

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY™

Das Schwein, die Hexe
und ihr Liebhaber



VORWORT DES ÜBERSETZERS

Dieses Abenteuer erschien ursprünglich als kostenloses Heft für die zweite Edition des Warhammer Fantasy Rollenspiels. Ich hatte immer vor, das Abenteuer zu übersetzen, aber die Qualität des Scans, der auf den einschlägigen Fan-Webseiten kursierte, war so schlecht, dass er von normalen Texterkennungsprogrammen nicht verarbeitet werden konnte, und ich wollte es nicht komplett abtippen müssen. Dank moderner, KI-gestützter Texterkennung konnte ich das Dokument nun bei DocuPipe.ai scannen. Endlich hatte ich eine saubere Text-Version, die ich durch eine Übersetzungs-KI (in diesem Fall Google Übersetzer) jagen und anschließend korrigieren und layouten konnte. Mein Lektor ließ es sich nicht nehmen, den Text danach noch gründlich zu überarbeiten, um das KI-Gefühl rauszubügeln.

Editionswechsel und andere Anpassungen

Da ich die vierte Edition des Warhammer Fantasy Rollenspiels spiele, habe ich das Abenteuer und die vorgefertigten Charaktere dahingehend aktualisiert. Wenn du die Werte für die zweite Edition benötigst, verwende einfach die aus dem englischen Original. Des Weiteren habe ich aus dem Schwein einen **Gnargor** (eng. „Razorgor“) gemacht, um den Charakteren eine echte Herausforderung zu bieten. Mein typisches Monster-Cheat-Sheet habe ich natürlich angehängt. Den Text von **Priester Vosgard**, dem Questgeber, habe ich leicht angepasst, sodass er auch für Durchreisende passt, die nur zufällig im Dorf sind.

Was das Setting angeht, so spielt die zweite Edition bekanntlich nach dem **Sturm des Chaos**, bei dem die Chaosarmee **Archaons**, des „ewig Auserwählten“, bis tief ins Imperium vordrang. Deshalb leben im Dorf nur wenige Männer, da die meisten im Krieg gestorben sind, und die Umgebung ist mit Tiermenschen verseucht.

Ich habe dem Dorf eine Palisade spendiert, da ich es für zu weit hergeholt halte, dass das Dorf ohne diese in einem Wald voller Tiermenschen überlebt hat. Wenn sie dich stört, lass sie weg.

Um das Setting auf die vierte Edition anzupassen (sofern du das überhaupt für nötig erachtest), könnte der Krieg ein lokaler Konflikt zwischen zwei Herrschaftshäusern gewesen sein. In der Region **Übersreik** bietet sich der Krieg zwischen **Altdorf** und den von **Jungfreuds** an.

Die starken Tiermenschenaktivitäten in der Gegend lassen sich dann zum Beispiel durch einen **Herdenstein** erklären, der tief in den Wäldern errichtet wurde, das liefert auch Potenzial für weitere Abenteuer. Apropos:

Verknüpfung mit anderen Abenteuern

Dieses Abenteuer könnte als Prequel zu „**Die Belagerung des Tempels in Walen**“ dienen, erhältlich als PDF in „**Kurzabenteuer im Reikland**“ bzw. als Print und PDF in „**Almanach des Reiklands**“. Entweder steht die Belagerung im Nachbarort **Walen** in Verbindung mit demselben Tiermenschenstamm oder beide Abenteuer spielen im selben Dorf. In diesem Fall müssen Dorf und Bewohner angepasst werden, da es in **Krote** keinen **Sigmar**tempel gibt. Der **Taal**-Priester **Vosgard** kann aber problemlos durch den **Sigmar**-Priester **Stihlman** ersetzt werden.

Vorgefertigte Charaktere

Ich habe für die vorgefertigten Charaktere vollständige Charakterblätter ausgefüllt, um es euch leichter zu machen. So könnt ihr direkt ausdrucken und loszocken.

DAS SPIEL VORBEREITEN

Dieses Abenteuer wurde auf die Regeln der vierten Edition des Warhammer-Fantasy-Rollenspiels angepasst. Es kombiniert eine kurze Ermittlung mit einem schwierigen Kampf und bietet viele Möglichkeiten, die Regeln kennenzulernen und in die Warhammer-Welt einzutauchen.

Was du außer diesem Abenteuer benötigst:

- Warhammer Fantasy Rollenspiel Grundregelwerk
- 2 zehnsichtige Würfel (idealerweise einer davon in Zehnerschritten)
- Bleistift
- Papier
- 3 - 6 Spieler



TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Als Spielleiter*in bzw. Spielleitung (SL) solltest du dieses Abenteuer gründlich lesen, bevor du es spielst, um eine gute Vorstellung von der Handlung und den Charakteren zu entwickeln. Wenn du dich im Vorfeld gut mit dem Abenteuer vertraut gemacht hast, wird es dir am Spieltisch leichter fallen, dich nicht in Details zu verzetteln und die Handlung in Gang zu halten.

Die beiden wichtigsten Dinge, über die du dir Gedanken machen musst, sind, wann du von den Spielern Würfelwürfe einforderst und wie du die verschiedenen Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) darstellst, mit denen die Spielercharaktere (SCs) in Kontakt treten.

Zur Erleichterung des ersten Punkts ist in diesem Szenario jeder geforderte Wurf **fett gedruckt**. Wenn die Spieler also einen **Klatsch-Wurf** ablegen müssen, um im Gespräch mehr zu erfahren, ist dies im Text kenntlich gemacht. Denk aber daran, dass die Handlung weitergehen muss, auch wenn **Wahrnehmungs-** oder **Klatsch-Würfe** misslingen! In diesem Fall ist deine Kreativität gefordert, um die Charaktere zurück auf die richtige Spur und zur finalen Konfrontation zu führen.

Zur leichteren Steuerung der NSCs enthält das Abenteuer kurze Beschreibungen aller relevanten Personen und ihrer Rolle in der Handlung sowie einige Tipps, wie man sie spielen kann. Außerdem gibt es zu jedem NSC eine Auswahl von Zitaten, die *kursiv* geschrieben sind. Sie bieten vorgefertigte Antworten auf einige der Fragen, die die Spieler stellen könnten, und gewähren weiteren Einblick in die Persönlichkeit des jeweiligen NSC.

Vorlesetexte sind ebenfalls *kursiv* gesetzt.



TIPPS FÜR DIE SPIELER

Dieses Abenteuer wird mit vorgefertigten Charakteren ausgeliefert, sodass ihr euch ohne langwierige Charaktererstellung direkt in die Handlung stürzen könnt.

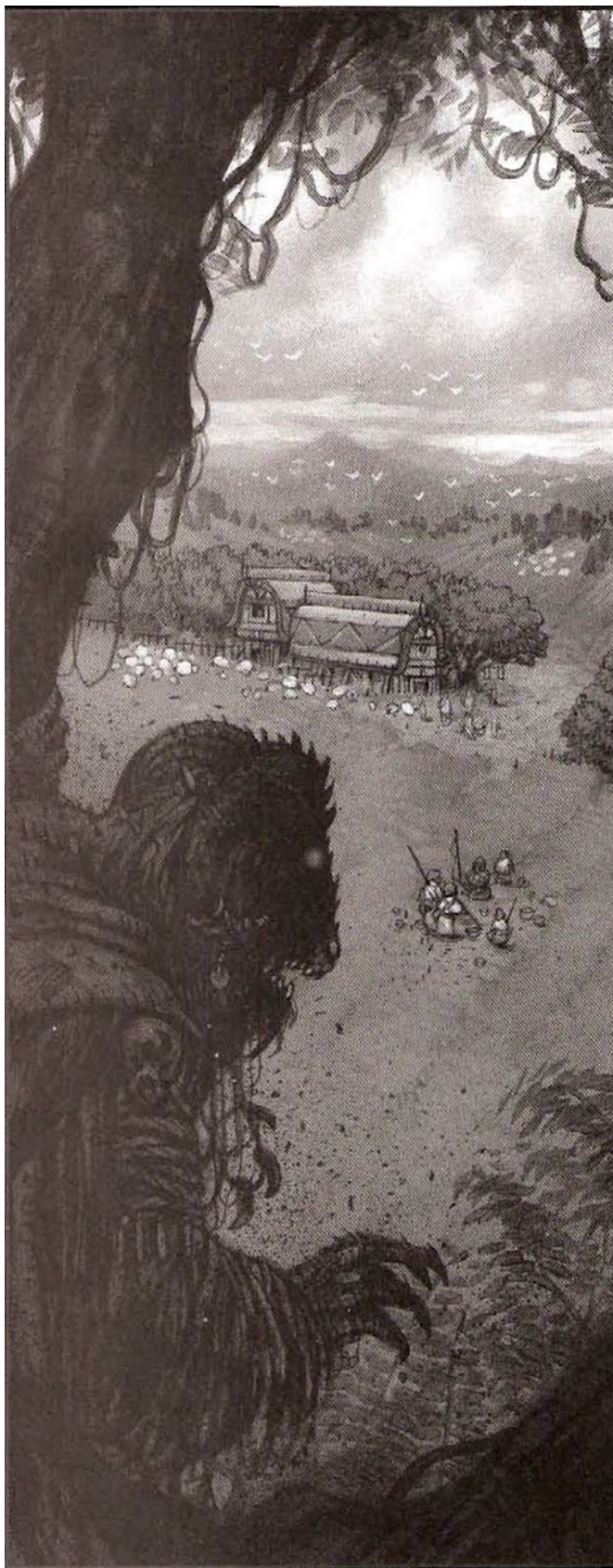
Nehmt euch vor Spielbeginn ein paar Minuten Zeit, um eure Charakterbögen zu lesen, und macht euch mit den Fähigkeiten und Talenten eures Charakters vertraut. Wenn etwas unklar ist, dann schlagt es in den Regeln nach, damit das Spiel später nicht unterbrochen werden muss.

Zu jedem Charakter gibt es auch ein paar Sätze an Hintergrundinformation, die euch mehr darüber verraten, wer ihr seid und was ihr über den Rest der Gruppe denkt. Fühlt euch frei, diesen Teil anzupassen, zu erweitern, damit zu spielen. Schließlich ist es euer Charakter und ihr sollt Spaß damit haben!

