

BÖSER MOND, DU STEHST SO STILLE

WFRP4 Konvertierung von Ulrich Dreyer

Progress Tracker

	SC	Flagellanten
1	✓	
2		✓
3		
4		
5		
6		
7		

Events:

4: Flagellanten: Errichten gemeinsam mit überzeugten Dorfbewohnern Scheiterhaufen

7: SC: Rottfurt beruhigt sich, der Heilerin wird ein ordentlicher Prozess zugestanden

7: Flagellanten: Scheiterhaufen wird entzündet und die Hexe dorthin gezerrt

Fortschritte (S.4):

Wie beschrieben, jedoch, da es keine Symbolwürfel gibt:

Statt „Bei einer (relevanten) Probe fällt für die SC Sigmars Komet: +1“:

SC würfeln einen verblüffenden Erfolg (+6 EG)

Statt „Bei jedem Chaosstern, der von den SC gewürfelt wird: +1“:

SC würfeln ein verblüffendes Scheitern (-6 EG)

Würfe allgemein:

Dankenswerterweise sind die Schwierigkeitsgrad-Begrifflichkeiten bei WFRP3 und 4 ähnlich. „Leichte“ oder „Durchschnittliche“ Proben sind also vergleichbar mit den Schwierigkeitsgraden „Einfach“ und „Durchschnittlich“ aus den Grw S. 153.

Allerdings sind Proben auf Charme oder Einschüchtern (Intimidate) in WFRP4 vergleichende Würfe (Grw. S. 153), Du würfelst also gegen den Fähigkeitswert des NSC (Besonnenheit in diesem Fall). Du kannst diese jedoch je nach Situation modifizieren.

Rottfurts Örtlichkeiten

(die Profile der NSC findest Du im letzten Kapitel)

Das Stadthaus

Bei der leichten Intimidate-Probe von Seite 6 könntest Du den SC +20 oder gar +40 geben, wenn sie „über Mattis Bescheid wissen“

Die Flagellanten auf dem Marktplatz:

Handle den Kampf einfach regulär mit den Kampfregeln aus der vierten Edition ab.

Gasthaus „Schwarzes Einhorn“:

Die Szene im Gasthaus bietet eine schöne Gelegenheit, die Regeln für Zechen (Grw. S.131) zur Anwendung zu bringen. Schau Dir auch mal die Tabelle dort an.

Die SC können versuchen, die Dorfbewohner auf ihre Seite zu ziehen und die Flagellanten abzufüllen.

SC mit gutem Widerstandswert, guten Werten in der Fähigkeit „Zechen“ oder dem Talent „Trunkenbold“ sind hier im Vorteil.

Wie im Kapitel beschrieben, reagieren die Anwesenden allergisch auf Einschüchterungsversuche, aber Charme, Anführen (Leadership) oder Unterhalten (z.B gemeinsames Sauflieder Singen) könnten bei den Dorfbewohnern funktionieren.

Schrein des Morr

Die Proben sind alle vergleichende Würfe.

Die „Education-Probe“ könnte man mit „Wissen (Religion)“ übersetzen. Bei letzterem würde ich +20 gewähren. Bruder Corvin wird sich von jemandem mit Bildung eher angesprochen fühlen.

Schmiede

Aus der Observation Probe würde ich einen Intuition Wurf +20 machen

Händler „Dekmars Allerlei“

Alle Proben, mit denen die SC ihn überzeugen wollen, sich für Lavina einzusetzen, sind Schwer (-20)

Fuhrmann Haintz

Harte Observation Probe → schwerer (-20)
Wahrnehmungs-Wurf

Das Amulett bietet +2 EG auf Kanalisieren, wirkt bei Benutzung aber wie eine moderate Exposition (Grw S. 183).

Stadtwache

Leadership → Anführen schwer (-20)

Bestechen: Die Regeln stehen auf S. 120ff. Du solltest sie auf jeden Fall mal gelesen haben.

Honoraria hat Status Silber 1 – demnach sind 1W10 Schilling ein Wochenlohn. Also könnte man sagen, die Werte im Abenteuer sind halbwegs realistisch.

Die Gosse

Keine Anmerkungen

Morrsgarten

Bedrohung durch Tiernischen: Man kann auch einfach eine prozentuale Wahrscheinlichkeit festlegen. Übersetzt in W100 hieße das bei einem Wurf unter 50% kommen 2 Gruppen und ist es sogar unter 16%, dann kommen 3 Gruppen.

