wurde ein neuer Zugang in die alten Zwergenhallen geschaffen, alte Bannsiegel brachen dabei, so dass Kreaturen, die im wahrsten Sinne des Wortes magisch in Eis gebunden waren, entkommen konnten, unter anderem eine besondere Kreatur von Eis und Kälte, von ihrem Äußeren her einer weiß-behaarten Riesenspinne nicht unähnlich (s. »Ein altes Übel«).

Doch das ist längst nicht alles! Auch der Burgherr ist das Opfer eines Schattens aus alten Zeiten geworden. Die Zwergenruinen mögen zwar als verbotener Ort gelten, aber für junge Heißsporne aus Earnsgard sind sie verlockend, um sich und anderen die eigene Unerschrockenheit zu beweisen. Die beiden Burschen Brendon und Gamfast jedenfalls konnten dem Reiz des Verbotenen nicht widerstehen. Ihre Mutprobe ging aber völlig schief; beide kehrten nicht zurück ins Dorf. Der Burgherr wurde um Hilfe gebeten und zog mit einigen Wachen in die alten Ruinen. Baron Aethelred, der mit dem bewusstlosen Gamfast nur einen der beiden aus den Ruinen retten konnte, ist dabei selbst von einem Übel berührt worden. Eine Macht aus alten Zwergentagen ergreift nun bei Nacht Besitz von seinem Geist. Der tagsüber ahnungslose Baron wird so zu ruchlosen Taten verleitet (s. »Ein Baron auf Abwegen«).

### Schmuggel, kleine Liebelei und große Räubereien

Neben den mysteriösen Verwicklungen, die ihren Ursprung in den Geheimnissen der alten Ruinen haben, gibt es im Dorf auch noch andere Probleme. Schmuggel ist in den Grenzlanden von je her ein Thema. Der Gasthof *Zur letzten Brücke* ist ein Dreh- und Angelpunkt, wenn es darum geht, Waren geschickt an den Augen der Zöllner vorbei zu bringen. Manchmal läuft allerdings etwas richtig aus dem Ruder und bringt sogar die Hintermänner des Schmuggels in Bedrängnis (Episode 1).

Eine Königsstraße durch raues Grenzland zieht indes nicht nur den Schmuggler an. Natürlich darf eine Räuberbande nicht fehlen! Wenn dann noch eine hübsche Müllerstochter und ein liebestoller Räuberhauptmann mit von der Partie sind, Waren und Gepäck der Gäste im Gasthof *Zur letzten Brücke* ausgekundschaftet werden, dann sind die Abenteurer schon mittendrin in Episode 2 »Das Räuberlager«.



### Zeittafel

Damit es leichter fällt, die Episoden im Rahmen einer Kampagne als Einheit zu spielen, wurden die wichtigsten Ereignisse als Zeittafel zusammengestellt. Tag x ist dabei der Tag der Ankunft der Abenteurer in Earnsgard.

**Vor rund 1300 Jahren** - Bursril-Kibiz wird als zwergischer Handelsposten im Kyldetal errichtet und immer weiter zu einer Handelsfestung ausgebaut. (Episode 5)

**Vor gut 1200 Jahren** - Ein Stamm des Bergvolks wird von den Twyneddin aus dem Kyldetal vertrieben (Episode 3).

**Vor gut 1000 Jahren** - Die Bluttränen werden geschaffen; im Laufe der Zeit verderben sie ihre Besitzer (Episode 5).

**Vor rund 800 Jahren** - In den Wirren nach dem Krieg der Magier fällt ganz Bursril-Kibiz unter den Bann von sieben Schattenzwergen (Episode 5).

**Vor knapp 800 Jahren** - Das Wirken der Schattenzwerge wird offensichtlich. Bursril-Kibiz wird durch ein Bündnis aus Zwergen und Menschen erobert, die Kavernen durch Bannzauber gesichert (Episode 5).

**Vor gut 100 Jahren** - In der Umgebung des ehemaligen zwergischen Handelspostens siedeln Albai und gründen Earnsgard.

**Vor 40-50 Jahren** - Der Hexenmeister Corwin lässt sich in einem Turm nahe Earnsgards nieder und bringt die ganze Gegend unter seinen Bann. Durch den Helden Albric MacRathgar und seiner Getreuen wird der Schwarzhexer mitsamt seiner Werwölfe niedergelassen (Episode 5).