Übersetzung und Layout: Ulrich Dreyer, www.wuffrupp.de

Lektorat: Jan Lessing

Dokumentversion 1.0



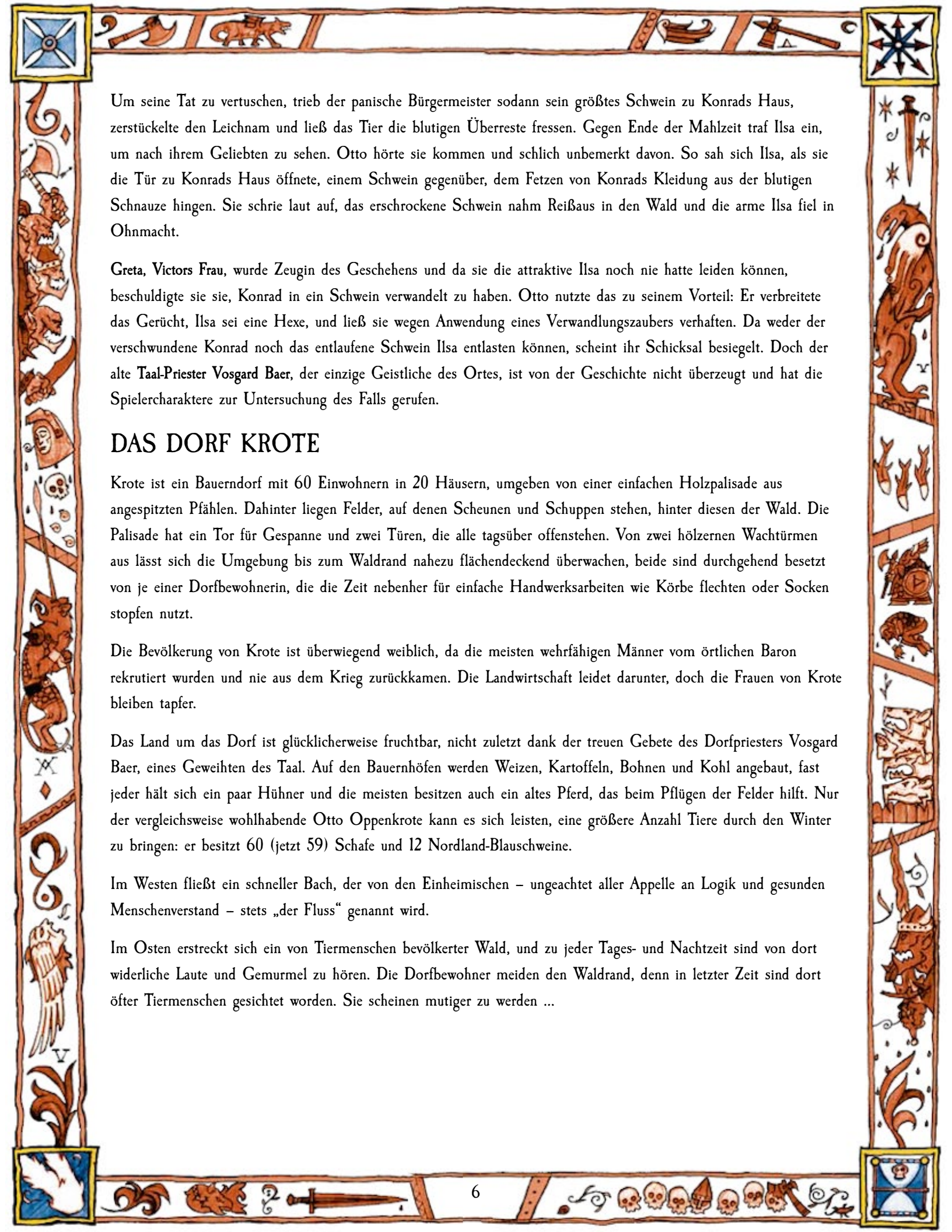
Das Chaos hebt seine hauerbewehrte Schnauze in dem verschlafenen Bauerndorf Krote und nur die Spielercharaktere können die Hintergründe aufklären. Sind hier die Mächte der Finsternis am Werk oder haben Menschen die bizarren Ereignisse herbeigeführt?

Dieses kurze Ermittlungsabenteuer (mit einer Portion Blutvergießen) ist für Charaktere aller Erfahrungsstufen geeignet und bietet je nach Gruppe etwa 3 bis 4 Stunden Unterhaltung.

VORGESCHICHTE

In Krote geht Seltsames vor sich. Ein Einheimischer namens **Konrad Lankdorf** tötete kürzlich – mit Hilfe seines Freundes **Victor Kummel** – einen Tiermenschen in den Wäldern nahe des Dorfes und nahm als Trophäe einen interessant aussehenden Reißzahn an sich, den er seitdem unter seinem Hemd an einer Schnur um den Hals trug. Doch der Zahn war aus Warpstein geschnitten und trieb den stolzen Narren allmählich in den Wahnsinn. Bald wurde er gewalttätig und versetzte seine Geliebte, die **Witwe Ilsa Mor**, in Angst und Schrecken.

Otto Oppenkrote, der Bürgermeister des Ortes, lag seit Jahren in Streit mit Konrad um ein Stück Land – Konrad war nach ihm der größte Landbesitzer im Dorf. Nachdem Konrad (unter dem Einfluss des Warpsteins) eines von Ottos Schafen getötet hatte, weil es sich auf seine Felder verirrt hatte, suchte Otto ihn zu Hause auf. Es kam zum Streit, Konrad griff Otto an und Otto erschlug Konrad.



Um seine Tat zu vertuschen, trieb der panische Bürgermeister sodann sein größtes Schwein zu Konrads Haus, zerstückelte den Leichnam und ließ das Tier die blutigen Überreste fressen. Gegen Ende der Mahlzeit traf Ilsa ein, um nach ihrem Geliebten zu sehen. Otto hörte sie kommen und schlich unbemerkt davon. So sah sich Ilsa, als sie die Tür zu Konrads Haus öffnete, einem Schwein gegenüber, dem Fetzen von Konrads Kleidung aus der blutigen Schnauze hingen. Sie schrie laut auf, das erschrockene Schwein nahm Reißaus in den Wald und die arme Ilsa fiel in Ohnmacht.

Greta, Victors Frau, wurde Zeugin des Geschehens und da sie die attraktive Ilsa noch nie hatte leiden können, beschuldigte sie sie, Konrad in ein Schwein verwandelt zu haben. Otto nutzte das zu seinem Vorteil: Er verbreitete das Gerücht, Ilsa sei eine Hexe, und ließ sie wegen Anwendung eines Verwandlungszaubers verhaften. Da weder der verschwundene Konrad noch das entlaufene Schwein Ilsa entlasten können, scheint ihr Schicksal besiegelt. Doch der alte Taal-Priester Vosgard Baer, der einzige Geistliche des Ortes, ist von der Geschichte nicht überzeugt und hat die Spielercharaktere zur Untersuchung des Falls gerufen.

DAS DORF KROTE

Krote ist ein Bauerndorf mit 60 Einwohnern in 20 Häusern, umgeben von einer einfachen Holzpalisade aus angespitzten Pfählen. Dahinter liegen Felder, auf denen Scheunen und Schuppen stehen, hinter diesen der Wald. Die Palisade hat ein Tor für Gespanne und zwei Türen, die alle tagsüber offenstehen. Von zwei hölzernen Wachtürmen aus lässt sich die Umgebung bis zum Waldrand nahezu flächendeckend überwachen, beide sind durchgehend besetzt von je einer Dorfbewohnerin, die die Zeit nebenher für einfache Handwerksarbeiten wie Körbe flechten oder Socken stopfen nutzt.

Die Bevölkerung von Krote ist überwiegend weiblich, da die meisten wehrfähigen Männer vom örtlichen Baron rekrutiert wurden und nie aus dem Krieg zurückkamen. Die Landwirtschaft leidet darunter, doch die Frauen von Krote bleiben tapfer.

Das Land um das Dorf ist glücklicherweise fruchtbar, nicht zuletzt dank der treuen Gebete des Dorfpriesters Vosgard Baer, eines Geweihten des Taal. Auf den Bauernhöfen werden Weizen, Kartoffeln, Bohnen und Kohl angebaut, fast jeder hält sich ein paar Hühner und die meisten besitzen auch ein altes Pferd, das beim Pflügen der Felder hilft. Nur der vergleichsweise wohlhabende Otto Oppenkrote kann es sich leisten, eine größere Anzahl Tiere durch den Winter zu bringen: er besitzt 60 (jetzt 59) Schafe und 12 Nordland-Blauschweine.

Im Westen fließt ein schneller Bach, der von den Einheimischen – ungeachtet aller Appelle an Logik und gesunden Menschenverstand – stets „der Fluss“ genannt wird.

Im Osten erstreckt sich ein von Tiernmenschen bevölkerter Wald, und zu jeder Tages- und Nachtzeit sind von dort widerliche Laute und Gemurmel zu hören. Die Dorfbewohner meiden den Waldrand, denn in letzter Zeit sind dort öfter Tiernmenschen gesichtet worden. Sie scheinen mutiger zu werden ...

VORSPIEL: WILLKOMMEN IN KROTE

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Charaktere am Dorf ankommen, um den Priester zu treffen und mehr über die seltsamen Geschehnisse zu erfahren. Erkläre den Spielern, dass sie von Vosgard, dem örtlichen Priester, benachrichtigt wurden, der sie mit der Untersuchung eines mysteriösen Verschwindens beauftragen will.

Alternativ kommen die Charaktere zufällig am Dorf vorbei und Vosgard wirbt sie spontan an.

Das Folgende kannst du vorlesen oder nacherzählen:

Als ihr nach einem langen und anstrengenden Tag des Wanderns die Lichtung mit dem Dorf Krote betretet, bedrückt euch plötzlich eine bedrohliche Atmosphäre des Verfalls.

Ihr seht verwitterte, heruntergekommene Häuser, brachliegende Felder und eine windschiefe Holzpalisade, die bedenkliche Lücken aufweist.

Ihr durchschreitet das große Tor. In einem offenen Hochstand dahinter, der offenbar als Wachturm dient, sitzt eine alte Frau, einen ungespannten Bogen neben sich an die Wand gelehnt, und flickt mit geübten Händen ein verschlissenes Kleidungsstück, während sie euch verstohlen beobachtet.

Im Dorf seht ihr zerbrochene Zäune, seit Langem dem Verfall preisgegeben. Die Straße, auf der ihr geht, ist vor Löchern und Unkraut kaum noch als solche zu erkennen. Einige Dorfbewohner werfen euch misstrauische Blicke zu, doch die meisten sind zu müde und zu sehr mit ihrer Arbeit beschäftigt, um überhaupt aufzusehen.

Im Zentrum des Dorfes betretet ihr die „Fuchsfalle“, eine einfache, rustikale Kneipe. Dort sitzt nur eine Handvoll zahnloser Greise an den grob gezimmerten Tischen, aber auch ein Mann in nicht ganz so fortgeschrittenem Alter, der euch aufmerksam mustert. Er trägt eine pollenbefleckte Wollrobe, die mit Dornenranken und Unkraut umwickelt ist, sowie einen Stab, dessen oberes Ende ein Hirschschädel samt Geweih ziert. Das muss der örtliche Taal-Priester sein.

