Blutträne

Ergänzungen und Alternativen

Blutträne ist eine umfangreiche Abenteuerkampagne aus vier kleinen Episoden, die dazu dienen, die Spielerfiguren mit der Gegend und ihren Bewohnern vertraut zu machen. Sie führen zur abschließenden fünften Episode in den beiden Ruinen nahe Earnsgard hin, in denen die rätselhaften Ereignisse in Dorf und Burg aufgeklärt werden. Die folgenden Handlungsbausteine liefern dem Spielleiter einen alternativen Einstieg in das Abenteuer, dessen Elemente auch anderweitig benutzt werden können, um das Knüpfen von Kontakten in der Wirtsstube auszubauen. Es folgen zusätzliche Ideen für das anfängliche freie Spiel in Earnsgard und in der Umgebung des Dorfes sowie eine Möglichkeit, für erfahrene Abenteurergruppen den Schluss der Handlung im Steinwald noch anspruchsvoller zu gestalten.

Einstiegsvariante: Kneipenleben

Die Printversion des Abenteuers geht von einer klassischen Auftragssituation aus. Die Spielerfiguren folgen den Anweisungen des Mönchs Brion, den sie eventuell schon aus dem Abenteuer *Blutmond* kennen. Der Auftrag hat nur am Rande mit den heraufziehenden Ereignissen zu tun, aber das finden die Abenteurer im Laufe der Zeit schon selbst heraus.

Für Spielleiter und Spieler mit weniger Erfahrung eignet sich besonders der Auftragseinstieg. Erfahrene Gruppen können sich aber auch an einen freien Einstieg wagen, in dem die Abenteurer selbst herausfinden müssen, was es im Kyldetal Interessantes zu erkunden gibt. In dieser Version stranden die Abenteurer zufällig oder als Teil einer umfassenden Abenteuerhandlung im Gasthaus *Zur Letzten Brücke*. Am besten sind sie gezwungen, hier ein paar Tage zu verbringen, zum Beispiel weil sie auf einen Kontaktmann warten, der sich witterungsbedingt verspätet.

In Gesprächen mit anderen Gästen und den Einheimischen hören die Abenteurer von den ersten Problemen, um die sie sich kümmern können, da sie ja während der Wartezeit nichts Besseres zu tun haben. Zum Aufwärmen dient ein Wurfpfeilturnier, das der Wirt veranstaltet, und an dem sicher der eine oder andere Abenteurer teilnehmen will - sei es, um das Preisgeld von 20 GS einzusacken, sei es, um die Dorfschönheiten zu beeindrucken, oder sei es, um einfach die eigenen Fähigkeiten nicht einrosten zu lassen. Die Teilnahmegebühr an dem Turnier beträgt 5 SS.

Ein Wurfpfeilturnier

Das Wurfpfeilspiel ist auch im Kyldetal sehr populär. Von daher sind die Dorfbewohner durchaus erfahrene Spieler. Insgesamt treten so viele Spieler an, dass zusammen mit den teilnehmenden Abenteurern die Zahl von 32 Mitspielern erreicht wird. Gespielt wird nach dem KO-Prinzip, d.h. es treten immer zwei Spieler gegeneinander an und der Bessere von beiden kommt eine Runde weiter. Bis zum Sieg im Finale müssen fünf Gegner geschlagen werden. In der 1. Runde beherrscht der Gegner einer Spielerfigur Wurfpfeil+7, im Achtelfinale Wurfpfeil+9, im Viertelfinale Wurfpfeil+8, im Halbfinale Wurfpfeil+12 und im Finale Wurfpfeil+14.

Wenn mehr als ein Abenteurer teilnimmt, kann es passieren, dass sie gegeneinander antreten müssen. Um das zu entscheiden, erhalten alle Partien in der 1. Runde eine Nummer von 1-16. Die Abenteurer würfeln mit 1W20, in welcher Partie sie spielen - Würfe von 17-20 werden wiederholt. Würfelt eine Spielerfigur eine Zahl, die bereits zwei andere Spielerfiguren gewürfelt haben, wiederholt sie ihren Wurf, bis sie in einer anderen Partie antritt. In der 2. Runde spielt der Sieger aus Partie 1 gegen den Sieger aus Partie 2 (1/2), 3 gegen 4 (3/4), 5 gegen 6 (5/6) usw. In der 3. Runde spielt der Sieger aus der Partie 1/2 gegen den Sieger aus Partie 3/4 usw.

