

WARPSTONE

The independent magazine for Warhammer Fantasy Roleplay



RIESENTÖTER

von Luke Twigger

Übersetzer: Ulrich Dreyer

Dies ist am besten geeignet, wenn sich die SC in einem etwas abgelegenen Gebiet befinden, z.B. in den Grauen Bergen, wo ein Riese frei umherwandern kann. Die SC reisen durch ein nahegelegenes Gebiet und hören die folgenden Informationen (Klatschproben mit +20%, da es sich um die neuesten Nachrichten handelt):

Eine Gruppe von Goldschürfern wurde zu Brei geschlagen aufgefunden, was auf das Werk eines Riesen schließen lässt.

- Der Bürgermeister hat eine Belohnung ausgesetzt (genug, um eure SCs anzulocken).
- Einige Einheimische denken darüber nach, weiterzuziehen, weil sie so viel Angst haben.
- Es gibt nicht viele Bewerber für den Posten des "Riesentöters", eigentlich gar keinen!
- Ein erfolgreicher Riesentöter erhält viel Ruhm, Ehre usw.; und
- Der Kommandant der nächstgelegenen Garnison weigert sich, seine Männer auf eine solche wilde Verfolgungsjagd zu schicken.

Wenn die SC interessiert sind (wenn nicht, dann erhöhe Sie die Belohnung oder lass einen von ihnen auf der Reise eine Begegnung mit dem Riesen haben), dann können sie den Bürgermeister leicht kontaktieren. Er wird ihnen bestätigen, dass sie die einzigen Bewerber sind, und ihnen den Weg zur alten Mine weisen. Später an diesem Tag, während sie die Jagd planen, Ausrüstung kaufen oder Getränke für sie kaufen lassen, werden sie von Sébastien Geheimnis (siehe unten) angesprochen, der sagt, dass er sich gerne an der Jagd beteiligen würde, wenn sie ihn haben wollen, wobei die Belohnung gerecht geteilt wird. Wenn die SC nicht einverstanden sind, wird er ihnen folgen, bis sie nachgeben.

Die Berge sind ein sehr unwegsames Gebiet, in dem man sich leicht verirren kann. Es dauert etwa acht Stunden, bis man das zerstörte Lager der Goldschürfer erreicht. Ein deutlicher Pfad führt von ihr weg zur alten Mine, und es wird eine weitere Stunde dauern, um sie zu erreichen. Es sind drei Schürfer hier, und alle haben Angst. Ihr Anführer Klaus erzählt, dass zwei von ihnen auf die Jagd gegangen sind und nicht zurückgekehrt sind. Er berichtet außerdem, dass sie mehrfach von dem Riesen angegriffen wurden.

Es wird weitere 6 bis 36 Stunden dauern, den Riesen zu finden. Bevor sie ihn finden, stößt die Gruppe auf die beiden toten Schürfer. Der größte und gemeinste von ihnen hat ein Paar Riesenohren an einer Schnur (diese sind allerdings nicht besonders groß). Wenn sie den Riesen finden, wird er sie gnadenlos angreifen. Aufgrund seiner Größe könnten die SC ihn jedoch überraschen. Die SC könnten den Kampf vermeiden, indem sie die Goldsucher opfern, aber Sébastien wird sich dagegen wehren (siehe unten für die Beweggründe der beiden).

Arrangiere den Kampf für den frühen Abend. Wenn Sébastien nicht bei der Gruppe ist, stößt er jetzt zum Kampf hinzu. Hinweis: Lass nicht zu, dass die SC den ganzen Kampf Sébastien überlassen. Notfalls wird er bewusstlos geschlagen. In dieser Nacht muss die Gruppe im Freien schlafen.

Am Morgen wachen die SC auf und stellen fest, dass Sébastien verschwunden ist und den Kopf des Riesen mitgenommen hat. Wenn ein SC Wache gehalten hat, ist er eingeschlafen, wurde er vielleicht unter Drogen gesetzt oder von hinten bewusstlos geschlagen. Die SC müssen sich dann auf den Weg zurück ins Dorf machen.