Befinden sich die Charaktere nur zufällig im Dorf, wird er sie eine Weile beobachten und dann um Hilfe ersuchen. Hat er nach ihnen geschickt, begrüßt er sie sofort mit erhobener Hand.

In jedem Fall wird er sich ihnen nähern und eine Runde ausgeben, damit sie sich von der Reise erholen können.

Nachdem der Höflichkeit Genüge getan ist, erzählt Vosgard Folgendes:

„Wir kommen alleine nicht weiter, denn so etwas ist in Krote noch nie geschehen: Einer unserer angesehensten Bürger, Konrad Lankdorf, ist spurlos verschwunden. Vor zwei Nächten hörte Greta Kummel, Konrads Nachbarin, aus seinem Haus ein anhaltendes Poltern. Sie ging hinüber, wollte sich vergewissern, dass alles in Ordnung ist, und sah, wie die Witwe Ilsa Mor, Konrads langjährige Geliebte, aus dem Haus floh, verfolgt von einem wütenden Schwein. Sie alarmierte die Dorfgemeinschaft, aber im Haus war nichts zu finden, nur ein paar Fetzen Kleidung. Konrad war verschwunden. Ilsa behauptete, nicht zu wissen, wohin Konrad gegangen war und weshalb sich ein Schwein in seinem Haus befand. Trotzdem wurde sie verhaftet, denn viele im Dorf verdächtigen sie schon lange der Hexerei. Ich halte das für Unfug. Die Gute weiß viel über Kräuter und Heilkunst, das hat nichts mit verbotenen Fähigkeiten zu tun. Aber anscheinend reichen diese Verdächtigungen aus, um ihr die Schuld an dem Vorfall zu geben. Man sagt, sie soll eine Hexe sein und Konrad in ein Schwein verwandelt haben.“

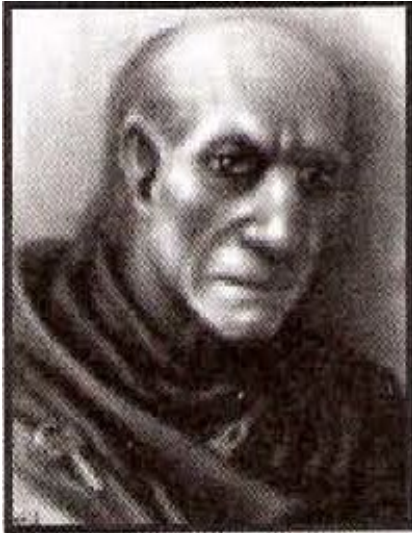
Da wir weder Konrad noch das Tier finden konnten, hat Otto Oppenkrote, der Bürgermeister, dem Druck der Dorfbewohner nachgegeben und Ilsa in seinen Keller gesperrt. Sie wollen ihr morgen den Prozess machen. Aber die Geschichte schmeckt mir nicht. Immerhin hat Otto sein Einverständnis zu einer Untersuchung gegeben, und dafür brauchen wir euch. Bitte geht dieser Sache auf den Grund. Natürlich werde ich mein Bestes tun, um alle eure Fragen zu beantworten, aber ihr werdet mit allen Beteiligten sprechen müssen, um euch selbst ein Bild zu machen.“

Bezahlung: Vosgards Mittel sind begrenzt. Er kann 3 Goldkronen aufbringen und den Charakteren freie Kost und Logis in der „Fuchsfalle“ zusichern. Auch für Heilung und einfache Reparaturen an ihrer Ausrüstung kann er sorgen, da er als Priester ein gewisses Ansehen im Dorf genießt.



TEIL I: DAS MYSTERIÖSE VERSCHWINDEN

Vosgard Baer – Alter Priester und Wohltäter



„Ich erinnere mich an eine Zeit, da dieses Dorf florierte und erfüllt war vom Lärm ehrlicher Arbeit und dem Lachen spielender Kinder. Aber das ist lange her.“

Beschreibung:

Ein Priester des Taal, der seine besten Jahre hinter sich hat. Er sieht müde und kränklich aus. Sein Blick ist verträumt, als würde er besserer Zeiten und Orte gedenken.

Was er weiß:

Vosgard kennt nur die Gerüchte, die er von den anderen Dörflern gehört hat. Er hegt jedoch tiefes Misstrauen gegenüber den Anschuldigungen und insbesondere gegenüber Otto.

Was er den Charakteren erzählt:

Gerüchte und Klatsch (siehe unten). Vosgard kann den Charakteren berichten, was die Dorfbewohner sich erzählen.

Rollenspieltipps:

In seiner Jugend hätte er diese Angelegenheit vielleicht selbst untersucht, doch Vosgard ist alt und des ständigen Lebenskampfes überdrüssig. Aber obwohl ihn die Last der Welt erdrückt, ist er immer noch gutherzig und wünscht sich Gerechtigkeit.

Sobald er sein Wissen mit ihnen geteilt hat, wird er die Charaktere bitten, mit den Einheimischen zu sprechen, insbesondere Otto, Victor, Greta und Ilsa.

Nach dem Treffen mit Vosgard sollten die Charaktere mit diesen NSCs sprechen und sich den Tatort ansehen. Vosgard kann ihnen sagen, wo sie die einzelnen Schlüsselfiguren finden. Zusätzlich könnten sie mit weiteren Einheimischen sprechen, um allgemeine Informationen über das Dorf und die Geschehnisse zu sammeln.

Gerüchte und Klatsch

Die meisten Dorfbewohner wissen nur, was sie gehört haben: dass Ilsa eine Hexe sei und den guten Konrad in ein Schwein verwandelt habe.

Folgendes erfährt man ohne Würfe:

- „Otto ist der reichste Mann im Dorf. Er besitzt mehr Tiere als alle anderen. Einer seiner Vorfahren hat Krote gegründet und die Familie führt das Dorf seit Generationen.“
- „Ich hab gehört, Otto will Ilsa verbrennen, um das Dorf zu retten ...“
- „Greta mischt sich ständig in anderer Leute Angelegenheiten. War klar, dass sie auch diesmal wieder mitreden muss.“
- „Erst vor wenigen Wochen haben Konrad und Victor einen riesigen Tiermenschen getötet, drüben am Waldrand. Der hätte das Dorf sicher angegriffen, wenn sie nicht so mutig gewesen wären!“

Ein erfolgreicher durchschnittlicher (+20) Klatsch-Wurf bringt je nach Erfolgsgrad eine der folgenden Informationen ein (eine Beschreibung der Grundfähigkeit „Klatsch“ findest du im Grundregelwerk auf Seite 124):

- „Greta hatte noch nie ein freundliches Wort für Ilsa übrig. Keine Ahnung warum.“
- „Otto gehört der größte Teil der Ländereien hier, aber er will mehr. Angeblich hat er Konrad ein Angebot gemacht, ihm einen Teil seines Landes abzukaufen, aber Konrad hat abgelehnt.“
- „Oh, ja, Konrad besaß viel Land, fast so viel wie Otto. Aber ich glaube, er wusste nicht so recht, was er damit anfangen soll.“
- „Victor war der beste Jäger weit und breit, bevor er mit diesem Tiermenschen aneinandergeriet. Jetzt kann er nicht mal mehr laufen. Aber niemand weiß, was mit ihm nicht stimmt.“
- „Konrad ist in letzter Zeit oft ausfällig geworden. Hat getrunken und Leute angebrüllt. Dabei war er sonst immer so ein lieber Mann. Wahrscheinlich hat ihm Ilsa einfach nicht gut getan.“
- „In den letzten Monaten haben sich immer wieder einzelne Tiermenschen an den Waldrand und sogar auf die Felder getraut. Früher ist sowas nicht passiert. Ich glaube, die führen was im Schilde. Würde mich nicht wundern, wenn das irgendwie mit dieser Schweine-Sache zusammenhängt.“
- „Otto hat sich rar gemacht, seit der Ärger mit dem Schwein das ganze Dorf aufgewühlt hat. Passt gar nicht zu ihm. Wahrscheinlich will er die hinterlistige Hexe im Auge behalten, damit nicht noch mehr passiert.“
- „Konrad taucht ab und zu am Waldrand auf, sagen die Wachen. Sie sagen, er wühlt mit der Schnauze im Feld, schaut traurig zu ihnen rüber, als wenn er gern nach Haus kommen wollte, und tritt dann in den Wald zurück.“
- „Ilsa hat sich als Kind mal im Wald verirrt. Als sie zurückkam, war sie ... verändert, wenn du verstehst, was ich meine.“
- „In der Nacht, als das Schwein geflohen ist, hat Otto allen befohlen, bis zum Morgengrauen drinnen zu bleiben. Aber ich schwöre, ich habe ihn danach noch draußen rumlaufen sehen! Ich glaube, er ist noch mal zu Konrads Haus gegangen.“

- „Vor ein paar Tagen hab ich Konrad auf der Straße begrüßt, aber er hat mich gar nicht gesehen. Lief wie blind an mir vorbei und murmelte etwas von seinem Zahn. Wusste gar nicht, dass er Zahnschmerzen hatte. Aber es würde einiges erklären. Ständige Schmerzen können einen Menschen verändern.“
- „Man sagt, die Wälder seien voller Tiere, die einst Menschen waren.“

Die Spieler sollten sich nun auf den Weg machen, um mit den NSCs zu sprechen und ihre Ermittlungen zu beginnen.

Der Krüppel und die Vettel

Victors Haus liegt am Dorfrand, direkt neben Konrads Haus und Land. Als die Charaktere eintreffen, hören sie, wie Greta ihrem Mann Victor das Leben schwer macht.

Schon aus einiger Entfernung hört ihr die schrille Stimme einer lautstark schimpfenden Frau aus dem kleinen Haus dringen. Als ihr klopft, verstummt der Lärm und eine korpulente Frau marschiert aus dem Haus, um sich vor euch aufzubauen. Ihre finstere Miene hellt sich etwas auf, als sie erkennt, dass ihr Fremde seid.

„Oh, wie gut, dass ihr da seid! Meine werten Herren, meine Dame, tretet doch ein. Ihr seid sicher wegen den Beweisen gegen diese dreckige Hexe Ilsa hier? Wenn ihr mich fragt, ist das reine Zeitverschwendung. Niemand, der bei vollem Verstand ist, kann irgendeinen Zweifel an ihrer Schuld haben!“

Die Charaktere müssen wahrscheinlich zunächst mit Greta sprechen. Sie hat aber nichts dagegen, dass sie auch Victor befragen, da sie ihn gerade „nicht braucht“.