Die Einheimischen wetten gerne untereinander und auch mit Gästen auf den Ausgang einzelner Partien und auch des ganzen Turniers. Die Einsätze bewegen sich aber im Bereich von Kupfer- und wenigen Silberstücken. Der Wirt Otran notiert die Wetten und sorgt dafür, dass Wettschulden auch beglichen werden.

Die Spielregeln

Eine Wurfpfeilspielscheibe besitzt 20 Segmente, ein so genanntes Bull-Feld und ein Doppel-Bull-Feld innerhalb des Bulls. Jedes der 20 Segmente ist nochmals in drei Bereiche

unterteilt: das normale Feld, den Doppel am Außenrand und den Tripel. Die Segmente sind von 1 bis 20 durchnummeriert.

Der Bonus, mit dem eine normale Spielerfigur die zierlichen Wurfpfeilspielpfeile beherrscht, ist ihr Fertigkeitswert für den Umgang mit *Wurfklingen*, zu denen der Wurfpfeil gehört, mindestens aber **+4**. Ein Angriffsbonus aufgrund hoher Geschicklichkeit wird zusätzlich berücksichtigt.

Die Pfeile werden immer vom gleichen Punkt aus geworfen, der rund 3 m (Nahbereich) von der Scheibe entfernt ist. Beim Werfen legt der Spieler mit einem Bleistift auf der Abbildung der Spielscheibe den **Zielpunkt** fest. Dann führt er seinen **EW:Angriff** mit dem obigen Fertigkeitswert aus. Von der folgenden Liste kann man das Ergebnis ablesen:

Kritischer Fehler: Der Pfeil trifft die Metallkante zwischen den Feldern der Scheibe, springt zurück und „greift" den Werfer mit **Wurfpfeil+10** (1 Punkt Schaden) an.

10 und weniger: Der Pfeil bohrt sich in die Wand oder in jemanden, der dummerweise in der Nähe der Scheibe steht (unwilliges Grunzen des Wirts, des Opfers und aller anwesenden Wurfpfeilspieler).

11-13: Rand der Scheibe getroffen, kein gültiges Feld.

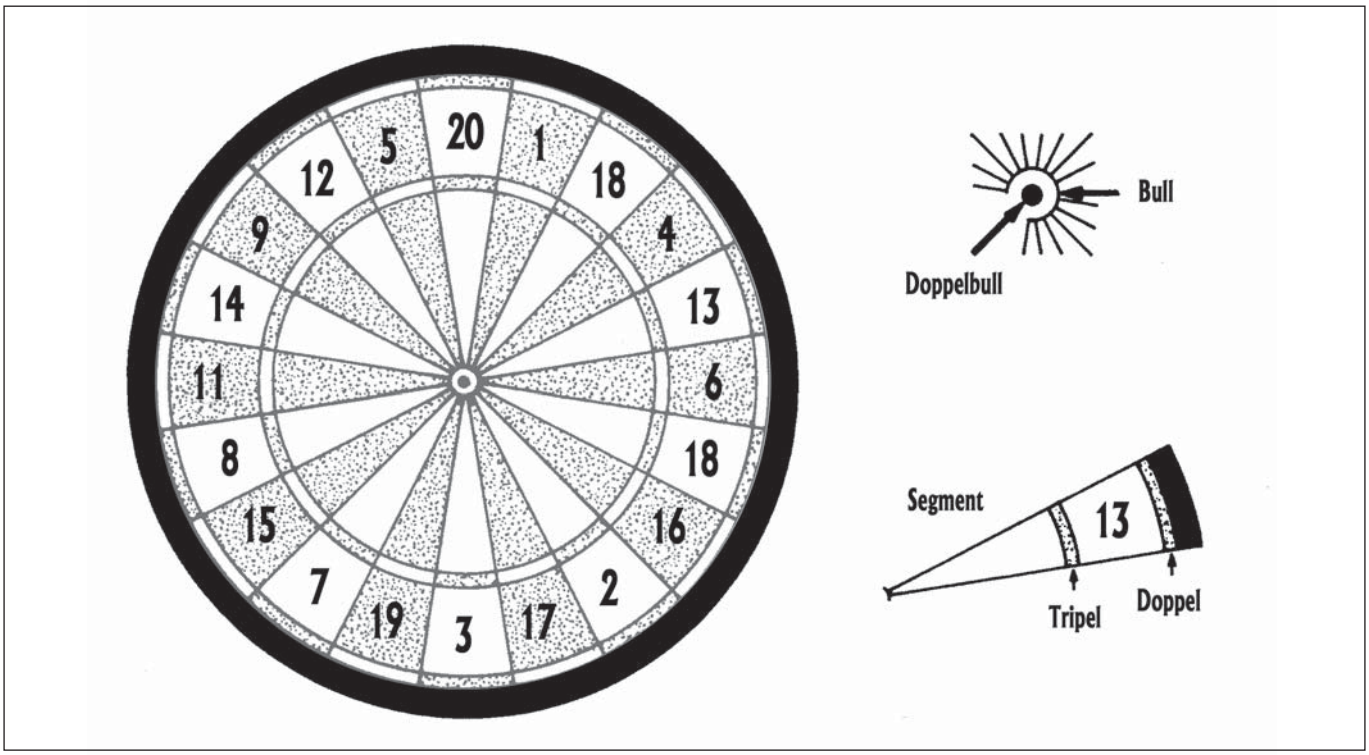
14-19: Der Pfeil trifft die Scheibe - Hurra! Das getroffene Segment wird zufällig mit 1W20 bestimmt. Es handelt sich immer um den einfach zählenden Segmentbereich der Spielscheibe.

