



Byrnes Creek

Eine Rundreise durch einen
vergessenen Landstrich Albas

Mirco Sadrinna

STEAMTINKERS
Klonschnack

Byrnes Creek

Eine Rundreise durch einen
vergessenen Landstrich ALbas



IMPRESSUM

Text & Idee: Mirco Sadrinna, **Korrektur:** Daniel Wiechmann, **Sensitivity Reading:** Andrea,
Layout: Mirco Sadrinna, **Karte:** FeyTiane, **Illustrationen:** Vidovic Art
Web: <https://steamtinkerer.de>, **E-Mail:** kontakt@steamtinkerer.de

„Byrnes Creek—Eine Reise durch einen vergessenen Landstrich Albas“

© 2023 by Mirco Sadrinna. Alle Rechte vorbehalten!

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder mit anderen Medien ist verboten und bedarf der schriftlichen Genehmigung des Autors.

MIDGARD (5. Edition) erscheint im Verlag für F&SF-Spiele GbR.

Weitere Informationen sind unter <https://midgard-online.de> zu finden.

Es handelt sich hier um eine inoffizielle Spielhilfe für MIDGARD (5. Edition), die im Verlag für F&SF-Spiele erscheint. Die Verwendung des MIDGARD-Fan-Logos erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

Der gesamte Text ist reine Fiktion. Jegliche Ähnlichkeit mit lebenden oder verstorbenen Personen ist rein zufällig.

Für die Erstellung dieses Contents sind uns Kosten entstanden. Wenn dir unsere Arbeit gefällt und du dich berufen fühlst, uns zu unterstützen, dann spendiere uns gerne einen virtuellen Kaffee unter

<https://ko-fi.com/steamtinkerer>.

Inhaltsverzeichnis

| | | | |
|------------------------------------------|----|----------------------------|----|
| Vorgeschichte | 5 | Wichtige Nichtspielfiguren | |
| Byrnes Creek | 6 | <i>Eobald MacSeal</i> | 7 |
| <i>Haus des Dorfvorstehers</i> | 6 | <i>Kymry</i> | 8 |
| <i>Lebensbaum</i> | 6 | <i>Bruder Randwulf</i> | 9 |
| Acker des Ylathor und Kapelle | 7 | <i>Bronwyn NiAelfin</i> | 14 |
| Esmunds Ruhe | 8 | <i>Brunhild NiArdoch</i> | 16 |
| <i>Esmunds ruheloser Geist</i> | 10 | <i>Mildryth NiTilion</i> | 17 |
| <i>Information für die Spielleitung</i> | 10 | | |
| <i>Brandwunde</i> | 10 | | |
| Ermyns Hof | 10 | | |
| Dainas Schlachtungen | 11 | | |
| Creek | 11 | | |
| Bronwyns Wassermühle | 11 | | |
| Cadocks Hof | 12 | | |
| <i>Information für die Spielleitung</i> | 12 | | |
| <i>Diera NiSeal, rachsüchtiger Geist</i> | 13 | | |
| Ibalds Hof | 13 | | |
| Mildryths Hof | 14 | | |
| Gasthaus „Zur fuchtelnden Fuchtel“ | 15 | | |
| <i>Information für die Spielleitung</i> | 15 | | |
| Abschließende Worte | 16 | | |
| Karte von Byrnes Creek | 18 | | |

Zwischen den Städten Byrne und Elrodstor erstreckt sich ein überschaubares Stück Land, um den sich viele Jahre die Clans **Aelfin, Tilion, Seal, Murdil** und **Ardoch** stritten. Denn das Land gilt seit jeher als fruchtbar. Die Aelfins wollten dies zu ihrem Vorteil nutzen und planten, dort eine neue Hafenstadt zu errichten. Die Landwirtschaft sollte gefördert und die entsprechenden Erzeugnisse über den Seeweg in andere albische Hafenstädte transportiert werden. In Anlehnung an Byrne sollte die neue Stadt Byrnes Creek heißen. Doch die zahllosen Streitereien und gegenseitigen Blockaden der Clans trugen dazu bei, dass sich die Situation verschlechterte, statt sich zu verbessern. Und so lebten viele der Ortsansässigen innerhalb weniger Jahre in bitterer Armut. Manche von ihnen verließen deshalb schweren Herzens ihre Heimat und suchten ihr Glück an einem anderen Ort.

Die Streitereien verschlangen Unsummen an Gold. Da die Murdils, Tilions und Ardochs nicht länger bereit waren, die erforderlichen finanziellen Mittel aufzubringen oder diese vielleicht nicht mehr aufbringen konnten, zogen diese ihren Anspruch auf Byrnes Creek und das umliegende Land zurück. Fortan standen sich nur noch die Aelfins und Seals gegenüber. Durch diplomatisches Geschick konnten sich 2398 nL die Aelfins gegenüber dem rivalisierenden Clan durchsetzen und verwalten den Landstrich seitdem. Da sich dieser jedoch in das Clans-Gebiet der Seals zieht und so von einem Teil der Küste abschneidet, leben verständlicherweise viele Angehörige der Seals dort. Ein Grund für den Clan, den Aelfins immer wieder Steine in den Weg zu legen. Überfälle auf Handelskarawanen durch Räuberbanden und die plötzliche Erhebung von Wegezoll, damit Reisende den Landstrich überhaupt betreten durften, waren keine Seltenheit und

trugen dazu bei, dass die Spannungen zwischen den beiden Clans von Zeit zu Zeit wieder zunahmen. Das alles geschah in der Hoffnung, die Aelfins würden das Interesse an den Landstrich verlieren und diesen letztlich an die Seals übergeben.

Der Plan allerdings ging nicht auf. Statt einer Übergabe an die Seals entschied der damalige Laird der Aelfins, das Land zu behalten. Durch das Hin und Her mieden allerdings immer mehr Reisende, vor allem fahrende Händler*innen, Byrnes Creek, sowie das umliegende Land. Dadurch verkümmerten die einstigen Handelsstraßen und die Planungen zur Errichtung einer Hafenstadt wurden verworfen. Einzig und allein ein kleines Dorf erstreckt sich an der Stelle, an der ursprünglich die gleichnamige Hafenstadt stehen sollte.