**Vor einem Mond** - Zwei Burschen aus dem Dorf sind in den Ruinen verschollen und werden Opfer von Kreaturen, die durch einen Erdrutsch den alten Kavernen entkommen konnten. Bei der Rettung eines der beiden wird der Baron selbst von einem Übel alter Tage berührt (Episode 4 und 5). Ebenfalls als Folge des Erdrutsches können Kreaturen aus Eis und Kälte ihrer Gefangenschaft in den alten Zwergenhallen entkommen (Episode 5).

**Vor 20 Tagen** - Ein Trupp Orcs aus dem Pengannion-Gebirge nistet sich in Höhlen nahe Earnsgard ein, um die Gegend auszukundschaften und dabei ein wenig zu plündern (Episode 3).

**Tag x-4:** Talen und Otran lagern die Leichen zweier vergifteter Krieger im Keller der *Brücke* (Episode 1).

**Tag x-3:** Merkwürdige Geräusche im Keller verunsichern mehr und mehr die Schankmädchen in der *Letzten Brücke* (Episode 1).

## Einstieg ins Abenteuer

Schon seit Tagen seid ihr in den Vorbergen des Pengannion-Gebirges unterwegs. Eure Gedanken schweifen ab in das Dorf Faileston in die *Klosterschänke*, dem Gasthof, wo ihr euren Auftrag erhalten habt. Dort war „von meinen wagemutigen Streitern, die für ihre Mühen mit Ruhm und Gold entlohnt werden sollen“, die Rede. Als eure Blicke hinab auf eure von Schneematsch überzogenen Stiefel wandern, während die Gurte eurer vom Schneeregen durchnässten Rücksäcke immer tiefer in euer Fleisch schneiden, fragt ihr euch, ob es nicht besser wäre, Brions Versprechen von Schätzen gegen neue Kleidung und ein warmes Feuer im Trockenen einzutauschen.

Schließlich bemerkt ihr von einer erhöhten Position aus, dass der gepflasterte Königsweg auf eine Brücke über den Fluss zusteuert, der euch ein Stück weit zur rechten Hand schon seit einigen Stunden begleitet hat - eine Steinbrücke, wie ihr überrascht bemerkt. Dann wird der Fluss wohl der Kyldebroc aus Brions Nachricht, die er euch in der *Klosterschänke* mit auf dem Weg gegeben hat, sein. Zur linken Hand seht ihr auf einem Hügel eine Festung, und vor euch liegt eine kleine Siedlung. Vermutlich gibt es in dem Dorf einen Gasthof - also Gesellschaft, ein leckeres Essen und vielleicht einen kräftigen Schluck Bier oder Ale am warmen Kaminfeuer ...

Falls die Abenteuer bereits das Einsteigerabenteuer *Blutmond* aus dem Sammelband *Start ins Abenteuer* (s. elektronisches Zusatzmaterial zum *Kodex*) gespielt haben, ist ihnen der Mönch **Brion** nur zu gut bekannt. Andernfalls ist er ein Auftraggeber, der an die Abenteuerer herantreten ist, weil sie ihm empfohlen worden sind oder weil sie zufällig durch Faileston gezogen sind und sein Vertrauen gewonnen haben. Ihren Auftrag können sich die Spielerfiguren anhand Brions Brief in Erinnerung rufen, den einer von ihnen mit sich führt.

Faileston ist ein Dorf, das zusammen mit dem Kloster Craenhold gut drei Tagesmärsche südwestlich der Stadt Twineward liegt. Im Einsteigerabenteuer *Blutmond* sind beides zentrale Handlungsorte. Brion und die Kräuterfrau **Flemlind** spielen darin entscheidende Rollen. Dies bildet einen Brückenschlag zum Abenteuer *Bluttränen*, das aber unabhängig von der vorausgegangenen Handlung ist. Wichtig ist nur die auch im obigen Schreiben enthaltene Information, dass **Flemlind** eine Kräuterfrau und vermutlich auch eine Hexe ist, deren Lehrmeister ein gewisser Corwin war, denn die Spielerfiguren werden in der Ruine von Corwins Turm in Episode 5 auf diese Namen stoßen.

Um sich die **Belohnung** zu verdienen, müssen die Abenteuerer **Flemlinds** Tagebuch (**C9**) und das zwergische Werk über *Bluttränen* (**LB7**) nach Kloster Craenhold bringen. Für weniger umfangreiche Informationen zahlt Brion nur einen Teil der 300 GS aus.