20 und mehr: Das anvisierte Zielfeld wurde getroffen!

Kritischer Erfolg: Es wird mit W% ausgewürfelt, welches besondere Feld der Scheibe getroffen wurde:
01-50: Doppelfeld im anvisierten Zielsegment
51-85: Trippelfeld im anvisierten Zielsegment
86-96: Bull
97-00: Doppelbull

In der *Brücke* wird eine Partie Wurfpfeil über 10 Runden auf eine möglichst hohe Punktzahl hin gespielt. Normale Segmente zählen den abgebildeten Zahlenwert, Doppel- und Tripelbereiche den verdoppelten bzw. verdreifachten Zahlenwert. Bull und Doppelbull zählen 100 bzw. 200 Punkte. Nach 10 Runden werden die erzielten Ergebnisse verglichen und derjenige mit dem höheren Ergebnis hat gewonnen. Bei Punktegleichheit erfolgt solange ein Stechen, bis einer der beiden Spieler ein höheres Ergebnis erzielt hat.

Schummeleien: Abenteurer, die nicht am Spiel teilnehmen, können ihren Gefährten einen Vorteil verschaffen, wenn es ihnen, den Gegner durch Aktionen wie lautes Zurufen im Moment des Werfens des Gegners oder andere Störgeräusche bzw. Aktionen abzulenken. Eine derartige Störaktion gelingt bei einem erfolgreichen **PW+30:Geschicklichkeit**.



Bei einem erfolgreichen Störversuch erhält der Leidtragende einen Abschlag von **–2** auf seinen EW:Angriff. Auf diese Möglichkeit des Schummelns müssen die Gefährten jedoch von allein kommen. Solche Aktionen sind nicht ausdrücklich verboten, gelten aber als unsportlich. Mit **30%** wird ein Abenteurer von einem Zuschauer aus der Fraktion des gestörten Gegners ertappt, was das Ansehen der Spielerfiguren um **–1** senkt. Wenn es sich dagegen um einen Fremden handelt, der Gast in der *Letzten Brücke* ist, hat die aufgedeckte Schummelei keine Auswirkungen. Um welche der 4 Fraktionen bzw. der Fremden es sich handelt, kann der Spielleiter mit W20 auswürfeln (1-4: Clansmaen, 5-8: Gefolgsleute, 9-12: Hörige, 13-16: Dörfler, 17-20: Fremde). Der aufmerksame Gast wartet aber ab, bis die Partie zu Ende gespielt ist, bevor er seine Anschuldigungen vorbringt - je nach Reaktion der Abenteurer Anlass zu einer zünftigen Kneipenschlägerei.