Als Schutzmacht kamen Angehörige der Aelfins nur nach Byrnes Creek, wenn Recht gesprochen oder das Land vor Gefahren geschützt werden musste. Ansonsten stellten seit jeher die Seals die Mehrheit in der Bevölkerung und versuchten immer wieder, diesen Umstand entsprechend zu nutzen. Denn das Ziel des Clans war weiterhin, das Land den Aelfins zu entreißen und in das Gebiet der Seals einzugliedern. **2415 nL** ernannte **Laird Cedric MacAelfin Esmund MacAelfin** als Schutzherren über Byrnes Creek.

*Aelfins, Murdils, Seals, Tilions und Ardochs, so ist bekannt,
haben einst für dieses Stück Land gebrannt.
Sie waren bereit, alles zu geben. Sogar ihr letztes Hemd.
Doch dann, ja dann, ward das Geld knapp.
Und seitdem die Aelfins halten das Zepher der Macht in der Hand.
Doch welch Ironie des Schicksals es ist,
denn die Aelfins man dort sehntlichst vermisst.
Der letzte von ihnen, Esmund war sein Name,
in den Flammen seines Hauses tragisch umkame.
Auf mysteriöse Art und Weise,
doch die Leute flüstern leise.
Es war Mord! Es war Mord!
Doch kann das sein, an so einem ruhigen Ort?
Ihr wollt es herausfinden auf irgendeine Art und Weise?
Na dann, so wünsche ich euch eine gute Reise!*
Swanhild, die Reisende. Bardin aus Byrne.

Dieser zog mit seiner Familie in ein ansehnliches Anwesen, das sich auf einem Hügel in einem Wald unweit des Dorfes erhob.

Der eigentliche Plan, dass Esmund MacAelfin mit seiner Anwesenheit für Recht und Ordnung sorgt, schlug fehl. Der Schutzherr besaß ein dunkles Geheimnis und nutzte mitunter seine Vormachtstellung schamlos aus. Einigen Angehörigen der Seals ging das Treiben schließlich zu weit und sahen ihre Zeit endlich gekommen. Sie planten ein Attentat. **2425 nL** brannte das Anwesen nieder. Esmund MacAelfin und seine Familie kamen in den Flammen ums Leben.

Dieses tragische Unglück wirft heute noch einen Schatten auf Byrnes Creek und das umliegende Land. Cedric MacAelfin hat seitdem keine Nachfolge für den verstorbenen Esmund MacAelfin bestimmt. Stattdessen entschied er sich, dass der Clan nur tätig und seine Präsenz vor Ort zeigen wird, wenn es unbedingt erforderlich ist.

Byrnes Creek (1)

Ortsname: Byrnes Creek

Ortsansässige: 80

Art: Dorf

Dorfvorstand: Eobald MacSeal

Handel: 1 Krämerladen, 1 Schmiede, 2 Gehöfte

Besonderheiten: Haus des Dorfvorstehers (chryseische Architektur), ein zu Ehren Vanas gepflanzter und geweihter Baum (Lebensbaum).

An der Küste der Waelingsee gelegen und von Wäldern umgeben, erstreckt sich Byrnes Creek. Ein Ort, der einst zu etwas Größerem gedacht war: eine florierende Hafenstadt zu werden. Doch dann kam alles anders und heute ist Byrnes Creek ein kleines, in die Jahre gekommenes Dorf. Alte, einst stattlich anmutende und von edlen Kaufleuten errichte-

te Häuser vermischen sich mit den für Alba auf dem Land typischen Baustil. Viele der Gebäude sind heruntergekommen und nur notdürftig geflickt. Es ist nicht zu verkennen, dass dieser Ort einst eine deutlich glorreichere Zeit hatte.

In einer Art Halbkreis ist Byrnes Creek errichtet worden, sodass die meisten Gebäudefronten in Richtung Waelingsee ausgerichtet sind. Kopfsteinpflaster durchzieht den gesamten Ort und ein etwas größerer Platz bildet das Zentrum. Besonders auffällig ist dort ein großes Gebäude mit einer Architektur, die häufig in Chryseia zu finden ist. Dieses will sich nicht so recht in das gesamte Dorfbild eingliedern. Es ist das Haus des Dorfvorstehers. Nördlich davon erhebt sich eine alte, imposante Rotbuche gen Himmel. Dieser Baum ist kein gewöhnlicher, sondern wurde zu Ehren Vanas gepflanzt und geweiht.

HAUS DES DORFVORSTEHERS (A)

Mitten in Byrnes Creek erhebt sich ein zwei Stockwerke umfassendes Gebäude aus weißem Stein. Ein Vorbau, der von vier Säulen geziert wird und eine robuste, doppelflügelige Holztür hat, bildet den Eingang. Es ist das Haus des Dorfvorstehers, das an die in Chryseia häufig anzutreffende Architektur angelehnt ist. Das Gebäude stammt noch aus einer Zeit, in der angedacht war, Byrnes Creek zu einer florierenden Hafenstadt auszubauen.

Das Haus des Dorfvorstehers bildet zusammen mit dem Lebensbaum das Zentrum von Byrnes Creek und ist die Heimstatt von **Eobald MacSeal** und seinem Assistenten **Kymry**. Für die Ortsansässigen ist das Haus, trotz der „besonderen“ Architektur ein ganz gewöhnlicher Teil des Ortes.

LEBENSBAUM (B)

Nördlich des Hauses des Dorfvorstehers streckt sich eine alte Rotbuche erhaben gen Himmel, deren Baumkrone so dicht ist, dass



Eobald Mac Seal (Grad 2)

Spezies: Mensch

Augenfarbe: Blau-Grau

Haarfarbe: Grau

Hautfarbe: Weiß

Alter: 60 Jahre

Besonderheiten: Lichter werdendes Haupthaar. Hat ein Talent dafür, Streit zu schlichten. Lässt sich allerdings mit den richtig gewählten Argumenten schnell von etwas überzeugen. Ist kurzsichtig und hat daher eine brillenähnliche Sehhilfe.