Weiterführende Hinweise zu den Ruinen können die Gefährten in Earnsgard beim Schmied Jaelen (**3**), im Anwesen des Söldners (**6**) durch die Magisterin Chrysalde, beim Großbauern Ordrest (**9**) und bei der Kräuterfrau Owena (**10**) erhalten.

Ich schicke euch auf die Spuren von **Flemlinds** Vergangenheit. Unsere Kräuterfrau aus Faileston hat nämlich eine solche, und ihre Spur weist nach Norden an die Grenzen Albas. In der Nähe des Flusses Kyldebroc, nahe der kleinen Ansiedlung Earnsgard, soll ihr alter Lehrmeister, ein Hexerich namens Corwin, vor gut 40 Jahren ein Schreckensregiment unterhalten und seltsame arkane Studien betrieben haben - verbotene Studien, wie manche Quellen durchscheinen lassen.

In einer jener Schriften ist von einem Artefakt namens „Blutträne“ die Rede. Der alten Schrift nach sind die seltenen Bluttränen Schöpfungen zwergischer Schmiede, die sich meisterhaft auf das Gemmenschneiden verstanden haben. Der Besitz dieser zuweilen verderbten Artefakte bedeute meist, dass im übertragenen Sinne viel Blut fließen werde und unzählige Tränen vergossen würden. Bluttränen seien wie ein zweischneidiges Schwert oder eine Medaille, die auch eine dunkle Kehrseite habe.

Euer Auftrag ist es, mehr über dieses Artefakt alter Tage, jenen Corwin und seine Machenschaften sowie über die zwergischen Schmiede in Erfahrung zu bringen. Im Namen des Klosters Craenhold zu Faileston bin ich befugt, dafür jedem von euch 300 GS an Belohnung in Aussicht zu stellen. Solltet ihr Erfolg haben, erteilt mir in der *Klosterschänke* zu Faileston Bericht.

Brion, Mönch zu Craenhold



## Der Hüne

Ein paar hundert Meter vor den ersten Häusern des Dorfes werden die Spielerfiguren von einem Hünen von Mann mit einer Streitaxt in der Hand „begrüßt“. Mit über 2 m Körpergröße, dichtem, schwarzem Vollbart und wild funkelnden Augen macht er einen verwilderten, beinahe irren Eindruck (*Menschenkenntnis* oder *Heilkunde*). Auf seiner gehärteten Rüstung aus dunkelbraunen Leder können mit *Wahrnehmung* frische Blutflecken ausgemacht werden, ebenso auf seinen ledernen Armschienen, die sich an anderen Stellen kaum von der dunkelbraunen Farbe der Rüstung abheben. Die Streitaxt des Hünen sieht so aus, als ob sie häufig benutzt wird.

Der riesige Mann fordert hochtrabend „im Namen des Königs“ Wegzoll von den Gefährten (5 GS pro Person!), während er sich weiter der Gruppe nähert. Bei Spielerfiguren, denen ein **EW:Wahrnehmung** (Sechster Sinn) gelingt, richten sich die Nackenhaare auf. Eine Gefahr ist im wahrsten Sinne des Wortes im Herannahen, denn das Vorrücken des Hünen ist nur ein Vorwand, um nahe genug an die Gruppe heranzukommen, um sie überraschend anzugreifen. Sobald er sich bis auf 12 m genähert hat, stürmt er los und greift den ersten aus der Gruppe mit Schaum vor dem Mund und in regelrechter Berserkerwut an.

### Hüne (Krieger, Grad 6)

17 LP, 43 AP - LR - St 100, Gw 53, B 24

**Angriff:** Barbarenstreitaxt+13 (2W6+5) oder **Faustkampf**+10 (1W6+1), Schnodderangriff+10 (50% **Chance** für eine **Infektion** mit Werwolfswut); Raufen+7 (1W6) - **ABWEHR**+13, **RESISTENZ**+13/15  
**Sprechen/Schreiben:** **Albisch**+12/+12

**Besitz:** Barbarenstreitaxt\*(+1/+1)

Der Hüne wird von dem Baron (oder dem, was aus dem Baron geworden ist) angehalten, einzelne Reisende oder kleine Gruppen anzugreifen und auszurauben. Er vertraut auf rohe Gewalt und seinen Trick mit dem Wegzoll, mit dem er bisher einige Male Erfolg hatte. Der Hüne leidet unter der Krankheit **Werwolfswut** (s. »*Krankheiten und Gifte*«) und gerät daher bei Kampfbeginn sofort in den *Berserker*gang. Der Schaum vor seinem Mund, der pro Runde auf eine Person in bis zu 5 m Entfernung geschleudert werden kann, ist als „Schnodder“ ansteckend.