Die Regeln für das Wurfpfeilspiel erschienen ursprünglich im Klassiker *Sieben kamen nach Corrinis* von Heinrich Glumpler und wurden an die neue Regelwerkausgabe angepasst.

Anknüpfungspunkte während des Turniers

Während des Turniers können die Abenteuer mit den anderen Gästen ins Gespräch kommen, merkwürdige Dinge beobachten und so in verschiedene Abenteuerhandlungen verwickelt werden, zum Beispiel:

Die **Schankmaid Henwyn** interessiert sich für einen gutaussehenden oder einen beim Wurfpfeilturnier besonders erfolgreichen Abenteurer (s. Episode 1, Abschnitt »*Eindeutige Angebote*«).

Ein angetrunkener Gast lästert über die **Schankmaid Blodwen**, die schon etwas merkwürdig sei. Auf Nachfrage berichtet er, dass er sie vor einiger Zeit dabei beobachtet hat, wie sie bunte Wollfäden an einem Weidebaum am Klydebroc festgeknotet hat - bestimmt eines dieser merkwürfigen twyneddischen Rituale (s. Episode 2, Abschnitt »*Vorspiel*«).

Colbrand nutzt die lockere Atmosphäre des Turniers, um Gäste und auch die Abenteurer über Banditen und Wegelagerei auszufragen (s. Episode 2, Abschnitt »*Den Räubern auf der Spur*«).

Unter den Zuschauern befindet sich der **Freibauer Alwar**, der von merkwürdigen Wolfsspuren berichtet und von der Sichtung eines riesigen Wolfes auf dem ein Orc (!) gesessen hat (s. Episode 3, Abschnitt »*Alwars Hilfegesuch*«). Die Anwesenden ziehen ihn auf, dass er wohl mal wieder zu viel Whisky getrunken hat. Wölfe ja, vor allem angesichts der Witterung, aber orcische Wolfsreiter … Das sind doch nichts als Märchengestalten. Alwar findet die spöttischen Bemerkungen gar nicht lustig, aber vielleicht nimmt ihn ja ein Abenteurer ernst.

Mehrere Einheimische klagen über das merkwürdige Verhalten, dass der Baron seit ein paar Tagen zeigt (s. Episode 4).

Kneipenschlägereien

Bei **Schlägereien** in Kneipen geht es darum, Dampf abzulassen und dem Gegner einen Denkzettel zu verpassen, ihn aber nicht schwer zu verletzen. Beliebte Waffen sind dabei neben den bloßen Fäusten Knüppel, Stuhlbeine oder Bierhumpen. So vermeiden die Kämpfer auch ernste Schwierigkeiten mit dem Baron, der für die Aufrechterhaltung des Landfriedens verantwortlich ist. Wer bei einer Schlägerei erwischt wird, dem droht in Earnsgard nicht mehr als eine Nacht in einer Zelle in der Burg Gaelenharst zum Ausnüchtern oder Abkühlen des Temperaments und eventuelle noch eine Geldstrafe, die dazu dient, eventuell entstandenen Schaden zu ersetzen.

Die Teilnehmer einer Schlägerei kämpfen mit *waffenlosem Kampf* (*Kodex*, S. 141f) oder mit improvisierten Waffen (*Kodex*, S. 92f). Der Fertigkeitswert ist jeweils +(4), außer ein Schläger hat *waffenlosen Kampf* gelernt. Mit stumpfen Waffen oder Fäusten können die Kämpfer sich wie beim *waffenlosen Kampf* bemühen, ernsthafte Verletzungen zu vermeiden. Ihre Angriffe kosten den Gegner nur AP. Gelingt ihnen ein schwerer Treffer, besteht eine geringe Chance, dass sie den Getroffenen **bewusstlos** schlagen: ähnlich wie beim *Faustkampf* (*Kodex*, S. 142) würfelt der Gegner einen zweiten WW:Abwehr (ohne Modifikation). Misslingt dieser Wurf, ist er benommen und verliert seinen nächsten Angriff. Außerdem muss er einen **PW–20:Konstitution** bestehen. Scheitert dieser Wurf, geht er für 1W6 Runden bewusstlos zu Boden. Ist der Konstitutionswert des Gegners nicht bekannt, so kann er durch 5×LP-Maximum ersetzt werden. Ausgebildete Faustkämpfer haben ihre üblichen höheren Chancen, Gegner zu Boden zu schicken.