LP 16

AP 17

TR

St 69

Gw 58

In 93

B 23

Abwehr+12

Resistenz+13/13

Angriff: Langschwert+7 (1W6+2), Dolch+7 (1W6); Raufen+6

Bes.: Rechtshändig, Sehen-2

Mittlerweile seit vielen Jahren hat Eobald MacSeal das Amt des Dorfvorstehers inne. Er pflegt zum Clan Aelfin ein gutes Verhältnis. Sehr zum Ärger seines eigenen Clans, dem er sich selbstverständlich verbunden fühlt. Doch als Dorfvorsteher eines Ortes, der sich formal auf dem Land eines anderen Clans befindet, muss er natürlich seinen Verpflichtungen nachkommen.

Sein Talent, Streitereien schnell zu schlichten, kam ihm bei der Ausübung seines Amtes stets zugute. Dennoch lässt er sich schnell von seiner eigenen Meinung abringen und von einer anderen überzeugen, wenn die richtigen Worte gewählt werden. Er selbst bekommt das oftmals gar nicht mit. Eobald MacSeal ist ein alternder Mann, der von Jahr zu Jahr immer mehr auf die Unterstützung seines treuen Assistenten Kymry angewiesen ist.

keine Sonnenstrahlen hindurch gelangen. Der Lebensbaum ist in Byrnes Creek einzigartig, denn er wurde vor Jahrzehnten zu Ehren Vanas gepflanzt und ihr geweiht. Die Ortsansässigen sind davon überzeugt, dass es einzig und allein Vana zu verdanken ist, dass die Rotbuche so ein prächtiger Baum geworden ist, der mittlerweile eine Höhe von 30 Metern zählt und einen Stammdurchmesser von rund zwei Metern hat.

Von den Ortsansässigen wird die Rotbuche ehrfürchtig als „Lebensbaum“ bezeichnet und gilt als Heiligtum. Vana erweist ihnen ihren Dank, indem sie den Baum prächtig entwickeln lässt. Wann immer es geht, tref-

fen sich einige Ortsansässige unter dem Lebensbaum, um Vana Respekt zu zollen und für eine gute Ernte, für Gesundheit sowie für Frieden in Byrnes Creek und dem Umland zu beten.

Acker des Ylathor und Kapelle (?)

Tief im Wald südlich von Byrnes Creek, befindet sich der örtliche Acker des Ylathor, auf dem die verstorbenen Ortsansässigen ihre letzte Ruhe finden. Eine kniehohe Steinmauer, bestehend aus einem Wirrwarr verschiedener Steine, umgibt diesen und endet an

Kymry (Grad 2)

Spezies: Gnom

Augenfarbe: Bernstein

Haarfarbe: Dunkelblond

Hautfarbe: Weiß

Alter: 210 Jahre

Besonderheiten: Auffällig fülliges Haupthaar. Hat eine Narbe an der linken Wange. Trägt einen gepflegten sowie sehenswerten Vollbart.

LP 14

AP 18

TR

St 60

Gw 81

In 92

B 12

Abwehr+13

Resistenz+16/17

Angriff: Dolch+7 (1W6+1), Kurzschwert+7 (1W6+2)

Bes.: Beidhändig, Sehen+2



Offiziell ist Kymry der Assistent des Dorfvorstehers. Doch er ist viel zu durchtrieben und stolz, um als Diener eines alternden Menschen sein Dasein zu fristen. In Wirklichkeit ist er es, der die Strippen zieht und den Dorfvorsteher für seine Zwecke benutzt. Dabei handelt er stets mit äußerster Vorsicht, damit niemand – der Dorfvorsteher selbstverständlich miteingeschlossen – von dem falschen Spiel erfährt.

Kymry hat ein gepflegtes Äußeres und besitzt eine erstaunliche charismatische Ausstrahlung. Er nutzt jede noch so erdenkliche Gelegenheit, um Eobald MacSeal durch geschicktes Einflüstern zu entsprechenden Entscheidungen zu bewegen. Bisher war Kymry mit seinem Vorhaben erfolgreich und hat sich dadurch eine passable Existenz aufbauen können.

einem Hügel, auf dem sich eine kleine, teils aus Feldsteinen und teils aus Holz bestehende Kapelle erhebt. Im Dunkeln wirkt der Acker des Ylathor unheimlich, was mitunter die ungewohnte Ruhe zu verantworten hat.

Eine in die Jahre gekommene Holztür stellt den Eingang der Kapelle dar und führt die Besuchenden direkt in den Hauptraum. Dort stehen lediglich einige alte Holzstühle verstreut herum und die sechs Fenster sind durch Fensterläden verschlossen. Am Süden- de steht ein Holztisch und direkt auf diesem ist das Symbol des Ylathor zu erblicken. Offensichtlich handelt es sich um den Altar der Kapelle. Direkt hinter dem Tisch befindet sich eine **Geheimtür (EW:Spurenlesen)**, die über eine durchgetretene Holzter- re in ei-

nen kleinen Raum führt. Dieser dient als Aufbewahrungsraum für die Besitztümer der Verstorbenen, die keine Erb*innen hatten, sowie als Unterkunft für **Bruder Randwulf**, dem örtlichen Ylathor-Priester.

Esmunds Ruhe (3)

Wer dem „Grünen Weg“ folgt, gelangt nur wenig später in den nördlichen Wald von Byrnes Creek und kommt schließlich an einen Hügel, auf dem sich die Überreste eines einst ansehnlichen Anwesens furchteinflößenden Himmel erheben. Die Mauern sind rabenschwarz und erzählen die tragische Geschichte dieses Ortes. Einst war dieser das Zuhause von **Esmund MacAelfin** und seiner

Bruder Randwulf (Grad 1)



Spezies: Mensch

Augenfarbe: Grau-Blau

Haarfarbe: Glatze

Hautfarbe: Beige

Alter: 64 Jahre

Besonderheiten: Narbe über dem rechten Auge und auffällig schlechte Zähne.