Als sie ins Dorf zurückkehren, stellen sie fest, dass Sébastien die Belohnung kassiert hat. Wenn sie sich beschweren, wird ihnen niemand glauben, denn Sébastien hatte den Kopf. Und schließlich ist er ein Adliger. Nachdem sie ihn verfolgt haben, wird er ihnen sagen, dass er nur den Ruhm wollte und ihnen die Belohnung (und vielleicht noch ein bisschen mehr) für ihr Schweigen geben. Stellt die Gruppe ihm eine Falle, wird er kämpfen, um zu töten. Ansonsten wird er jede Herausforderung zu einem öffentlichen Duell annehmen, um seine Ehre wiederherzustellen. Hierbei geht es bis runter auf 2 Lebenspunkte oder weniger, jede Waffe, jede Rüstung, eine nach der anderen oder alle auf einmal!

NSC

Der Riese: Die Goldschürfer haben die Zerstörung selbst herbeigeführt. Sie entdeckten und töteten ein Riesenkind. Als sein Vater davon erfuhr, drehte er durch und griff Menschen an, sobald er sie sah. Er ist jedoch insbesondere hinter den Goldsuchern her, und die Auslieferung der Goldsucher könnte ihn besänftigen.

Sébastien Geheimnis: (Duellant, ehemaliger Adliger) Nachdem er sich mit seiner Familie zerstritten hat, weil sie seine Berufswahl nicht gutheißen, versucht Sébastien nun, ihre Gunst wiederzuerlangen. Er glaubt, dass sie ihn akzeptieren werden, wenn er ein Held wird. Sollte die Gruppe ihm helfen, wird sie einen festen Verbündeten für die Zukunft gewinnen.

Sébastien ist ein geschickter Kämpfer. Er ist außerdem gut ausgerüstet, unter anderem mit zwei Duellpistolen, und verfügt über die Fertigkeit Glück. Ihn im Kampf zu töten, dürfte nicht einfach sein.

Kommentar des Übersetzers:

Dieses Szenario wurde einst im Warpstone Magazin unter dem Titel „Giant Slayers“ gedruckt.

WFRP4 Regeln für Riesen finden sich auf Seite 323 im Grw und ein Beispiel für einen entwickelten Riesen findest du auf Seite 35 im „Imperial Zoo“. Verwendest du den Riesen aus dem Grw, solltest du es in Erwägung ziehen, ihm wenigstens durch eine Stufe „Grubenkämpfer“ (S. 102) laufen zu lassen, mit KG 30 wird er keine Bedrohung. Außerdem gib ihm vielleicht das Talent „Meisterkämpfer“, wenigstens auf Stufe 1.

Ein Text vom Entwickler der vierten Edition, Andy Law, über das notwendige Steigern von Kreaturen findet sich hier:

<https://wuffrupp.de/2022/07/20/wfrp-deutsch-trolle-trolle-trolle-trolle-oder-der-umgang-mit-dem-bestiarium/>

Riesen haben die Eigenschaft „Größe (Enorm)“. Es kann gar nicht genug betont werden, dass aus dieser Eigenschaft sehr viele Effekte resultieren, die auf Seite 339/340 im Absatz Größe (Verschieden) nachgelesen werden können, schau dir diese genau an. Große Kreaturen verursachen mehr Schaden, ihre Schläge zu parieren unterliegt einem Malus, sie lösen Entsetzen aus und können sich jederzeit frei bewegen. Beispiele findest du hier:

<https://wuffrupp.de/2021/11/24/wfrp-deutsch-kampfbeispiel-monster/>

<https://wuffrupp.de/2022/01/31/wfrp-deutsch-kampfbeispiel-monster-2-oder-wie-funktionieren-angst-und-entsetzen/>

In diesen Artikeln findest du auch die Word-Vorlagen für Monster-Spickzettel. Meiner Erfahrung nach ist es äußerst hilfreich, sich vorher so etwas anzulegen, da Monster in WFRP4 all ihre Macht aus den Eigenschaften ziehen. Hat man diese vorher auf einem Zettel zusammengefasst, hilft es dir, diese auch zum Einsatz zu bringen.

Solltest du die neuen Verletzungsregeln aus „Up in Arms“ S. 80 verwenden, bedenke, dass ein einzelner Treffer des Riesen einen Standard-Charakter wahrscheinlich mit einem Schlag töten würde. Artikel dazu:

<https://wuffrupp.de/2023/01/24/wfrp-deutsch-up-in-arms-die-neuen-verletzungsregeln/>