Hat ein Kämpfer in einer Schlägerei 0 AP und zieht sich nicht aus dem Kampf zurück, ist jeder weitere Treffer automatisch schwer. Dennoch wird ein WW:Abwehr gewürfelt; misslingt der Wurf, ist der Getroffene eine Runde benommen und muss außerdem einen **PW:Konstitution/2** würfeln. Scheitert der Prüfwurf, verliert er für 1W6+6 Runden das Bewusstsein; anschließend ist er so geschwächt, dass die

Schlägerei für ihn vorbei ist - außer er erhält durch Ausruhen oder Magie AP zurück.

Manchmal kann es während einer Schlägerei unabsichtlich zu Verletzungen kommen. Immer, wenn einem der Schläger ein kritischer Treffer gelingt, verursacht er auch LP-Verluste. Allerdings sind die Konsequenzen begrenzt. Dank der vergleichsweise harmlosen Waffen und der Zurückhaltung der Beteiligten hat kein Treffer besonders schwerwiegende Folgen (vgl. Tabelle 7, *Kodex*, S. 91), und Rumpf-, Kopf- und Wirbelsäulentreffer (* in Tabelle 7, *Kodex*, S. 91) machen nur 30 min lang handlungsunfähig. Ein plötzlicher Tod ist nicht völlig ausgeschlossen, aber ebenfalls seltener: fällt beim Wurf auf Tabelle 7 eine 100, ist der Getroffene 30 min handlungsunfähig, stirbt aber nur (an Herzversagen, einer Hirnblutung, …), wenn ihm ein **PW+5:Konstitution** misslingt.

Was die Abenteurer sonst so machen können

Wenn man *Blutträne*n als offene Minikampagne spielt, können die Abenteurer frei im Dorf und in der Umgebung agieren. Die folgende Liste hilft dem Spielleiter, auf die Ideen der Spieler zu reagieren.

Freizeit & Vergnügungen:

Spaziergang - Bei einem Spaziergang im Umland können die Abenteuer auch selbst in den Hügeln im Nordosten von Earnsgard Dunkelwolfspuren entdecken und so tiefer in die Episode 3 verstrickt werden.

Kneipenbummel - Auch unabhängig von einem Turnier findet sich abends in der *Brücke* immer jemand, der Lust auf ein Wurfpfeilspiel hat.

Einkauf:

Waffen - Wenn sich die Gefährten neue Waffen oder Ausrüstung kaufen wollen, ist der Schmied Jaelen (**3**) dafür die geeignete Wahl.

Zauberwerk - Wird sich nach Zauberwerk erkundigt, bekommt man für gewöhnlich eine Adresse genannt: Das Anwesen des Söldners (**6**) und dort dann Chrysalde. Ein Name, der manchmal auch fällt, ist Owena (**10**), die Kräuterfrau des Dorfes.

Sonstiges - Dinge des täglichen Lebens können bei der Krämerin Haesel (**4**) erworben werden. Sie ist auch bestens darüber informiert, was im Dorf vorgeht.

Erkundigungen nach:

Ruinen allgemein - Überall im Dorf kann in Erfahrung gebracht werden, dass es zwei jeweils auf einem Hügel gelegene Ruinenanlagen in der Nähe von Earnsgard gibt. Zum einen den *Turm des Hexenmeisters* und zum anderen die *Ruinen aus alten Tagen*. Beide Ruinen gelten als verbotene Orte, die man besser nicht aufsucht.

Turmruine oder **Turm des Hexenmeisters** oder **Corwin** - Über den Turm weiß jeder zu berichten, dass hier bis vor ein paar Jahrzehnten ein Hexenmeister sein Unwesen getrieben hat, bevor seinen Machenschaften vom Großvater des jetzigen Barons ein Ende bereitet wurde. Nur die ältesten Dorfbewohner wissen noch von Werwölfen, die jenem Hexenmeister Corwin zu Diensten waren, und von finsteren Ritualen im Turm. An Einzelheiten kann oder will man sich nicht erinnern.