### Beute mit ersten Verwicklungen

Wird der Hüne überwunden, erhält jeder Abenteurer bei pauschaler EP-Vergabe (*Kodex*, S. 148) **20 EP**. Außerdem können bei ihm eine Reihe interessanter Gegenstände gefunden werden:

- Eine **Nachricht** von Baron Aethelred (s. unten);
- eine meisterlich gefertigte Streitaxt, die eine magische **Streitaxt**\*(+1/+1) ist;
- eine Geldkatze, prall gefüllt mit **53 GS**;
- die verstärkte Lederrüstung des Hünen mitsamt der ledernen Arm- und Beinschienen ist von hervorragender Verarbeitung, passt allerdings nur großen Spielerfiguren von normaler bis breiter **Statur**;
- wenn ausdrücklich daran gedacht wird, auch seine hohen Lederstiefel zu durchsuchen, kann im rechten Schuh ein wertvoller **Rubin** im Wert von **200 GS** gefunden werden.

#### Mein neuer Mitstreiter!

Alle Wertsachen, die du auf deinen Unternehmungen erbeutest, sind allein mein. Du hast sie sofort in Burg Gaelenharst abzuliefern. Mein Hauptmann wird dir sofort deinen gerechten Lohn auszuhändigen. Die Vorgehensweise überlasse ich ganz dir; es darf keine Zeugen geben.

AMR

Die Nachricht des Barons bietet den Spielerfiguren indirekt einen Einstieg in Episode 4. Außerdem weckt der ungewöhnliche Angriff des Hünen bzw. die Forderung nach Wegzoll bestimmt ihre Neugier. Gute Anlaufstellen für Erkundigungen sind das Gasthaus *Zur letzten Brücke* (2), die Händlerin Haesel (4) und die Burg Gaelenharst (14) des örtlichen Adligen Baron Aethelred MacRathgar.

## In rauen Grenzlanden

Earnsgard ist der Hauptort der Grenzbaronie Gaelenharst, die das Kyldetal und einige angrenzende Gebiete des Offa-Hochlands umfasst. Jenseits der alten steinernen Brücke steigt das Tal stetig bis zum Beginn der Passstraße an, die ihren höchsten Punkt am **Lindormsgaet** (Lindwurmstor) erreicht. Dort verengt sie sich und wird von steilen Felswänden begrenzt. Auf der Passhöhe befindet sich nach albischer Lesart die Grenze zu **Clanngadarn** (*Kodex*, S. 171). Der Hochkönig von Clanngadarn erhebt zwar Anspruch auf das gesamte Passgebiet, setzt ihn aber nicht durch, um das derzeitige relativ gute Verhältnis zu Alba nicht aufs Spiel zu setzen. Das hindert die twyneddischen Barbaren, die im Grenz-



land leben und die nicht viel auf ihren Herrscher im fernen Darncaer geben, nicht daran, in unregelmäßigen Abständen in Alba einzufallen und alles zu rauben, was sie mitnehmen können. In Sichtweite des Passes steht eine halbe Stunde Fußweg südlich ein Wachturm als letzter Vorposten Albas, dessen Besatzung mit Rauch- oder Feuersignalen Alarm geben soll, wenn sich eine Gefahr von Norden her nähert.

Das **Pengannion-Gebirge** links und rechts des Kyldetals ist weitgehend menschenleer. Es gilt als Reich der Zwerge unter ihrem König auf dem Thron der uralten Stadt Dvarnaut. Im Gegensatz zu ihren Vettern im Artross-Gebirge, die sich dem albischen Reich angeschlossen haben und zu denen seit jeher eine ausgesprochene Rivalität herrscht, verhalten sich die Zwerge des Pengannion strikt neutral gegenüber den Menschenreichen Alba und Clanngadarn in ihrer Nachbarschaft.

Entlang der Passstraße befinden sich im Abstand von jeweils einer Tagesreise befestigte Gasthäuser. Hier finden auch die Hirten der Umgebung und ihre Familien bei Gefahr eine relativ sichere Zuflucht. An größeren Siedlungen, deren Häuser man nicht an den Fingern einer Hand abzählen kann, gibt es nördlich von Earnsgard nur das ebenfalls zur **Baronie Gaelenharst** gehörende Dorf **Heahtun**, das auf einem befestigten Hügel am Zusammenfluss der beiden Quellbäche des Kyldebroc steht.