Im hinteren Teil des Hauses seht ihr einen alten Mann kläglich zusammengesunken in seinem Sessel kauern. Bei näherem Hinsehen erkennt ihr, dass er erst mittleren Alters ist, aber abgemagert bis auf die Knochen. Er zittert schwach in seinen weiten Kleidern. Als ihr euch nähert, dreht er seinen hageren Kopf und blickt zu euch auf. Seine wässrigen Augen verraten die Schmerzen, unter denen er leidet.

Egal, wie das Gespräch mit Victor verläuft, Greta kommt bald zurück und drängt die Charaktere zum Gehen. Je länger sie verweilen, desto eindringlicher wird sie.

Greta Kummel – Victors Frau und Klatschtante

„Dieses Dorf ist voller Dummköpfe und Faulpelze, die nicht wissen, was gut für sie ist. Mein armer Viktor ist das beste Beispiel dafür! Früher haben die Leute hier unbeirrt angepackt. Jetzt lebt in Krote nur noch Gesindel wie diese Ilsa Mor.“

Beschreibung:

Eine kleine, übergewichtige Frau mit stets finsterem Blick und harten Gesichtszügen. Sie hegt einen tiefen Groll gegen ihre Mitmenschen und erträgt ihren Mann nur mit Mühe. Sie zeigt keinerlei Mitgefühl ihm gegenüber.

Was sie weiß:

Greta hat Ilsa in der Mordnacht weder das Haus betreten noch es verlassen sehen, doch sie wird das nur ungern zugeben, da sie Ilsa nicht leiden kann. Sie weiß auch von dem Streit zwischen Konrad und Otto um das getötete Schaf und dass Konrads Verhalten in letzter Zeit ungewöhnlich war.

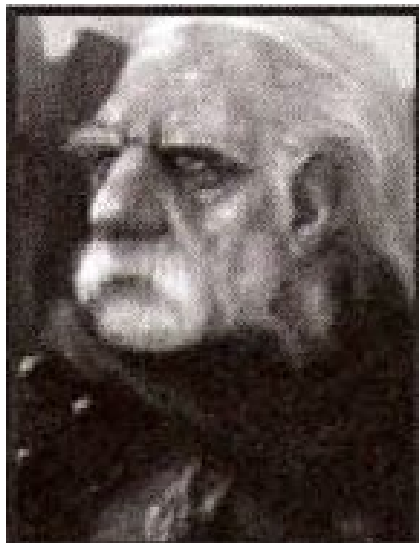
Was sie den Charakteren erzählt:

- *„Ich hab gesehen, wie Ilsa aus Konrads Haus gerannt kam, das Schwein dicht hinter ihr. Es stürmte in die Nacht davon und sie fiel in Ohnmacht. Bestimmt, weil der Zauber sie viel Kraft gekostet hat.“*
- *„Konrad hatte Ilsa satt! Er hat Victor gestanden, dass er nur eine kurze Affäre wollte.“*
- *„Wer tief in den Wald geht, der kommt nicht so zurück, wie er war. Und ich weiß, dass Ilsa ständig in den Wald geht.“*
- *„Otto ist ein guter Mann. Einer der wenigen, die noch genug Kraft haben, um etwas zu unternehmen. Und er weiß viel besser, was das Dorf braucht, als dieser klapprige alte Priester.“*

Rollenspieltipps:

Gretas einzige Freude im Leben besteht darin, über jeden herzuziehen, den sie nicht leiden kann. Und sie kann niemanden leiden, nicht mal ihren Mann. Sie ist von Ilsas Schuld überzeugt und weist jede andere Theorie entschieden zurück. Äußern die Ermittler Zweifel, verspottet sie sie mit scharfen Worten. Was auch immer die Charaktere vorbringen, sie lenkt das Gespräch immer wieder darauf, warum Ilsa schuldig sein muss und wie froh die Dorfbewohner sein können, sie loszuwerden.

Victor Kummel – Gebrechlicher Jäger und Konrads Freund



„Ich bin Jäger, seit ich stark genug war, einen Bogen zu spannen, und ich habe mehr Tiere erlegt, als ich zählen kann. Jetzt komme ich nicht mal mehr bis zu meiner Haustür. Vielleicht ist das Taals Rache.“

Beschreibung:

Victor ist ein eher kleiner Mann mittleren Alters, mit schütterem Haar und blassen, wässrigen Augen. Seit der verhängnisvollen Jagd kann er seine Beine nicht mehr bewegen und leidet unter ständigem Zittern, ohne dass eine Ursache dafür erkennbar wäre.

Was er weiß:

Victor weiß, dass Konrad sich seltsam verhielt, seit sie den Tiermenschen am Waldrand getötet haben. Er weiß auch, dass Konrad dem getöteten

Tiermenschen etwas abgenommen hat, aber nicht was. Er glaubt zwar, dass Konrad in ein Schwein verwandelt wurde, kann sich aber nicht vorstellen, dass Ilsa etwas damit zu tun hat.

Was er den Charakteren erzählt:

- „Konrad war ein guter Mann und im Dorf hoch angesehen. Viele haben sich gewundert, als er und Ilsa ein Paar wurden, denn sie war schon vor dem Tod ihres Mannes ein bisschen seltsam im Kopf.“
- „Konrad war ein guter Freund. Wir gingen regelmäßig zusammen auf Jagd und patrouillierten am Wald. Tiemenschen haben wir aber nur selten gesehen.“
- „Vor einer Woche haben wir am Waldrand einen riesigen Tiemenschen getötet. Danach bin ich krank geworden. Greta meint, es gehe mir schon besser, aber ich bin mir da nicht so sicher. Es scheint fast, als würde sich der tote Tiemensch an mir und Konrad rächen.“
- „Konrad hat dem Riesen etwas aus dem Maul gezogen, nachdem wir ihn getötet hatten. Er wollte es mir aber nicht zeigen.“
- „Konrad verhielt sich in letzter Zeit seltsam. Er war viel reizbarer und aggressiver als sonst. Vielleicht lag es an Ilsa, sie haben sich viel gestritten.“
- „Vor drei Tagen hat Konrad eines von Ottos Schafen getötet, das auf sein Land gelaufen war. Ich verstehe wirklich nicht, warum er das getan hat.“
- „Ich habe gehört, am Waldrand sei ein Schwein gesichtet worden. Das muss Konrad sein. Könnt ihr ihn nicht einfangen, bevor ihn die Tiemenschen erwischen?“

Rollenspieltipps:

Das Sprechen ist anstrengend für Victor und er vergisst gelegentlich, was er sagen wollte. Bestimmte Themen erfüllen ihn jedoch mit Begeisterung, wie etwa der Kampf mit dem Tiemenschen. Wenn man ihn lässt, beschreibt er den Kampf in allen Einzelheiten, als würde er ihn noch einmal erleben.



Der Gutsbesitzer und die Hexe

Ottos Haus ist das größte im Dorf, umgeben von Feldern und Ställen mit Schweinen und Schafen. Er lebt hier mit seinen fünf Töchtern unterschiedlichen Alters. Seine Frau ist vor einigen Jahren gestorben und sein einziger Sohn in den Krieg gezogen.

Nachdem ihr ein paar Mal an die alte Holztür geklopft habt, reißt ein großer, hagerer Mann sie auf. Misstrauen verfinstert seine Züge. Es dauert einen Moment, bis er sich entspannt, euch begrüßt und euch Sitzplätze und Erfrischungen anbietet. Mit einem tiefen Seufzer erklärt er seine Rolle in dieser bedauerlichen Situation: „Es ist wirklich traurig, dass es so weit kommen musste. Ich hatte gehofft, mein Dorf würde von solcherlei Problemen verschont bleiben. Aber wie alle, die Sigmar fürchten, muss ich jetzt stark sein, schon allein um meiner Töchter willen. Ich kann es kaum ertragen, dass sie ihr Heim mit einer Hexe teilen müssen.“

Aktuell hält er Ilsa in seinem Keller gefangen und will die Charaktere nicht mit ihr sprechen lassen, da er Ilsa finstere Kräfte fürchtet. Um ihn zu überzeugen, benötigen die Charaktere einen erfolgreichen Wurf auf Anführen (S. 119), Charme oder Einschüchtern (beides S. 121).

Otto führt euch in den Keller und gibt seinen Töchtern Anweisung, ihm nicht zu folgen. In der hintersten Ecke des feuchten Raums erblickt ihr einen alten, verrosteten Käfig, wie er zur Sicherung großer Wildtiere verwendet wird. Ein schweres Tuch über dem primitiven Gefängnis verbirgt dessen Insassin fast vollständig.

„Hebt bloß nicht das Tuch hoch! Ein Blick genügt und eure Seelen gehören ihr!“

Wenn die Charaktere Ilsa Befragung abgeschlossen haben, führt Otto sie wieder nach oben, verspricht vollmundig jegliche Unterstützung, die er bieten kann, und wünscht ihnen viel Glück bei den Ermittlungen.

Otto Oppenkrote – Gutsbesitzer und Bürgermeister



„Meine Vorfahren haben dieses Dorf mit eigenen Händen aus dem Nichts erbaut. Meine Aufgabe ist es, die guten Leute, die hier leben, in diesen dunklen und gefährlichen Zeiten zu beschützen.“

Beschreibung:

Otto ist ein großer, schlanker Mann mittleren Alters, den gute Kleidung und gesundes Aussehen als wohlhabendsten Mann im Dorf kenntlich machen. Im Gegensatz zu den meisten anderen wohlhabenden Bewohnern der Alten Welt wirkt Otto jedoch gutmütig und ehrlich besorgt um sein Vieh und seine Dorfbewohner.

Was er weiß:

Er ist der Mörder und wird alles daransetzen, dies zu verbergen (da er glaubt, das Richtige getan zu haben, und Angst hat, seine Machtstellung im Dorf zu verlieren). Er ist nicht glücklich darüber, Ilsa als

Sündenbock vorschreiben zu müssen, zieht diese Lösung aber der Alternative vor.

Was er den Charakteren erzählt:

„Niemand weiß so richtig, woran Ilsas Mann eigentlich gestorben ist. Damals haben wir ihn ohne viele Fragen begraben, aus Respekt vor der trauernden Witwe, aber seltsam war das schon.“

„Ilsa ist die einzige Frau im Dorf, die nie Kinder bekommen hat. Manche sagen, es läge an ihrer Zeit im Wald. Wer weiß. Ungewöhnlich ist es auf jeden Fall.“

„Ich erinnere mich, dass Ilsa Konrad oft ein Schwein nannte, manchmal sogar in der Öffentlichkeit. Jetzt denke ich, das waren die ersten Hinweis auf die geplante Tat.“

„Ich bin kein böser Mensch und es bereitet mir keine Freude, dieses Dorf von Ilsa befreien zu müssen, aber die Sicherheit der Dorfbewohner hat Vorrang.“

„Es ist bedauerlich, dass Ihr überhaupt gerufen werden musstet. Leider kommt Vosgard seinen Pflichten als Dorfpriester schon seit Jahren kaum mehr nach. Ich fürchte, das fortgeschrittene Alter hat seinen Verstand getrübt. Obwohl ich natürlich froh bin, dass Ihr da seid! So können wir sichergehen, dass der Gerechtigkeit Genüge getan wird.“

Rollenspieltipps:

Er weiß, dass er Konrad ermordet hat, aber auch, dass es ohne das Schwein und die Leiche schwer sein wird, dies zu beweisen, besonders da die Dorfbewohner fest davon überzeugt sind, dass Ilsa eine Hexe ist. Diese Lüge hat Otto so oft wiederholt, dass er sie nun selbst glaubt.