LP 13

AP 11

TR

St 69

Gw 84

In 98

B 21

Abwehr+12

Resistenz+14/13

Angriff: Magierstecken+5 (1W6+3), Dolch+5 (1W6+1)

Bes.: Rechtshändig

Zaubern+13: Erkennen der Aura, Erkennen von Bessessenheit, Erkennen von Krankheit, Handauflegen, Heilen von Wunden

Bevor Bruder Randwulf sich entschloss, in den Diensten Ylathors zu treten, war er eine wohlhabende Person und trug den Namen MacSeal. Doch das ist schon sehr lange her. Nach der Begegnung einer besonderen Art, wie er selbst sagt, entschloss er sich von heute auf morgen für einen kompletten Lebenswandel. Er legte daraufhin seinen Namen ab und trat in die Dienste Ylathors. Seit vielen Jahren ist Bruder Randwulf nun schon der Ylathor-Priester von Byrnes Creek und mitunter für die Pflege des Ackers des Ylathor zuständig. Ein winziger Raum unterhalb der Kapelle dient als seine Unterkunft.

Er wurde einmal von Fremden überfallen und dabei schwer verletzt. Seitdem trägt er über dem rechten Auge eine nicht zu übersehende Narbe. Wenn der Ylathor-Priester lächelt, was äußerst selten der Fall ist, kommen seine schlechten Zähne zum Vorschein. Auf viele Ortsansässige und vor allem Fremden wirkt Bruder Randwulf aufgrund seiner äußeren Erscheinung unheimlich.

Familie. Zu jener Zeit die wohlhabendste und einflussreichste Familie im Umland. Esmund MacAelfin war von **Cedric MacAelfin** ernannt worden, über Byrnes Creek zu wachen und für Recht und Ordnung zu sorgen.

Eines Nachts standen alle Häuser plötzlich in Flammen. Die erhoffte Hilfe aus den umliegenden Gehöften sowie aus Brynes Creek blieb aus und so kamen Esmund MacAelfin und seine Familie in den Flammen qualvoll ums Leben. Warum die Hilfe ausblieb, ist bis heute offiziell ungeklärt. Seitdem jedoch heißt dieser Ort „Esmunds Ruhe“ und gilt als

verflucht. Ortsansässige meiden die Ruine. Lediglich ein paar halbstarke Jugendliche suchen die alten Mauern gelegentlich für irgendwelche waghalsigen Mutproben auf.

Das Betreten der Ruine ist gefährlich, da alles einsturzgefährdet ist. Mit den Jahren hat die Natur damit begonnen, sich Esmunds Ruhe nach und nach zurückzuholen, sodass der umliegende Wald immer dichter an die Ruine herankommt. Dieser ist wiederum die Heimat wilder Kreaturen. Unwissende tun gut daran, den Wald zu meiden, da sie sich schnell darin verirren können.

ESMUNDS RUHELOSER GEIST

Da Esmund auf grausame Art und Weise ums Leben kam und seine Seele keine Ruhe finden konnte, huscht in der Nacht immer sein Geist durch Esmunds Ruhe. Mit einer **Wahrscheinlichkeit von 40 %** können Personen, die sich in den späten Abendstunden an diesem Ort befinden, auf den Geist treffen. Dieser ist ruhelos und greift die Lebenden umgehend an, wenn er sie entdeckt hat.

Geist (Geisterwesen, Grad 20)

LP * AP 8W6+12 *R Gf 40

St * Gw 60 In 50 B 24

Abwehr+15 Resistenz:+19/19

Angriff: Berührung+10 (1W6 & 4 LP)

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen.

INFORMATION FÜR DIE SPIELLEITUNG

In dem heutigen Esmunds Ruhe geschahen grausame Dinge. Esmund MacAelfin gab sich nach außen hin immer als eine akkurate Person, doch hinter verschlossenen Türen ließ er seinen Trieben freien Lauf. Er umgab sich gerne mit jungen Menschen, lud diese zu sich ein, nur um sie später zu foltern und häuten zu können. Die geschundenen Körper verscharrte er irgendwo im umliegenden Wald. Die Eltern der Opfer warteten vergebens auf deren Heimkehr.

BRANDWUNDE

Flammenschwert (ABW 1) – Langschwert (+2/+2)

Schlüsselwort zur Aktivierung: Brenne

Schaden: 1W6+1 (1W6+3)

Besonderheit: Richtet bei feuerempfindlichen Wesen zusätzlich 1W6 Schaden an.

Einige Ortsansässige, darunter der ehrenwerte Händler **Ilbert MacSeal**, kamen Esmund MacAelfin auf die Schliche. Um dessen finsternes Treiben ein für alle Mal ein Ende zu

setzen, suchte Ilbert eines Nachts zusammen mit einigen Mitstreitenden Esmund in dessen Anwesen auf. Mit einem Flammenschwert bewaffnet, schlug Ilbert Esmund den Kopf ab und Ilberts Mitstreitende setzten zugleich Esmunds Familie ein Ende. Bei diesem blutigen Vorgehen fingen Vorhänge sowie anderes Interieur Feuer, sodass schon bald alle Häuser in Flammen standen und diesen zum Opfer fielen. Der Mord an Esmund MacAelfin und seiner Familie wird nur hinter vorgehaltener Hand erwähnt. Offiziell heißt es, dass alle beim Brand ums Leben kamen.

Um die Aufmerksamkeit nicht auf sich sowie die Mitstreitenden zu lenken, vergrub Ilbert MacSeal das Flammenschwert in den Überresten des heutigen Esmunds Ruhe. Abenteuer*innen können mit einem **EW-2: Spurensuche** versuchen, das Versteck des Flammenschwerts ausfindig zu machen.

