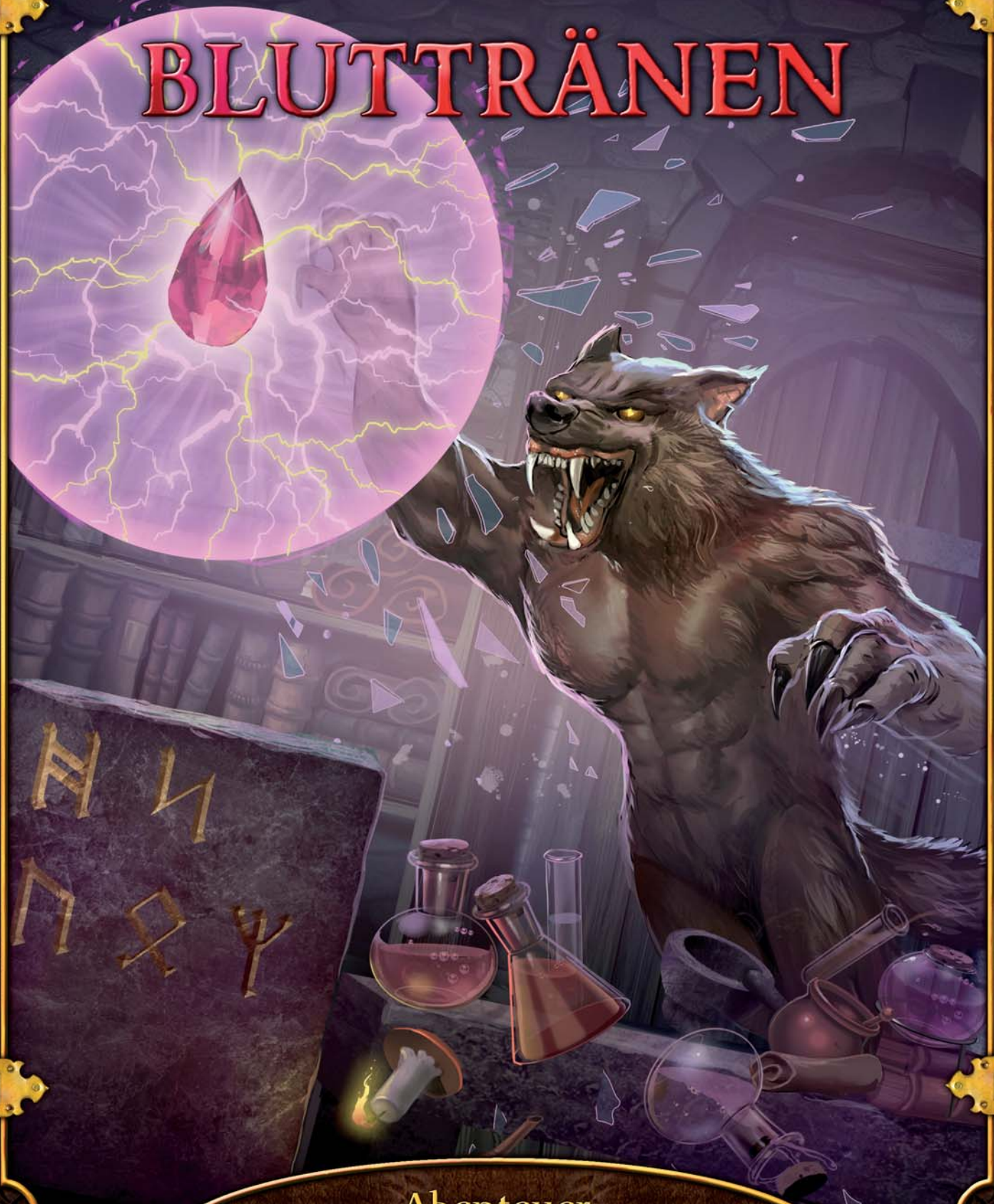


MIDGARD

BLUTTRÄNEN



Abenteuer



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 Abenteuerer 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 Monde 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-