Ilsa Mor – Witwe und mutmaßliche Hexe

„Meine Liebe ist tot, was kümmert mich jetzt noch dieser Leib. Wenn sich jene, die mich einst Nachbarin nannten, denen ich beistand in Krankheit und Not, nun gegen mich wenden, dann sei es so. Ich gebe meine Seele in Rhyas Hand.“

Beschreibung:

Ilsa ist nicht mehr jung, aber noch immer auffallend schön. Ihr langes schwarzes Haar und ihre weichen Gesichtszüge wirken in der rauen Umgebung von Krote fehl am Platz. Sie spricht leise und wählt ihre Worte mit Bedacht, was ihr eine Aura der Ruhe und der Weisheit verleiht.

Was sie weiß:

Sie weiß, dass Konrad sich seltsam verhielt, seit er und Victor den Tiermenschen getötet hatten. Von der fraglichen Nacht weiß sie nur noch, dass das Schwein aus dem Haus auf sie zugestürmt kam und sie ohnmächtig wurde. Sie vermutet, dass Otto etwas verbirgt und glaubt, dass er nicht der gütige Mensch ist, für den er sich ausgibt.

Was sie den Charakteren erzählt:

„Ich erinnere mich kaum an jene Nacht. Ich habe an Konrads Tür geklopft und dann kam auch schon dieses Schwein herausgestürmt und stieß mich um. Konrad habe ich nicht gesehen.“

„Wir liebten uns sehr, ich wünschte Konrad nichts Böses. Überhaupt wüsste ich auch niemanden, der etwas gegen ihn gehabt hätte. Wer auch immer ihm etwas angetan hat, der tat es kaltblütig, ohne Leidenschaft.“

„Es ist traurig, aber wahr: mein Konrad hat sich nach dem Kampf mit dem Monster verändert. Das Biest muss irgendetwas mit ihm gemacht haben, das ihn in den Wahnsinn trieb.“

„Ich habe versucht, Konrad in seiner wachsenden Wut zu helfen, aber es war, als hätte etwas Dunkles und Mächtiges von ihm Besitz ergriffen. Vielleicht hätte das alles verhindert werden können, wenn ich herausgefunden hätte, was es war.“

„Ich hege keinen Groll gegen Greta, obwohl ich weiß, wie sehr sie mich verabscheut. Es ist traurig, sie war einst so nett.“

„Es sind Leute und Dinge am Werk in diesem Dorf, die euch nicht hier haben wollen. Passt auf, wohin ihr geht und mit wem ihr sprecht.“

„Ich weiß in meinem Herzen, dass Konrad tot ist, daher fürchte ich mich nicht davor, ihm unter Morr's Obhut Gesellschaft zu leisten.“

Rollenspieltipps:

Selbst angesichts ihres baldigen Todes bleibt Ilsa ruhig und beherrscht, sie lässt sich weder drängen noch einschüchtern. Vor allem aber ist sie traurig über Konrads Tod.

TEIL 2: DER TATORT

Konrads Haus

Die Charaktere dürfen Konrads Haus untersuchen, ein bescheidenes, eingeschossiges Haus mit vier Zimmern, umgeben von Feldern.

Das Hausinnere ist feucht und stickig, leichter Verwesungsgeruch liegt in der Luft. Euch fällt auf, dass viele Möbelstücke verrückt wurden, einige sind umgekippt, und Schlamm und Dreck verschmutzen die Dielen. Ihr entdeckt zahlreiche Stiefelabdrücke sowie die Spuren großer Hufe.

Abgesehen von der Unordnung wirkt das Haus wenig verdächtig. Entfernt man jedoch den Schmutz, enthüllt ein erfolgreicher durchschnittlicher (+20) **Wahrnehmungswurf** Folgendes:

- Vor dem Kamin befinden sich Spuren großer Blutflecken, die entfernt wurden. (Dort wurde Konrad geschlachtet und dem Schwein zum Fraß vorgeworfen.)
- Im Holzboden vor dem Kamin sind kleine Einkerbungen zu sehen, als wäre dort ein Messer oder eine Axt benutzt worden. (Von Ottos Axt beim Zerstückeln der Leiche.)
- Nahe der Hintertür ist der schwache Umriss von Männerstiefeln in getrocknetem Blut zu erkennen. (Es handelt sich um einen Stiefelabdruck von Otto, der exakt seiner Schuhgröße entspricht).
- Vor dem Kamin liegen einige Glassplitter auf dem Boden. (Von der Flasche, mit der Otto Konrad erschlagen hat.)

Charaktere, die in den Kamin schauen, entdecken außerdem:

- Die Überreste von zwei Gläsern und einer Weinflasche, mit eingebrannten, blutigen Handabdrücken darauf. Ein schwieriger (+0) **Wahrnehmungswurf** oder ein durchschnittlicher (+20) **Heilen-Wurf** oder ein einfacher (+40) **Wissen (Anatomie)-Wurf** bestätigt, dass es sich um die Handabdrücke eines Mannes handelt.
- Verkohlte Kleidungsstücke mit Blutflecken (von Konrad).

Abschluss der Ermittlungen

Nachdem die Charaktere mit den wichtigsten NSCs gesprochen und Konrads Haus untersucht haben, werden sie wahrscheinlich zum Gasthaus zurückkehren und Vosgard Bericht erstatten. Lass sie im Gespräch die Beweise zusammentragen und Schlussfolgerungen ziehen. Sollten sie nicht weiterkommen, kann Vosgard sie in die richtige Richtung lenken. Doch selbst wenn die Charaktere erkannt haben, dass etwas nicht stimmt, oder sogar Otto verdächtigen, benötigen sie noch weitere Beweise, bevor sie ihn konfrontieren können. Vosgard meint dazu:

„Mir scheint, es gibt nur einen Weg, diesen Schlamassel endgültig aufzuklären: Ihr müsst entweder das Schwein finden oder Konrads Leiche. Hinweise haben wir aber nur auf das Schwein, das wurde am Waldrand gesichtet. Also geht dorthin und fangt es ein, aber hütet euch, denn im Wald lauern gefährlichere Dinge als verrückte Schweine. Und beeilt euch! Otto will Ilsa bald verbrennen, denn die Dorfbewohner drängen schon, dass sie ihm selbst einheizen wollen, wenn nicht bald etwas passiert.“

Die Charaktere müssen nun ihren Verstand und ihre Waffen zusammennehmen und sich in den Wald wagen.

TEIL 3: GEHEIMNISSE IM WALD

In diesem Abschnitt begeben sich die Charaktere in den Wald, um das vermisste Schwein zu suchen. Sie werden dabei verschiedene Fähigkeits- und Spielwert-Proben ablegen müssen.

Die Regeln dazu findet ihr im Kapitel „Würfe“ des Grundregelwerks auf Seite 149.

Die Äste der größeren Bäume ragen weit ins Feld hinaus und werfen tiefe Schatten über das Land. Es wirkt, als strecke eine finstere Hand ihre Finger in Richtung des Dorfes aus. Als ihr den Bereich unter den knorrigen Ästen betretet, durchfährt euch ein Schaudern und ihr habt das unheilvolle Gefühl, dass soeben eine gewaltige Präsenz ihre Aufmerksamkeit auf euch gerichtet hat.

Der Wald ist ein wahrhaft furchteinflößender Ort. Beschreibe die Geräusche und Schatten, die ihn erfüllen, erwähne merkwürdige Markierungen an den Bäumen, deute auf seltsame Fußspuren hin und hebe die Art und Weise hervor, in der die Bäume mit ihren verdrehten Ästen nach den Charakteren zu greifen scheinen. Wie lange du die Charaktere im Wald umherirren lässt, bevor sie auf den Bau des Schweins stoßen, liegt ganz bei dir. Du kannst sie Proben auf **Überleben**, **Wahrnehmung** oder **Spurenlesen** (S. 129) ablegen lassen, um die Zeit einzugrenzen, aber selbst bei völligem Versagen sollten sie das Schwein letztendlich finden.

Hier ein paar Ideen, wie du den Weg dorthin „aufwerten“ kannst:

- Ein Charakter bleibt im Sumpf stecken und muss von den anderen herausgezogen werden. Das gelingt mit einem erfolgreichen **Stärke-Wurf**; ein Charakter würfelt, die anderen unterstützen (S. 155 „Unterstützung“). Der halb versunkene Charakter bleibt unverletzt, verliert aber einen oder beide Stiefel.
- Die Charaktere stoßen auf die Überreste einer Kreatur, bei der es sich um den von Konrad und Victor besiegten Tiermenschen handeln muss, denn sie ist mit Pfeilen gespickt und zeigt Spuren tiefer Schwerthiebe. Der vermoderte Körper sieht furchtbar aus und stinkt grauenerregend. Ein herausfordernder (+0) **Wahrnehmungs-Wurf** oder ein einfacher (+40) Wurf auf **Tierpflege** oder **Wissen (Tiere)** enthüllt, dass einer der großen Reißzähne entfernt wurde.
- Ein Baum fällt um, während die Charaktere daran vorbeilaufen. Jeder Charakter muss einen Wurf auf **Athletik** oder **Ausweichen** ablegen. Wer den Wurf nicht schafft, erleidet 2 Punkte Schaden. Wer mit -2 Erfolgsgraden oder weniger „scheitert“ (siehe Grundregelwerk S. 152), wird unter dem Baum eingeklemmt. Um einen eingeklemmten Charakter zu befreien, ist wieder die **Unterstützung** (S. 155) der anderen Charaktere erforderlich. 2 Erfolgsgrade bei einem erweiterten (S. 154) herausfordernden (+0) **Stärke-Wurf** sind notwendig, um den Charakter herauszuziehen. Wer Hebelwirkung einsetzt, senkt den Schwierigkeitsgrad auf durchschnittlich (+20).