Ermyns Hof (4)

Ermyns Hof liegt sehr zentral, denn alle wichtigen Straßen kreuzen sich direkt davor. Geführt wird der Hof von Ermyn MacMurdil und seiner Familie. Als Einziger hat er sich der Schafzucht in der Gegend verschrieben und auf der vergleichsweise kleinen Ackerfläche wachsen Kartoffeln und Getreide. Die Erträge sind aber nicht sonderlich erstrebenswert. Einzig die Schafzucht sorgt dafür, dass Münzen in die Kasse kommen.

Um den Hof vor möglichen Gefahren zu schützen, umgibt diesen eine Steinmauer. Während die zum Hof gehörenden Flächen ungeschützt sind, ist die Schafsweide indes von einem hohen Holzzaun umgeben. In den umliegenden Wäldern leben mitunter Wölfe sowie andere wilde Tiere.

Haupterzeugnisse: Kartoffeln, Wolle, Getreide, Schafsmilch, Fleisch.

Dainas Schlachtungen (5)

Mit dem Wegfall der Rinderzucht auf Ibalds Hof entstand eine Art Lücke und bis auf Ermyn MacMurdil und seiner Schafzucht, hat sich keiner der anderen Höfe der Viehzucht angenommen. Diese Lücke hat **Daina NiSeal** geschlossen, indem sie vor wenigen Jahren ihre Heimstatt entsprechend umbaute, sodass seitdem auch Platz zur Unterbringung von Vieh besteht. Dafür hat sie entsprechende Kontakte in den umliegenden Ortschaften geknüpft, um Rinder zu kaufen. Ihre Tochter, **Glennis**, sowie ihr Sohn, **Egan**, werden stets entsendet, die Rinder abzuholen.

„Dainas Schlachtungen“ hat sie ihren Betrieb genannt. Gemeinsam mit ihren beiden Kindern sowie ihrer Schwester, **Laina NiArdoch**, wird das Vieh vor Ort geschlachtet, verarbeitet und anschließend an die Ortsansässigen verkauft. Daina NiSeal pflegt gute Kontakte zu Kymry, dem sie es unter anderem zu verdanken hat, dass anderen Personen bisher untersagt wurde, ähnliche Läden in Byrnes Creek eröffnen zu dürfen. So sind alle Ortsansässige, einschließlich die Landwirt*innen der umliegenden Höfe, angewiesen, das Fleisch bei Daina NiSeal zu kaufen.

Das Grundstück besteht aus zwei Häusern. In dem größeren Haus von beiden leben Daina NiSeal, Glannis NiSeal, Egan MacSeal sowie Laina NiArdoch im oberen Stockwerk. Im unteren Stockwerk befindet sich der Laden. Das kleinere Haus dient als Stallung für das eingekaufte Vieh und die Schlachtkammer ist dort untergebracht. Tagsüber bekommt das Vieh Auslauf auf einer eigens dafür umzäunten Fläche, direkt hinter den beiden Häusern.

Creek (6)

Zwischen Fallandsburgh und Byrne entspringt der Creek. Ein schmaler Fluss, der sich gemächlich Richtung Norden schlängelt und eine Länge von ungefähr 30 Kilometer

zählt. Für Byrnes Creek und den umliegenden Höfen ist der Creek die Lebensader, spendet er dem gesamten Gebiet doch kostbares Süßwasser.

Bronwyns Wassermühle liegt am Creek und dessen Wasser sorgt dafür, dass das Wasserrad in Bewegung bleibt. Zwei Brücken führen über den Fluss: Einmal die alte Steinbrücke, die das Umland mit dem Dorf verbindet, und die sogenannte Moosbrücke. Diese war für Esmund MacAelfin und seine Familie errichtet worden, damit sie das Anwesen auf direktem Weg erreichen konnten.

Das Wasser ist sauber und Ortsansässige nutzen dieses zum Reinigen ihrer Sachen, für die Körperhygiene sowie zum Abschöpfen von Trinkwasser. Der Creek verleiht der gesamten Gegend etwas Unschuldiges, gar Märchenhaftes.

Bronwyns Wassermühle (7)

Ein altes, mehrstöckiges Fachwerkhaus und direkt daneben ein kleineres Gebäude. Auch wenn die Wassermühle ihre besten Zeiten schon weit hinter sich zu haben scheint, ist das große Wasserrad immer noch intakt und verrichtet täglich zuverlässig seine Arbeit. Für die Landwirt*innen der umliegenden Höfe ist die alte Wassermühle besonders wichtig. Da an diesem Ort das geerntete Getreide gemahlen wird.

Seit dem Tod ihres Mannes führt **Bronwyn NiAelfin** die alte Wassermühle und hatte anfangs mit unzähligen Herausforderungen zu kämpfen. Obwohl es zunächst so aussah, dass die alte Wassermühle sie in den Ruin stürzen würde, hat sich Bronwyns Hartnäckigkeit ausgezahlt und den Betrieb rentabel gemacht. Gemeinsam mit ihrer Tochter, **Haldis**, und ihren vier Angestellten, **Berenger**, **Leofric**, **Vanafred** und **Romilda**, wird der Betrieb entsprechend aufrechterhalten.



Cadocks Hof (8)

Der nördlichste Hof gehört **Cadock MacSeal**, der diesen mit strenger Hand führt. Seine sieben Söhne, **Landis, Cuthbert, Merill, Alden, Ian, Aelfrod** und **Tigg**, sind für die täglichen Arbeiten auf dem Hof zuständig. Unterstützung erhalten sie dabei keine. Stattdessen haben sie unter den aufmerksamen Augen ihres Vaters, dessen tyrannischer Art und seinen ständigen Erniedrigungen nichts zu lachen. Hin und wieder lässt er seine Faust in das Gesicht einer seiner Söhne fliegen. Nur um zu zeigen, dass Cadock MacSeal das alleinige Sagen auf dem Hof hat.