Die Handelsstraße, die heute die albische Stadt Twineward und das clanngadarnische Llangollen verbindet, ist uralte und wurde schon von mehr als einem Jahrtausend genutzt, als der Süden und Osten Albas zum **valianischen Imperium** gehörten. Sie zählt wie alle wichtigen und verkehrsreichen Straßen auf albischem Gebiet als **Königsweg**, d.h. hier gilt allein das Recht des Königs und nicht das der Clans. Der Feudal- und der Clanadel sind dagegen verpflichtet, diese Straßen „im Namen des Königs“ instand zu halten. Sie profitieren aber von den Abgaben der Gasthäuser und Herbergen, die im Abstand von etwa einer Tagesreise diese Straßen säumen und von ihren Untertanen betrieben werden.

Die Straße durch das Kyldetal ist in der warmen Jahreszeit belebt. Man trifft zahlreiche Händler, die mit ihren Gespannen den beschwerlichen Weg auf sich nehmen, um Waren zwischen Twineward und Llangollen zu transportieren und umgekehrt. Sie reisen meist in Gruppen und haben genügend Wachen dabei, um sich vor Orcs, Bergtrollen, Dunkelwölfen, heimtückischen Dunkelzwergen, gefräßigen Ogern und räuberischen Stammeskriegern zu schützen. Manchmal begegnet man auch den Zwergen des Pengannion, die zu Fuß zwischen ihren unterirdischen Siedlungen unterwegs sind und dabei gern die bequeme Handelsstraße nutzen.

Südlich von Earnsgard ist das Kyldetal dichter besiedelt und weitet sich zum Offa-Hochland, das dem Clan der MacRathgars gehört. Der Kyldebroc fließt weiter in Sichtweite der Handelsstraße bis er sich nördlich der **Königsfestung Norwardstor** nach Osten wendet und sich später mit dem **Fornbroc** zum Fluss Arwe vereint, der das **Loch Gorm** und die umliegenden Sümpfe speist.

## Das Dorf Earnsgard

### Die Bevölkerung

Die **Nordmarken** gehören erst seit 3-4 Generationen zu Alba. Wie überall in diesem Grenzland stammt ein nennenswerter Teil der Bevölkerung (in Earnsgard etwa ein Drittel) von den ursprünglichen twyneddischen Bewohnern ab. Sie finden sich bis auf wenige Ausnahmen in den unteren Schichten der Bevölkerung, und viele von ihnen sind insgeheim Anhänger des druidischen Glaubens ihrer Vorväter. Man findet unter ihnen sogar noch Druiden, die sich den albischen Herren gegenüber aber nicht zu erkennen geben.

Neben ein paar Handwerkern sind die meisten der etwa 200 Einwohner von Earnsgard einfache Bauern und Hirten. Viele von ihnen sind Hörige des Barons **Aethelred** aus dem Clan Rathgar. Als solche gelten sie als unfrei und dürfen das Land ihres Herrn nicht ohne dessen Erlaubnis verlassen. Sie bewirtschaften das Land des Barons und sind dessen Ansprüchen auf ihre Arbeitskraft weitgehend ausgeliefert. So sorgen sie dafür, dass die Handelsstraße befahrbar bleibt, und sie dienen als Handlanger, wenn Arbeiten an der Burg oder an der Brücke anstehen. Die Hörigen erhalten vom Baron aber auch ein eigenes kleines Stück Land zugewiesen, wo sie einige wenige Ziegen oder Schweine halten oder für den Eigenbedarf Gemüse anbauen.

Im Umkreis eines Tagesmarschs von Earnsgard aus leben weitere gut 200 Leute in mehreren Aussiedlerhöfen - die meisten südlich der Steinbrücke. Wegen der Gefahren, die dieses raue Grenzland nun einmal mit sich bringt, sind diese Höfe mit Erdwällen und Palisaden befestigt. Sie gehören freien Clansmaen des Clans Rathgar, die nominell dem Baron unterstellt sind und ihm auch Abgaben leisten müssen, für die aber in erster Linie das Wort ihres Lairds gilt. Dem Baron müssen sie ihre mühsam dem Boden abgerungenen Erzeugnisse zuerst zum Kauf anbieten. Sie dürfen die Mühle und die Kelterei in Earnsgard nutzen, was sich der Baron gut