Das Versteck des Schweins

Nach mehreren Stunden des Marschierens durch den verfluchten Wald dürfen die Charaktere eine einfache (+20) **Wahrnehmungsprobe** ablegen. Wer besteht, entdeckt in einiger Entfernung eine gedrungene, rosafarbene Gestalt. Besteht niemand den Wurf, werden die Charaktere vom Schwein überrascht (S. 169). Charaktere mit der Fähigkeit **Spurenlesen** können anhand von Markierungen durch Hauer und Zähne in der Rinde von Bäumen ableiten, dass sie sich ihrem Ziel nähern.

Ihr schiebt ein Gewirr knotiger Zweige beiseite und betretet eine kleine Lichtung. Entsetzlicher Gestank empfängt euch. Der Waldboden hier ist feucht und durchwühlt, mit Schweinekot und Maden durchsetzt und überall liegen Knochen von größeren und kleineren Waldtieren.

Während ihr die widerliche Szenerie betrachtet, bricht ein riesiges, entstelltes Hausschwein aus dem Unterholz und greift Euch an!

Kampf im Kot

Die Gefährlichkeit des Schweins ergibt sich aus seinen Kreatureigenschaften. Schau dir diese im Vorfeld genau an! Das Schwein bleibt während des Kampfes in Bewegung und muss sich dank seiner Größe nicht von Gegnern lösen. Es ist sehr schnell, man kann nicht vor ihm davonrennen. Zudem ist der Boden der Lichtung tückisch, er gilt für alle Kämpfer als schwieriges Gelände (Tabelle S. 161), außer für das Schwein und Charaktere mit dem Talent Trittsicher (Sumpf).

Schwierigkeitsgrad

Das auf den Folgeseiten vorgestellte „Schwein“ ist ein heftiges Monster. Wird es auf die Hälfte seiner Lebenspunkte reduziert, dreht es durch (Raserei) und hat dann zwei Angriffe pro Runde! Wenn du den Schwierigkeitsgrad reduzieren möchtest, lass einzelne Kreatureigenschaften (z. B. Verstörend) weg. Sollte sich der Kampf jedoch als zu leicht herausstellen, dann lass vier feige Ungors (S. 332) erscheinen, die, vom Lärm angelockt, aus den Büschen auf die Charaktere schießen.

Sieg der Charaktere

Sobald das Schwein tot ist, können die Charaktere die widerliche Aufgabe angehen, den Kadaver und die Lichtung zu untersuchen. Dabei finden sie Folgendes:

- Das Schwein ist übergroß und missgebildet und hat ein Brandzeichen am Ohr: einen Kreis mit einem Kreuz darin. Wer einen durchschnittlichen (+20) Intelligenzwurf besteht, erinnert sich, dieses Zeichen auf Ottos Bauernhof gesehen zu haben.
- An einer Seite des Schweinebauchs befindet sich eine riesige, eiternde Zyste, die aussieht, als wolle sich etwas von drinnen nach draußen bohren (nämlich der Warpstein-Zahn aus dem Magen).
- Beim Aufschneiden des Schweins kommt der Zahn zum Vorschein (die Charaktere wissen vermutlich nicht, dass es sich um Warpstein handelt, spüren jedoch, dass er sich „falsch“ anfühlt), außerdem Knochenteile und ein paar größere Stofffetzen, die denen im Kamin von Konrads Haus ähneln.
- Die Enden der Knochenteile weisen keine Bissspuren auf, sondern gerade Kanten wie von einer Klinge.

Mit diesen Beweisen – dem Ohr des Schweins und Konrads Überresten aus seinem Bauch – können die Charaktere nun eilig in die Stadt zurückkehren, um Ilsas Hinrichtung zu verhindern.



KAMPFSPICKZETTEL: GNARGOR

Gnargors sind stark mutierte Muskelberge, die von Stacheln, Stoßzähnen und rauem Fell überzogen sind. Sie sind gefräßige Omnivoren, bevorzugen aber frisches Fleisch. Ihr Appetit ist so groß und ihre Kiefer so gewaltig, dass sie einen Ritter in Rüstung samt Pferd in Rossharnisch in wenigen Sekunden verschlingen können.

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
7	45	-	55	45	33	35	-	5	30	-	32

Kreatureneigenschaften:

Geschwind, Größe (Groß), Korrumperend (Gering), Nachtsicht, Raserei, Rüstung 1 (5), Territorial, Tierhaft, Verstörend

Angriffseigenschaften: Hörner (Hauer) +10, Waffe (Hauer) +10

Ablauf bei Kampfbeginn:

Initiative würfeln

Korrumperung würfeln (S. 182): herausfordernder (+0) *Besonnenheits*-Wurf

Besonnenheitsprobe gegen Angst bzw. Entsetzen wegen der Größe der Kreatur (S. 340)

- „zierlicher“ Charakter, z. B. Halbling: erweiterter Wurf gegen Entsetzen (2)
- „normaler“ Charakter, z. B. Zwerg, Elf, Mensch: erweiterter Wurf gegen Angst (1)

Misserfolg gegen Entsetzen:

- Erhalte Anzahl *Demoralisiert*-Zustände: Entsetzen-Wert + negative-EG
- Erleide zusätzlich die Auswirkungen von Misserfolg gegen Angst

Misserfolg gegen Angst:

- -1 EG bei allen Würfeln geg. d. Kreatur. Sich annähern erfordert (+0) *Besonnenheits*-Wurf, wenn Kreatur sich nähert ebenfalls, sonst 1 *Demoralisiert*-Zustand (S. 190).

30 Lebenspunkte

(Abzug wenn getroffen:
Rüstung 1 + WIB 4 = 5)

Zug der Kreatur

- normaler Angriff, bei Treffer Todesstoß (S. 340, S. 160)
- kann für 1 Vorteil eine zusätzliche Hörner (Hauer)-Attacke durchführen +10 (S. 338)
- kann für 1 Vorteil eine zusätzliche Niedertrampeln-Attacke durchführen +5 (S. 340)
- kann sich frei bewegen (Lösen nicht notwendig, S. 340)

Bei Angriff der Kreatur

- Wurf auf KG (45),
 - - Zustände
 - + Vorteile
 - Angriffsgrundschaden: Waffe +10 / Hörner (Hauer) +10 / Niedertrampeln +5

Gegen normal große Gegner	Gegen kleine Gegner
Auf Charakter in <i>Angst</i> oder <i>Entsetzen</i> zugehen löst bei diesem <i>Besonnenheits</i> probe aus.	Auf Charakter in <i>Angst</i> oder <i>Entsetzen</i> zugehen löst bei diesem <i>Besonnenheits</i> probe aus.
SC erhält -2 EG auf Parieren wg. Größe (S. 340)	SC erhält -4 EG auf Parieren wg. Größe (S. 340)
Bei Treffer durch Kreatur	
Angriffsgrundschaden + wahlweise Einerstelle des Würfelwurfs <u>oder</u> EG	Angriffsgrundschaden + Einerstelle des Würfelwurfs + EG
	Doppelter Schaden: nach allen anderen Modifikatoren berechnet
Todesstoß: kann ins Feld des letzten getroffenen Ziels ziehen und das nächste Ziel angreifen (max. KG-Bonus), jedes max. 1-mal	Todesstoß: kann ins Feld des letzten getroffenen Ziels ziehen und das nächste Ziel angreifen (max. KG-Bonus), jedes max. 1-mal

Zug der SCs

- Falls in *Angst*: *Besonnenheits*-Wurf wiederholen (+ Vorteil), bis EG die *Angst*-Stufe erreichen. Möchte SC sich der Kreatur nähern, z. B. um anzugreifen: nur bei gelungener zusätzlicher *Besonnenheits*probe möglich.
- Falls *Demoralisiert*: SC muß versuchen sich zu verstecken. Sobald nicht mehr gebunden, *Besonnenheits*wurf → EG Zustände entfernen; nach jeder vollen Runde im Versteck wird ein zusätzlicher Zustand entfernt.

Nahkampfangriff	Fernkampfangriff
<ul style="list-style-type: none"> ○ +10 wg. Größe (S. 340) ○ +20 wenn umzingelt 2 zu 1, +40 wenn 3 zu 1 (S. 161) ○ - Zustände ○ + Vorteil ○ - 1 EG, wenn Angreifer noch in <i>Angst</i> oder <i>Entsetzen</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ○ +20 wg. Größe (S. 161) ○ (Optional: -20 falls Ziel in Nahkampf verwickelt) ○ - Zustände ○ + Vorteil ○ - 1 EG, wenn Angreifer noch in <i>Angst</i> oder <i>Entsetzen</i>

Kampfmodifikatoren aus Größe

Doppelter Schaden gegen Kleinere

Alle von einer größeren Kreatur angerichteten Schäden werden mit der Anzahl der Stufen multipliziert, um die sie größer ist (also x2 bei zwei Stufen, x3 bei drei Stufen usw.); dieser Multiplikator kommt nach allen anderen Modifikatoren zur Anwendung.

Niedertrampeln

Kreaturen, die größer sind als ihre Gegner, können ein Niedertrampeln als einzelne Freie Attacke durchführen, indem sie 1 Vorteil ausgeben. Niedertrampeln bedeutet, dass sie um sich treten, stampfen, mit purer Masse zermalmen oder kleinere Gegner einfach aus dem Weg schlagen. Diese Attacke verwendet Nahkampf (Waffenlos), der Schaden entspricht dem Stärke-Bonus.

Todesstoß (S. 340, S. 160)

Bei allen erfolgreichen Treffern gegen kleinere Ziele kommt die Sonderregel Todesstoß zur Anwendung, selbst wenn das Ziel überlebt. Die Kreatur kann sich an die Stelle bewegen, die zuvor der getroffene Gegner innehatte, und einen weiteren Gegner attackieren, sofern dort ein solcher vorhanden ist. Du kannst dies eine Anzahl von Malen tun, die deinem Kampfgeschick-Bonus entspricht, und darfst im gleichen Zug den gleichen Gegner nicht mehr als einmal attackieren.

Verwundend gegen kleinere

Wenn die Kreatur 1 Stufe größer ist, kannst du zur Bestimmung des Schadens entweder die Einerstelle des Würfelwurfs oder die EG verwenden, je nachdem, was höher ist. Wenn du bei deinem Trefferwurf zum Beispiel eine 34 gewürfelt hast und eine 52 brauchtest, um zu treffen, dann kannst du entweder die EG nehmen, die in diesem Fall 2 sind, oder die Einerstelle des Würfelwurfs, was 4 ist. Eine stumpfe Waffe kann niemals verwundend sein.

Wuchtig gegen 2 oder mehr Stufen kleiner

Wenn die Kreatur 2 oder mehr Stufen größer ist, erhalten ihre Waffen die Qualität Wuchtig. Wenn sie einen Gegner trifft, wird das Resultat des Würfels für die Einerstelle zu jedem Schaden hinzuaddiert, den eine wuchtige Waffe verursacht. Eine stumpfe Waffe kann niemals zugleich wuchtig sein (Stumpf hat Vorrang).