Trotz dieser Umstände ist der Hof recht erfolgreich, jedoch lastet ein Schatten auf ihm. Seit dem Tod von Cadock Mac Seals Frau, **Diera NiSeal**, spukt diese als Draug über das westliche Feld. Die Gerüchte, dass Cadock MacSeal etwas mit dem Tod zu tun haben könnte, wollen nicht abebben und wirken

sich mittlerweile negativ auf das Geschäft aus. Cadock MacSeal hat sich daher zu einem drastischen Schritt entschieden: Jeder Person, die schlecht über ihn oder den Hof spricht, einen Besuch abzustatten, den sie so schnell nicht vergessen wird.

Wie bei anderen Höfen ist auch Cadocks Hof von einer Mauer umgeben, die entsprechenden Schutz bieten soll. Cadock MacSeal geht zum Schutz seiner Felder noch einen Schritt weiter, indem er seine Söhne damit beauftragt, in den späten Abendstunden die Felder auf- und abzugehen. Dabei machen sie um das westliche Feld lieber einen Bogen, wenn auf diesem wieder ein Nebel zu sehen ist.

INFORMATION FÜR DIE SPIELLEITUNG

Von Cadocks MacSeals Frau, Diera NiSeal, fehlt seit Jahren jede Spur. Offiziell heißt es, dass sie der tyrannischen und erniedrigenden Art ihres Mannes Leid war und deshalb ihren Mann sowie ihre Kinder verließ. Das aber ist

nicht korrekt. In einem heftigen Streit erschlug Cadock MacSeal Diera NiSeal mit einem Beil. Um einer Verurteilung zu entgehen und seinen Hof vor einem möglichen Bankrott zu bewahren, ließ er Diera NiSeals sterbliche Überreste von Tigg MacSeal, seinem jüngsten Spross, auf dem westlichen Feld begraben. Was Cadock nicht ahnen konnte, war, dass Diera NiSeal als Draug wieder auferstehen würde. Seitdem streift sie auf dem westlichen Feld in den späten Abendstunden umher.

Der Verlust seiner Mutter hat gerade bei Tigg MacSeal gravierende Spuren hinterlassen. Diese machen sich bemerkbar, indem er nur noch selten spricht und in den Abendstunden, wenn der Draug auf dem westlichen Feld umherstreift, irgendwelche verstörenden Dinge vor sich hin brabbelt.

Ibalds Hof (9)

Der alte **Ibald MacArdoch** ist ein echtes Urgestein in Byrnes Creek. Seit Jahrhunderten lebt seine Familie hier und betreibt einen der Höfe. Auch wenn die Zeiten, in denen der Clan Ardoch in dieser Gegend hohen Einfluss besaß, seit Langem der Vergangenheit angehören, ist Ibalds Hof heute noch der größte und gehört zu den ertragreichsten Höfen. Die Felder sind fruchtbar und verschiedenste Getreidesorten werden angebaut. Hauptabnehmende sind die Leute in Byrnes Creek und dem Umland. Orte wie Byrne, Fallandsburgh, Murdagil oder Elrodstor, sind zu weit entfernt. Und da fahrende Händler*innen meist ausbleiben, bleibt Ibald MacArdoch nichts anderes übrig, als die Hoferzeugnisse an die Ortsansässigen zu verkaufen. Mit Erfolg.

Vor wenigen Jahren trumpfte der Hof noch mit einer Rinderzucht auf. Das Geschäft lief nur mittelmäßig. Diese stellte Ibald allerdings auf Anraten seiner Tochter **Brunhild NiArdoch**, die früher oder später den Hof übernehmen soll, ein.

DIERA NISEAL, RACHSÜCHTIGER DRAUG

Von ihrem tyrannischen Mann erschlagen und von ihrem jüngsten Sohn auf dem westlichen Feld von Cadocks Hof verscharrt worden, stand die einst so gutherzige Frau und liebevolle Mutter von sieben Söhnen als Draug wieder auf. Getrieben von Hass auf alles Lebende und dem Verlangen, ihren Mann sowie ihren Kindern das Leben auszuhauchen, wandert sie jeden Abend das westliche Feld auf und ab.

Dabei kündigt sich ihr Erscheinen mit einem plötzlich aufziehenden Nebel an. Wer dann noch nicht die Flucht ergriffen hat, wird aller Wahrscheinlichkeit nach dem Draug zum Opfer fallen. Ortsansässige sowie Cadock MacSeal und seine Söhne machen in den späten Abendstunden stets einen großen Bogen um das westliche Feld.

Der Draug kann das westliche Feld nicht verlassen. Wer es also schafft, sich rechtzeitig zu entfernen, befindet sich folglich in Sicherheit. Aus diesem Grund nutzt der Draug gern das Überraschungsmoment, um an seinen Opfern zehren zu können.

Draug (Geisterwesen, Grad 4)

LP * AP 4W6+8 *R
St * Gw 50 In 50 B 24

Abwehr+13 Resistenz:+15/15

Angriff: Berührung+8 (1W6 & 2 LP)

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen;
EW-5:Resistenz gegen Angst (Grad 3)

>>**Zaubern+18**:<< Nebel schaffen (Wirkungsbereich 100 – 500 m)

Nichtsdestotrotz bedarf der komplette Hof einer dringenden Erneuerung. Für diese sieht sich der alte Ibald gesundheitlich nicht mehr in der Lage. Seine Tochter Brunhild NiArdoch soll deshalb diese Herausforderungen bewerkstelligen und hat seitdem mehr oder minder das Sagen. Tatkräftige Unterstützung erhält sie dabei von einigen Familienangehörigen sowie von den auf dem Hof arbeitenden

Bronwyn NiAelfin (Grad 1)

Spezies: Mensch
Augenfarbe: Braun
Haarfarbe: Schwarz mit grauen Strähnen
Hautfarbe: Weiß
Alter: 51 Jahre
Besonderheiten: Ist für ihren Geschäftssinn bekannt. Steht nicht gerne im Mittelpunkt.