Alte Ruinen - Informationen zu den *Ruinen aus alten Tagen* sind spärlich gesät. Allerdings wurde vor gut einem Mond Gamfast, der halbstarke Sohn des Schmiedes Jaelen (**3**), vom Burgherrn persönlich aus den Ruinen gerettet. Bis heute muss der bewusstlose Junge von der Kräuterfrau Owena (**10**) gepflegt werden. Sein Kumpel Brandon, der Sohn des Gewandschneiders Forgal (**5**), gilt allerdings immer noch als vermisst.

Nachforschungen über Bluttränen**:**

Erste Anlaufstellen für Erkundigungen in Sachen Blutträne**n** sind die Amtsstube des Burgschreibers (**B5**) in Burg Gaelenharst und das Anwesen des Söldners (**6**); in beiden Fällen treffen die Abenteurer auf die Gelehrte Chrysalde, die in der Schreibstube arbeitet und im Söldneranwesen lebt. In der Beschreibung des Söldneranwesens finden sich die Hinweise, die Chrysalde zu den Blutträne**n** beisteuern kann.

Überwachung von:

Orten - kalte Füße, nach längerer Zeit auch AP-Verlust; jedoch je nach Ort Erhalt von mehr oder weniger wesentlichen Informationen.

Personen - das Beschatten von Personen kann zur Entdeckung führen, wobei selbst harmlose Dörfler unter den Beschatteten sich belästigt fühlen, einen Streit anzetteln oder gar die Burgwachen alarmieren können.

Unter Egbertas Fuchtel

Für erfahrene Abenteurergruppen kann der Milchfriedel Egberta aus dem Steinwald zu einem gefährlichen Gegenspieler ausgebaut werden. Im Laufe der Jahrhunderte hat sich Egbertas Intelligenz so weit entwickelt, dass sie nicht nur ihre Behausung (**LB5**) kontrolliert, sondern ihren Aktionsradius auf den ganzen Steinwald ausgeweitet hat. Sie hat - mit Ausnahme der Glitzersteinhöhle (**LB9**), die sie instinktiv meidet - ganz Limkuz Bunzlau unter ihre Fuchtel gebracht. Die verschiedenen Automaten im Steinwald und den Behausungen stehen ihr zu Diensten und bewachen für sie „ihr kleines Reich". Selbst die unterschiedlichen Wächterdämonen aus den Behausungen LB2-LB8 und sogar die zum Gespenst gewordene Vulkha (aus **LB7**) haben sich Egbertas Herrschaftsanspruch gefügt.

Mit einer Chance von **75%** weiß Egberta bereits über Eindringlinge in Limkuz Bunzlau Bescheid, bevor die Abenteurer ihre eigentliche Behausung (**LB5**) betreten. Sie lässt die Gefährten beim Durchstreifen des Steinwaldes durch die Eichhörnchenautomaten aus LB6 beobachten. Sobald die Abenteuer sich an einer der Behausungen zu schaffen machen, werden sie von dem Eichhörnchenschwarm und in der Folge auch von zwei Paaren der Wildtierautomaten angegriffen. Werden diese Attacken zurückgeschlagen, rückt Egberta selbst zusammen mit einem weiteren Wildtierautomatenpaar (Bären), dem Gespenst der Vulkha (aus LB7), einem Wächterdämon (aus LB5) und den erfolgreich von ihr aktivierten Hundeautomaten (aus LB6) gegen die Abenteuer vor. Die stets wüste Beschimpfungen ausstoßende Egberta legt eine gewisse Verhandlungsbereitschaft an den Tag. Egberta fürchtet sich (warum, weiß sie nicht) vor der Glitzersteinhöhle (**LB9**). Erklären sich die Abenteurer bereit, sich dieses Problems anzunehmen, kommt es zu einem Waffenstillstand. Egberta sichert den Gefährten freies Geleit in Limkuz Bunzlau zu, solange sie nicht eine der Behausungen (LB2-LB8) betreten. Derartige Handlungen beenden den Waffenstillstand sofort. Der restliche Bereich von Bursril-Kibiz interessiert Egberta nicht. Hier dürften die Gefährten schalten und walten, wie sie es wollen.

Wird die Schreckensherrin Egberta überwunden, finden sich bei ihr sowohl der **Schlüssel** für LB6 sowie ein **Schlüsselstein** für das Wandgemälde in LB4 und das Zauberbuch **Gilmin rhun** aus LB8.