Beschreibungen der übrigen Kreatureigenschaften

Geschwind

Die Kreatur hat eine hohe Geschwindigkeit, vielleicht, weil sie ein Vierbeiner ist oder besonders lange Beine hat. Multipliziere die Bewegungsweite bei *Rennen* mit 1,5.

Korrumpierend (Gering)

Die Kreatur ist vom Chaos befleckt oder von Schwarzer Magie erfüllt. Die Stärke des korrumpierenden Einflusses ist in Klammern angegeben (siehe S. 182). Wenn du einem korrumpierenden Einfluss ausgesetzt bist, dann steht ein

herausfordernder (+0) *Besonnenheits*-Wurf an. Wenn dein Wurf gegen eine solche geringe Exposition scheitert, erhältst du 1 Korruptionspunkt.

Nachtsicht

Die Kreatur kann in natürlicher Dunkelheit gut sehen. Vorausgesetzt, dass es zumindest eine schwache Lichtquelle gibt (sei es Sternenlicht, Mondlicht oder Biolumineszenz), kannst du pro Stufe in Nachtsicht 20 Meter weit sehen. Zudem erhöht sich für dich die Beleuchtungsdistanz jeder Lichtquelle um 20 Meter pro Stufe in Nachtsicht.

Raserei

Mit einem erfolgreichen *Willenskraft*-Wurf (oder wenn sie die Hälfte ihrer LP verliert) kann sich die Kreatur in den Zustand der *Raserei* versetzen.

Solange die Kreatur der *Raserei* unterliegt, ist sie gegen alle anderen Effekte von Psychologie immun und wird weder fliehen noch sich zurückziehen, egal was geschieht. Tatsächlich muss sie sich stets so schnell wie möglich auf den nächsten Gegner zubewegen, um ihn attackieren zu können. Generell sind die einzigen Handlungen, die sie wählen kann, *Kampfgeschick*-Würfe oder *Athletik*-Würfe zum möglichst schnellen Erreichen des Feindes. Des Weiteren darf sie in jeder Runde als Freie Handlung einen *Nahkampf*-Wurf durchführen, da sie sich mit allem, was sie hat, in ihre Attacken stürzt. Zudem erhält sie +1 auf ihren Stärke-Bonus, so groß ist ihre Wildheit. Die Kreatur bleibt in *Raserei*, bis entweder alle Feinde in ihrem Sichtbereich erledigt sind oder sie den Zustand *Betäubt* oder *Bewusstlos* erhält. Wenn die *Raserei* vorbei ist, erhält die Kreatur automatisch 1 *Erschöpft*-Zustand.

Territorial

Diese Kreatur schützt einen bestimmten Bereich oder Ort. Sie wird bis zum Tod kämpfen, um ihn zu verteidigen und normalerweise keine Feinde verfolgen, die aus diesem Bereich heraus fliehen.

Tierhaft

Die Kreatur ist nicht zu höherem Denken oder Sprache in der Lage. Sie meidet Feuer und erhält einen *Demoralisiert*-Zustand, wenn sie davon getroffen wird. Zur Verteidigung verwendet sie nur die *Ausweichen*-Fähigkeit. Wenn sie mehr als die Hälfte ihrer LP verliert, verfällt sie in *Raserei*. Tierhafte Kreaturen haben keinen Charisma-Wert.

Verstörend

Die Kreatur verwirrt oder wirkt ablenkend auf ihre Feinde, möglicherweise durch einen moschusartigen Duft, überriechenden Gestank oder durch ein besonders bizarres oder erschreckendes Aussehen. Alle lebenden Ziele innerhalb einer Anzahl von Metern, die ihrem *Widerstands-Bonus* entspricht, erleiden einen Abzug von -20 auf alle Würfe. Jedes Ziel kann diesem Abzug nur einmal zur gleichen Zeit unterliegen, egal wie viele *verstörende* Feinde sich in seiner Nähe befinden.

Schluss: Der Prozess gegen Ilsa Mor

Zurück im Dorf finden die Abenteurer das gesamte Dorf auf dem Marktplatz versammelt.

Ein Scheiterhaufen wurde errichtet und Ilsas Käfig daneben aufgestellt. Otto verkündet sein Urteil:

„Mitbürger von Krote, es ist an der Zeit, uns von dieser verdorbenen Frau und ihren finsternen Machenschaften zu befreien. Ihre Verbrechen sind wahrlich abscheulich. Sie wird beschuldigt, den guten Mann Konrad zu ihrem eigenen perversen Vergnügen in ein gewöhnliches Schwein verwandelt zu haben. Ihr alle wisst um ihre unnatürlichen Verbindungen zum Wald und den abscheulichen Wesen, die dort hausen. Ich sage, wir haben ihre Anwesenheit zu lange geduldet! Damit muss Schluss sein!“

Als die Abenteurer eintreffen, hält Otto inne. Er scheint unsicher, was er tun soll. Vosgard springt hinzu und ruft, dass die Fremden angehört werden müssen, da sie Ermittlungen durchgeführt haben und – hoffentlich – Beweise für Ilsas Unschuld bringen. Dann würde der wahre Täter noch immer unter ihnen weilen! Entweder nutzen die Charaktere ihre sozialen Fähigkeiten, um die Menge zu beeinflussen und sie davon zu überzeugen, dass Otto schuldig ist, oder sie zeigen das Ohr des Schweins vor, woraufhin Otto unter Tränen zusammenbricht und seine Tat gesteht. Unabhängig davon, wie die Charaktere vorgehen, sollte es ihnen nicht schwerfallen, die Dorfbewohner von Ottos Schuld zu überzeugen.

Die Dörfler fordern jedenfalls, dass jemand verbrannt wird. Wenn nicht Ilsa, dann Otto.

Die Spieler müssen entscheiden, ob sie die Hinrichtung verhindern wollen. Vosgard dankt ihnen dafür, dass sie die Wahrheit enthüllt haben, und wünscht ihnen alles Gute. Außerdem schärft er ihnen ein, Fundsachen aus dem Wald schnellstmöglich zu entsorgen.



Damit endet dieses Abenteuer und die Spieler können stolz auf ihre Ermittlungsfähigkeiten sein!

VORGEFERTIGTE SPIELERCHARAKTERE

Auf den folgenden Seiten findest du für jeden Charakter eine Beschreibung und ein Charakterblatt, die dazu gedacht sind, sie auszudrucken und dem Spieler zur Verfügung zu stellen.



WFRP

In the Grim World of Perilous Adventure, you're the guy on the right. Good luck.

Jürgen Eisenstadt, Steuereintreiber (Karriere: Büttel)

Hintergrund

Du bist zu alt für diesen Scheiß. Nach vielen Jahren treuen Dienstes für deinen Herrn, Baron Falkenheim, freust du dich darauf, endlich den Knüppel an den Nagel zu hängen und aus dem Spiel auszusteigen. Doch du bist noch immer ein rauer, pragmatischer Mann, der es gewöhnt ist, Menschen von ihrer schlimmsten Seite zu sehen, und du hast genug drauf, um mit dem Abschaum des Imperiums fertigzuwerden.

Nun hat dir der Baron befohlen, in das Dorf Krote zu reisen und einen lokalen Streit beizulegen, irgendwas mit einem Schwein. Außerdem sollst du seine Tochter mitnehmen und ihr etwas über die Verantwortlichkeiten eines Verwalters beibringen, denn diese Ländereien werden eines Tages ihr gehören.

Tipps für Spieler*innen

- Du bist ein ziemlich guter **Nahkämpfer**.
- Ein Schild wäre eine großartige Ergänzung, falls du an einen rankommst.
- Du kennst dich gut mit Münzen aus (Talent **Numismatiker**) und bist ein brillanter Kopfrechner (Talent **Zahlengenie**).
- Du kannst allgemein gut mit Menschen und bist besonders gut darin, Ansagen zu machen und Leute herumzukommandieren (Fähigkeit **Anführen**). Du kannst aber auch im Smalltalk viel erfahren (Fähigkeit **Klatsch**).

Rufus Ritschel, Zöllner (Karriere: Straßenwächter)

Hintergrund

Du arbeitest seit vielen Jahren mit Jürgen zusammen und patrouillierst mit ihm auf den Straßen und Wegen der Provinz, um für die Sicherheit der Reisenden und ehrlichen Bürger des Imperiums zu sorgen. Er hat dich gebeten, ihn bei seinem aktuellen Auftrag zu begleiten, zweifelsohne wegen deines Mutes und deiner Kampffertigkeiten.

Du bist jung genug, um die Aufregung deiner Arbeit zu genießen, und freust dich über eine Gelegenheit, dein Können mit der Klinge unter Beweis zu stellen. Umso mehr, seit du erfahren hast, dass die Tochter des Barons, Rosalin, euch nach Krote begleiten wird.

Tipps für Spieler*innen

- Du bist ein guter Schütze mit der Armbrust.
- Im Nahkampf kommst du klar, hast aber nur 10 Lebenspunkte.
- Du kannst als einziger singen und sprichst als einziger Bretonisch.
- Du kannst im Dunkeln weiter sehen als alle anderen Gruppenmitglieder (Talent Nachtsicht).

Regeln

Durchbohrend (Eigenschaft der Armbrustbolzen)

Durchbohrende Waffen können mit einem einzigen sauberen Treffer töten. Eine *durchbohrende* Waffe verursacht bei jedem Treffer, dessen Würfelwurf durch 10 teilbar (also 10, 20, 30 usw.) oder ein Pasch ist (also 11, 22, 33, ...) einen Kritischen Treffer.

Wenn die durchbohrende Waffe eine Fernkampf-Waffe ist, dann hat sich das Geschoss (Pfeil, Bolzen oder Kugel) tief im Körper des Zieles verhakt und kann nur mit einem gelungenen herausfordernden (+0) *Heilen*-Wurf entfernt werden. Für jedes nicht entfernte Geschoss kann 1 LP nicht heilen.

Rosalin Falkenheim, Adelsspross (Karriere: Adeliger)

Hintergrund

Da deine Brüder sich um alles gekümmert haben, musstest du nie einen Finger rühren und hast dein bisheriges Leben hauptsächlich damit verbracht, an den Mann zu denken, den du eines Tages heiraten wirst.

Nun aber sind alle deine Brüder im Krieg gefallen und dein Vater besteht darauf, dich auf das zukünftige Verwalten deiner Familiengüter vorzubereiten. In diesem Fall bedeutet das, eine Reise nach Krote zu unternehmen und dich um die Probleme der Bevölkerung zu kümmern. Etwas, worauf du dich ganz und gar nicht freust.