LP 19 **AP** 17 **TR**
St 60 Gw 91 In 98 B 24
Abwehr+12 Resistenz+13/14

Angriff: Kurzschwert+5 (1W6+2), Dolch+5 (1W6+1)
Bes.: Rechtshändig

Bronwyn NiAelfin ist eine geschäftstüchtige Person, die allzu gerne grimmig dreinschaut und Fremden zunächst gegenüber vorsichtig, meist gar abweisend ist.

Sie beharrt stets auf ihren Standpunkt. Gerade von Männern lässt sie sich ungern bevormunden, geschweige denn von ihnen erklären, wie manche Dinge besser zu machen sind. Gespräche können daher sehr schnell eine unangenehme Entwicklung nehmen. Bevor sie klein begibt, geht sie lieber weg und lässt ihren Gegenüber sprichwörtlich im Regen stehen.

Sie mag es nicht, im Mittelpunkt zu stehen, meidet Ansammlungen und zieht die Abgeschiedenheit vor. Bronwyn NiAelfin ist es zu verdanken, dass Byrnes Creek heute noch eine eigene Wassermühle besitzt, denn nach dem Tod ihres Mannes übernahm sie diese.



Leuten. Ibalds Hof liegt am sogenannten „Grünen Weg“, jener Weg, der nach Esmunds Ruhe führt. Das Hauptgebäude ist so gestaltet, sodass sich Brunhild NiArdoch dort mühelos mit ihrem Rollstuhl fortbewegen kann.

Haupterzeugnisse: Getreide, Kräuter, Beeren.

Mildryths Hof (10)

Wer die „Alte Straße“ nach Süden in Richtung Elrodstor folgt, kommt wenig später an einem auffällig gepflegten Hof vorbei. Auch wenn dieser nicht der größte ist, so gehört er zu den ertragreichsten Höfen der Gegend. Die Eigentümerin, **Mildryth NiTilion**, ist

sich dessen bewusst und nutzt ihre aus diesem Umstand resultierende Stellung gerne aus. Bei den anderen Landwirt*innen genießt sie daher kein sonderlich hohes Ansehen.

Zum Schutz vor wilden Tieren und marodierenden Räubergruppen ist der gesamte Hof von einer robusten Steinmauer umgeben. Die zum Hof gehörenden Flächen liegen jedoch außerhalb des geschützten Bereichs. Deren Schutz wird in den späten Abendstunden nur bedingt durch die eigens dafür beauftragten vier Söldner*innen gewährleistet.

Für die Bearbeitung der Felder sind ausschließlich Untertanen des Clans Tilion tätig. Mildryths Ansicht nach sind diese vertrauenswürdiger und zuverlässiger als andere

Albai. Mangels Alternativen und da nur selten Händler*innen die Straßen bereisen, sind die Ortsansässigen auf die Erzeugnisse von Mildryths Hof angewiesen.

Haupterzeugnisse: Kräuter, Beeren, Getreide.

Gasthaus „Zur fuchtelnden Fuchtel“ (11)

Im Westen liegt das Gasthaus „Zur fuchtelnden Fuchtel“. Der einzige Ort in diesem Landstrich, an dem Reisende die Möglichkeit haben, eine Unterkunft zu bekommen. Obwohl das Gasthaus außerhalb von Byrnes Creek liegt, treffen sich hier jeden Abend die Arbeitenden der umliegenden Höfe ein. Bei Speis und Trank ist das Gasthaus der Dreh- und Angelpunkt für spannende Geschichten und Neuigkeiten. Hin und wieder finden sich auch Händler*innen hier ein, die meist am nächsten Tag weiterreisen.

Das Gasthaus ist nichts Spektakuläres. Neben einem überschaubaren, dunklen Schankraum stehen für Reisende vier spärlich eingerichtete Einzelzimmer sowie ein Schlafsaal zur Verfügung, der wiederum bis zu zehn Personen einen Schlafplatz bietet. Die Preise für Speisen, Getränke und eine Unterkunft sind im niedrigeren Segment angesiedelt. Der Inhaber, **Ethelbert MacArdoch**, ist stets bemüht, das Gasthaus sauber zu halten und immer für eine gute Geschichte zu begeistern, die er von Besuchenden und Reisenden zu hören bekommt.

Ein paar Meter vom Hauptgebäude entfernt, befindet sich ein kleineres Holzgebäude. Dieses kann im Falle eines Falles als Stallung genutzt werden. Ansonsten hat das besagte Gebäude keine weitere Verwendung.

INFORMATION FÜR DIE SPIELLEITUNG

Egal ob die einfachen Arbeitenden auf den umliegenden Höfen oder die jeweiligen Hofbetreibenden, das Gasthaus „Zur fuchtelnden





Brunhild NiArdoch (Grad I)

Spezies: Mensch

Augenfarbe: Blau

Haarfarbe: Dunkelblond

Hautfarbe: Weiß

Alter: 27 Jahre

Besonderheiten: Jugendliche Ausstrahlung. Von Geburt an gelähmter Unterleib.

LP 17

AP 17

TR

St 90

Gw 56

In 88

B 12

Abwehr+11

Resistenz+12/13

Angriff: Dolch+5 (1W6+1), Blasrohr+5 (3W6-Gift)

Bes.: Sehen+2

Brunhild NiArdoch ist die Tochter von Ibold MacArdoch und künftige Erbin von Ibolds Hof. Seit ihrer Geburt ist die junge Frau gelähmt. Ein Stuhl mit Rollen, den Ibold MacArdoch von einem fahrenden Händler aus dem fernen KanThaiPan erstanden hat, sorgt dafür, dass sich Brunhild NiArdoch fortbewegen kann. Der alte Ibold hält große Stücke auf seine Tochter und wünscht sich, dass sie früher oder später die große Liebe findet und mit dieser dann gemeinsam den Hof führt. Trotz ihrer 27 Jahre konnte Brunhild ihre jugendliche Ausstrahlung erhalten und ist für ihre freundliche Art bekannt. Von den Ortsansässigen wird sie daher respektvoll „die edle Bäuerin vom Hofe Ibolds“ genannt.