Für das finden des Grabes würde ich +20 Wahrnehmung oder +40 Spurenlesen ansetzen.

Gerüchte

Ignoriere einfach die Symbole. Es funktioniert auch so.

Morrsliebs Licht

Die Einflüsse von Morrslieb werden auf Seite 238 Grw kurz angerissen.

Außerdem wird hier vorgeschlagen, dass die natürliche Heilung nach erholsamem Schlaf (S. 181 Grw „Lebenspunkte heilen“) nicht funktioniert, solange der Böse Mond über der Stadt steht.

Bewegt man sich im Mondlicht, gibt es -10 auf alle Fähigkeiten die auf IN, WK oder CH basieren.

Alle zwei Stunden erleidest Du den Effekt von geringer Exposition (S. 182 Grw) gegen Ausdauer.

Beim Zaubern würfelst Du statt auf der Tabelle für leichte Kontrollverluste auf der für schwere Kontrollverluste.

NSC Profile:

Bürgermeister Nicodemus Früh (Silber 5):
Stadtrat (Städter Stufe 3, S. 67)

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	33	38	31	35	39	38	30	48	38	39	12

Eigenschaften: Geheimnis (Verbleib seines Sohnes Mattis)

Fähigkeiten: Bestechung 49, Charme 50, Klatsch 49, Intuition 50, Wissen (Rottfurt) 58

Talente: Ettikette (Würdenträger), Lesen & Schreiben, Schmierer, Straßenkatze

Ausrüstung: Amtstracht des Bürgermeisters, Amtskette, 10 Goldkronen bei sich, Stadtkasse enthält mehr

Schreiber Ludolf Weber (Silber 1):
Gehilfe (Städter Stufe 1, S. 67)

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	23	22	29	35	28	35	37	40	35	37	11

Eigenschaften: Gumminacken (nickt zu allem, was der Bürgermeister sagt, ob zu ihm selbst oder zu anderen)

Fähigkeiten: Charme 44, Fahren 44, Feilschen 45, Schätzen 45, Zechen 41

Talente: Schmeichler, Lesen & Schreiben

Ausrüstung: Amtstracht eines Schreibers, Schreibzeug

Alrik Tollzen (Messing 0):
Büßer (Flagellant Stufe 3, S. 78)

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	46	37	40	47	47	28	30	34	47	44	16

Eigenschaften: Vorurteile (Zweifler), Hass (Ketzer), Spontane Selbstgeißelung im Gespräch, um das Gegenüber einzuschüchtern

Fähigkeiten: Ausdauer 52, Ausweichen 45, Charme 49, Besonnenheit 50, Einschüchtern 50, Heilen 45, Nahkampf (Flegel) 60, Sprache (Klassisch) 44, Wissen (Sigmar) 44,

Talente: Bedrohlich, Berserkerangriff, Flagellant, Genügsam, Raserei

Ausrüstung: Flegel, Religiöse Reliquie in einem Amulett um den Hals getragen (zwei Fingernägel vom Leichnam Magnus des Frommen, eingeschlossen in Glas, umringt von vier Rubinen und 2 Saphiren), Ledergeißel

Tollzens Anhänger (Messing 0):

Zelot (Flagellant Stufe 1, S. 78)

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	31	25	38	34	32	28	30	27	36	32	12

Fähigkeiten: Ausweichen 35, Einschüchtern

45, Heilen 37, Nahkampf (Flegel) 40, Wissen (Sigmar) 35

Talente: Berserkerangriff, Genügsam, Raserei

Ausrüstung: Flegel

Bruder Corvin Fröhlich (Silber 1):

Priester (Priester Stufe 2)

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	25	31	35	35	28	35	28	36	32	30	12

Eigenschaften: Mürrisches Nuscheln (Info: Corvin kann weder Segnungen noch Wunder wirken)

Fähigkeiten: Ausdauer 45, Besonnenheit 40, Heilen 40, Beten 40, Nachforschen 40, Wissen (Morr) 45

Talente: Bücherwurm, Ettikette (Gläubige), Lesen & Schreiben

Ausrüstung: Robe, Buch über Morr

Schmied Ferdinand Atzwing (Messing 2):