Tipps für Spieler*innen

- Du bist eine gute Nahkämpferin mit dem Florett.
- Aufgrund deines Gold-Status und des Talents **Blaublütig** begegnet man dir mit Respekt und du erhältst im Umgang mit Menschen von geringerem Status Boni auf Anführen, Charme und Einschüchtern, aber auch Abzüge auf Klatsch (siehe S. 51).

Regeln

Eigenschaften des Floretts:

Durchbohrende Waffen können mit einem einzigen sauberen Treffer töten. Eine *durchbohrende* Waffe verursacht bei jedem Treffer, dessen Würfelwurf durch 10 teilbar (also 10, 20, 30 usw.) oder ein Pasch ist (also 11, 22, 33, ...) einen Kritischen Treffer.

Mit **präzisen** Waffen lässt sich sehr genau treffen. Du erhältst einen Bonus von +1 EG auf jeden gelungenen Attacke-Wurf mit dieser Waffe.

Schnelle Waffen sind so konstruiert, dass sie mit besonders hoher Geschwindigkeit nach dem Gegner schlagen oder stechen. Wer eine *schnelle* Waffe führt, kann sich entscheiden, mit dieser Waffe nicht in der normalen Initiative-Reihenfolge zu attackieren, sondern zu einem beliebigen Zeitpunkt in dieser Runde, egal ob zuerst, zuletzt oder irgendwo dazwischen.

Zudem erleiden alle *Nahkampf*-Würfe zur Abwehr von *schnellen* Waffen einen Abzug von -10, es sei denn, die verteidigende Waffe besitzt ebenfalls die Qualität *schnell*; andere Fähigkeiten verteidigen wie gewohnt. Zwei Kombattanten mit *schnellen* Waffen kämpfen wie üblich in der Reihenfolge der Initiative (relativ zueinander). Eine *schnelle* Waffe kann niemals zugleich *langsam* sein (*langsam* hat Vorrang).

Stumpfe Waffen sind nicht sehr gut darin, Rüstungen zu durchdringen. Gegen *stumpfe* Waffen werden alle Rüstungspunkte (RP) verdoppelt. Außerdem verursachen sie bei einem erfolgreichen Trefferwurf im Nahkampf nicht automatisch den Verlust von mindestens 1 LP.

Alfreid Wandelsleben, Student (Karriere: Gelehrter)

Hintergrund

Du bist Rosalins Schreiber und Diener und kennst sie seit ihrer Kindheit. Du weißt, dass sie eigensinnig und grausam sein kann, aber im Laufe der Jahre hast du dich damit abgefunden, hinter ihr aufräumen zu müssen.

Nun jedoch schleppt sie dich in ein von Sigmar verlassenes Dorf mitten im Nirgendwo, um ein Schwein zu untersuchen. Du hast keinen Zweifel daran, dass dieser Ausflug einen weiteren absoluten Tiefpunkt in deinem Leben darstellen wird.

Tipps für Spieler*innen

- Du bist der Gebildete in der Gruppe und sprichst **Klassisch** (das entspricht dem Latein unserer Welt).
- Du weißt viel über das **Reikland** und seine **Gesetze** (Wissensfähigkeiten).
- Außerdem sprichst du **Ödländisch**, die Sprache des reichen Nachbarstaates Marienburg.
- In deiner Jugend warst du ein passabler **Bogenschütze**, hast aber keinen Bogen dabei.
- Du bist sehr gut darin, Leute unter den Tisch zu trinken (Fähigkeit **Zechen**), verstehst dich aufs Glückspiel und kannst dich gut umhören (Fähigkeit **Klatsch**).
- Keiner der hier vorgestellten Charaktere hat die Fähigkeit **Heilen**, aber du hast zumindest ein paar **Verbände** dabei, um Blutungen zu stoppen. Bei einem erfolgreichen (**Heilen-** oder) **Geschicklichkeits-Wurf** entfernen diese +1 zusätzlichen **Blutend-Zustand**.

Regeln

Talent Künstlerisch

Du besitzt ein natürliches Talent für Künstlerisches und kannst mit nichts als etwas **Zeit** und geeignetem **Material** präzise **Skizzen** erstellen. Diese Befähigung kann im Spiel vielerlei Anwendung finden, zum Beispiel wenn du ein **Fahndungsbild** skizzieren oder **akkurate Darstellungen** in einem **Reisejournal** gestalten möchtest, wobei die Festlegung der sich daraus ergebenden **Vorteile** beim **SL** liegt. Zudem fügt dieses Talent jeder **Karriere**, in die du wechselst, die Fähigkeit **Kunst** (1 nach Wahl) hinzu. Wenn sich bereits eine **Kunst-Fähigkeit** in der entsprechenden **Karriere** befindet, kannst du die entsprechende **Kunst-Fähigkeit** stattdessen für **5 EP** weniger pro **Steigerung** verbessern.

Ludmilla Wolfs, Fallenstellerin (Karriere: Jägerin)

Hintergrund

Seit vielen Jahren jagst du für den Baron das Wild in seinen Wäldern. Schon als Kind hast du die Ruhe des Waldes genossen und dort mehr Zeit allein als in Städten oder mit Dörflern verbracht.

Nun hat dich der Baron beauftragt, seine Tochter und seinen Vogt in ein entlegenes Dorf zu begleiten, um eine Angelegenheit vor Ort zu klären. Deine Wildniskennntnis und Expertise mit dem Bogen könnten sich als entscheidend für den Erfolg dieser Mission erweisen.

Tipps für Spieler*innen

- Du bist eine gute **Bogenschützin**.
- Du kennst dich aus mit dem **Überleben** im Wald (Details der Fähigkeit unten).
- Dank deines Talents **Richtungssinn** fällt es dir leichter, dich in der Wildnis zu orientieren.
- Du kennst dich mit Tieren aus (**Wissen: Tiere**) und weißt, wie man sie pflegt und verarztet (**Tierpflege**).
- Wenn du in Feld, Wald und Wiesen schleichst, bemerkst dich in der Regel niemand (**Talent Streuner**).
- Du kannst mehr tragen als die anderen (**Talent Stämmig**).

Regeln

Durchbohrend (Eigenschaft der Pfeile)

Durchbohrende Waffen können mit einem einzigen sauberen Treffer töten. Eine *durchbohrende* Waffe verursacht bei jedem Treffer, dessen Würfelwurf durch 10 teilbar (also 10, 20, 30 usw.) oder ein Pasch ist (also 11, 22, 33, ...) einen Kritischen Treffer. Wenn die durchbohrende Waffe eine Fernkampfwaffe ist, dann hat sich das Geschoss (Pfeil, Bolzen oder Kugel) tief im Körper des Zieles verhakt und kann nur mit einem gelungenen **herausfordernden (+0) Heilen-Wurf** entfernt werden. Für jedes nicht entfernte Geschoss kann 1 LP nicht heilen.

Überleben (IN, Grundfähigkeit)

Die Fähigkeit *Überleben* wird gebraucht, um in der Wildnis zu überleben, und umfasst Fertigkeiten wie fischen, jagen, sammeln, Feuer machen und Hütten bauen. Du weißt die Zeichen bevorstehender Wetterwechsel und die Hinterlassenschaften gefährlicher Bestien zu lesen. Wenn ein Lager im Freien aufgeschlagen wird, führst du einen *Überlebenswurf* durch, modifiziert gemäß der Schwierigkeit der Bedingungen. So könnte der Wurf zum Beispiel **herausfordernd (+0)** sein, wenn es regnet, oder **schwer (-20)** bei Sturm. Ein erfolgreicher Wurf bedeutet, dass du dich mit ausreichend Essen und einer geeigneten Lagerstätte für die Nacht versorgt hast, wobei jeder EG bedeutet, dass du selbiges auch für einen weiteren Charakter schaffst. Wenn der Wurf misslingt, musst du einen **herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf** schaffen, sonst erhältst du einen *Erschöpft*-Zustand. Bei einem Verblüffenden Scheitern (-6) passiert zusätzlich noch etwas Unerwartetes. Wird euer Lager vielleicht mitten in der Nacht angegriffen? Beim Kampf in der Wildnis kannst du *Überleben* in gleicher Weise wie *Intuition* verwenden, um +1 Vorteil zu erhalten, bis zu einem Maximum, das deinem Intelligenz-Bonus entspricht. Du entdeckst dabei zum Beispiel tückisches oder schwieriges Gelände, das sich zu deinem Vorteil nutzen lässt.

Oswald Aberbach

Hintergrund

Du hast gelegentlich mit der Jägerin Ludmilla zusammengearbeitet und sie hat dich gebeten, sie auf einer Mission in ein nahegelegenes Dorf zu begleiten.

Das klingt deutlich spannender als deine ursprünglichen Pläne. Vielleicht fällt sogar etwas Geld für dich ab.

Tipps für Spieler*innen

- Du bist ein guter Nahkämpfer und kannst mit der Schleuder umgehen.
- Im Nahkampf richtest du dank deiner Stärke und dem Talent **Mächtiger Schlag** mehr Schaden an als die anderen (Stärkebonus 4 + Waffenschaden 4 + Talent 1 = 9).
- Du bist geübt darin, dich in bewohnten Gebieten unbemerkt zu bewegen (**Schleichen: Stadt**).
- Du bist recht umgänglich (**Charme**) und kannst etwas Alkohol vertragen (**Zechen**).
- Du bist stark, dadurch ein guter Kletterer und kannst auch Leute **Einschüchtern**.

Regeln

Betäubend (Eigenschaft der Schleuderkugeln)

Betäubende Waffen sind besonders gut darin, Feinde besinnungslos zu schlagen. Wenn dir mit einer betäubenden Waffe ein Kopftreffer gelingt, kannst du einen **Vergleichenden Stärke/Ausdauer-Wurf** gegen den getroffenen Gegner durchführen. Wenn du den Wurf gewinnst, erhält der Gegner einen *Betäubt*-Zustand.

Springen (du erhältst +1 Erfolgsgrad (EG) durch das Talent **Starke Beine**)

Du kannst deinen Bewegungs-Wert in Fuß (1 Fuß entspricht etwa 30 cm) weit springen, ohne einen Wurf durchführen zu müssen. Wenn du weiter springen willst, dann erfordert dies einen **durchschnittlichen (+20) Athletik-Wurf**, sofern du mindestens deinen Bewegungs-Wert in Metern Anlauf hattest. Ohne Anlauf ist der Wurf **herausfordernd (+0)**. Bei einem Erfolg springst du für jeden EG zusätzlich 1 Fuß weit, bei +0 EG immerhin einen halben Fuß.

Talent Resistenz (Chaos)

Du bestehst automatisch den ersten Wurf pro Spielabend zum Widerstand gegen Chaos. Sollte der EG wichtig sein, dann entspricht er für die Belange dieses Wurfes deinem Widerstands-Bonus.