Fuchtel“ ist der Anlaufort schlechthin für die Ortsansässigen. Für Abenteurer*innen ideal, um irgendwie mit ihnen ins Gespräch kommen zu können. Und wenn man richtig viel Glück hat, sind sogar Eobald MacSeal oder dessen Assistent Kymry persönlich anzutreffen. Sollte die Kontaktaufnahme vielleicht einmal etwas schwerer fallen, vermittelt Ethelbert MacArdoch gerne. Vorausgesetzt, es springt im Gegenzug eine spannende Geschichte oder ein paar Münzen für ihn heraus.

Es kommt nicht häufig vor, aber hin und wieder suchen gar reisende Händler*innen das Gasthaus auf und nehmen eine Unterkunft für die Nacht. Dann besteht die Möglichkeit, an Waren zu gelangen, die in Byrnes Creek nicht oder nur sehr schwer zu bekommen

sind. Wie dem auch sei, ein Besuch des Gasthauses „Zur fuchtelnden Fuchtel“ lohnt sich.

Abschließende Worte

Der kleine, verschlafene wirkende Landstrich Byrnes Creek ist eine inoffizielle Spielhilfe für **MIDGARD** und im Königreich Alba an der Waelingsee, genauer gesagt zwischen Byrnes und Elrodstor, angesiedelt. Die Idee, Byrnes Creek zu erschaffen, kam mir irgendwann Anfang der 2000er-Jahre, als ich ein Abenteuer für Conventions schrieb. Zwischen 2004 bis 2008 musste ungefähr die Zeit gewesen sein, in der viele Abenteurer*innen den Landstrich aufsuchten, um „**Das Mysterium von Byrnes Creek**“ zu lösen. Ja, so lautete seinerzeit der Titel des Abenteuers, das auf den Regeln der 4. Edition basierte.

Mildryth NiTilion (Grad 2)

Spezies: Mensch

Augenfarbe: Hellgrau

Haarfarbe: Rot

Hautfarbe: Weiß

Alter: 40 Jahre

Besonderheiten: Sehr üppiges, lockiges Haar, auffällig grüne Augen.

LP 13

AP 13

TR

St 52

Gw 96

In 94

B 24

Abwehr+14

Resistenz+13/13

Angriff: Dolch+9 (1W6)



Als Angehörige des Clans Tilion sieht sie sich nicht selten mit irgendwelchen Vorwürfen konfrontiert,

die ihren Clan betreffen. Doch damit weiß Mildryth NiTilion umzugehen. Sie ist sich bewusst, dass ihr Hof zu den ertragreichsten Höfen in der Gegend gehört und niemals abgeneigt, diese Stellung zu ihrem Vorteil zu nutzen.

Sie hegt einen Gräuel gegenüber den Ortsansässigen in der Gegend, bezeichnet diese gerne als Sturköpfe und Hinterwäldler*innen. Die anderen Landwirt*innen verlieren daher selten ein gutes Wort über sie. Mildryth NiTilion hat ein selbstbewusstes Auftreten und besitzt eine Ausstrahlung, die es in dieser Gegend nicht häufig gibt. Die auf ihrem Hof arbeitenden Personen behandelt sie respektvoll und zahlt ihnen einen passablen Lohn.

Nach so vielen Jahren habe ich es endlich geschafft, die Notizen zu Byrnes Creek zusammenzufassen, an den Spielregeln der fünften Edition von **MIDGARD** anzupassen und schließlich „zu Papier“ zu bringen.

Und da ist sie nun, die aktuelle Version von Byrnes Creek, die zugleich die Grundlage des **MIDGARD Audio Only Actual Plays** „Das Mysterium von Byrnes Creek“ aus der Reihe „Geschichten aus Byrnes Creek“ darstellt.

Ich wünsche euch viel Spaß mit und in Byrnes Creek! Vielleicht kreuzen sich gar unsere Wege irgendwann auf einer Convention.

Mirco Sadrinna



[STEAMTINKERER.DE](https://steamtinkerer.de)

Dir gefällt der Content und du möchtest unsere Arbeit unterstützen? Cool! Dann spendiere uns gerne einen virtuellen Kaffee unter <https://ko-fi.com/steamtinkerer>. Darüber freuen wir uns sehr!



Byrnes Creek

FeyTanezZ



Gesucht!

Wackere Heldinnen und Helden, die sich auf den Weg in einen kleinen, scheinbar vergessenen Landstrich im Osten Albas machen, um dort spannende Abenteuer zu erleben. Nur wenige Tagesreisen von Byrne entfernt.

Von welchem Landstrich die Rede ist? Byrnes Creek! Direkt an der Waelingsee gelegen und von vielen Reisenden meist gemieden.

Ihr fühlt euch berufen? Worauf wartet ihr dann noch?! Packt eure Sachen zusammen, sattelt die Pferde und macht euch auf den Weg! Es gibt schließlich keine Zeit zu verlieren! Wenn ihr angekommen seid, lasst euch im Gasthaus „Zur fuchtelnden Fuchtel“ nieder und sucht den Dorfvorsteher Eobald MacSeal auf. Er wird mit Sicherheit den ein oder anderen Auftrag für euch haben.

Gute Reise!

„Byrnes Creek – Eine Rundreise durch einen vergessenen Landstrich Albas“ ist eine inoffizielle Spielhilfe für die 5. Edition von MIDGARD.

Diese Spielhilfe bildet zum einen die Grundlage des MIDGARD „Audio Only“ Actual Plays „Das Mysterium von Byrnes Creek“ aus der Reihe „Geschichten aus Byrnes Creek“ und zum anderen erhält sie alle erforderlichen Informationen für die Spielleitung, um selbst spannende Abenteuer in diesem Landstrich stattfinden zu lassen.