Rekrut (Stufe 1 Soldat, S 107),

Handwerkerlehrling (Stufe 1 Handwerker, S. 64)

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	36	31	45	34	30	30	35	38	34	45	13

Eigenschaften: traurige Augen

Fähigkeiten: Beruf (Schmied) 50, Besonnenheit 45, Nahkampf (Standard) 50, Schätzen 43

Talente: Sehr stark

Ausrüstung: kleine Schmiedewerkstatt, Lederwams, Schmiedehammer

Dekmar Eschmann (Silber 5):

Kaufmann (Kaufmann Stufe 2, S. 65)

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	29	35	28	36	30	41	40	31	37	40	11

Eigenschaften: Feindseligkeit (Lavina)

Fähigkeiten: Bestechen 45, Charme 45, Fahren 49, Feilschen 50

Talente: Lesen & Schreiben, Ettikette (Gilden), Redeschwall

Ausrüstung: Gute Kleidung, Maultier und Karren, Laden (Dekmars Allerlei, Verfügbarkeiten „Dorf“, siehe Tabelle Grw Seite 290, Preise +10%, für Sympathisanten Lavinas +25%)

Fuhrmann Lothar Haintz und seine Frau

Trude (Messing 2):

Gemeiner (Dörfler Stufe 1, S III)

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	28	24	33	41	29	35	31	32	24	31	14

Eigenschaften:

Fähigkeiten: Fahren 50, Klatsch 35, Tierpflege 45, Zechen 45

Talente: Genügsam

Ausrüstung: Pferdekarren

Hauptfrau Honoria Dürrbein (Silber 1):

Wachmann (Wachmann Stufe 2, S 68)

Eigenschaften: Rüstung (3)

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	42	25	35	30	43	27	33	35	30	46	15

Fähigkeiten: Charme 58, Glückspiel 40, Nahkampf (Standard) 58,

Talente: Gedrillt, Robustheit

Ausrüstung: Uniform, Schwert, Schild, Gambeson, Lederbeinlinge, Lederkappe, Kettenbrünne, Offener Helm

Stadtwache (Messing 3):

Rekrut der Wache (Wachmann Stufe 1, S 68)

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	35	30	39	33	33	25	33	29	30	33	12

Eigenschaften: Rüstung (1)

Fähigkeiten: Nahkampf (Standard) 45

Talente: Gedrillt

Ausrüstung: Uniform, Handwaffe (Knüppel), Gambeson

Angeklagte Lavina Haintz (Messing 2):

Heckenlehrling (Heckenhexer Stufe 2, SI12)

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	27	26	28	41	39	34	34	39	36	36	13

Eigenschaften: Verängstigt

Fähigkeiten: Beruf (Kräuterkundiger) 52, Heilen 49, Intuition 47, Überleben 43, Wissen (Kräuter) 48, Wissen (Volkskunde) 45,

Talente: Streuner, Sechster Sinn, Trittsicher (Waldland)

Ausrüstung: Im Gefängnis nur Kleidung und einen Glücksbringer, ansonsten Hütte mit Heilutensilien, Bandagen, heilende Umschläge

Rattenfängerin Wilhelmina Schwalb (Silber 1):

Rattenfänger (Rattenfänger Stufe 2)

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	43	46	25	40	35	36	25	39	35	32	12

Eigenschaften: Etwas wunderlich, Lavina freundlich gesonnen

Fähigkeiten: Abrichten (Hund) 44, Besonnenheit 43, Fernkampf (Schleuder) 56, Nahkampf (Standard) 53, Wissen (Gifte) 44, Klatsch 40

Talente: Nachtsicht, Resistenz (Krankheit), Furchtlosigkeit (Ratten), Unverwundlich

Ausrüstung: Schleuder mit Munition, Sack, kleiner-, aber bissiger Hund, Tierfallen, Stab für tote Ratten

Stummel

Hund

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	35	-	25	30	35	30	-	15	10	10	5

Eigenschaften: Amputation (Auge (aufgrund von alter Verletzung), Schwanz (kupiert)), Ausgebildet (Bewachen, Rattenjagd), Geschwind, Größe (Klein), Nachtsicht, Scheu, Tierhaft, Waffe +5, Rüstung (1)

Ausrüstung: Lederwams, Fiese Narbe, schlechte Laune