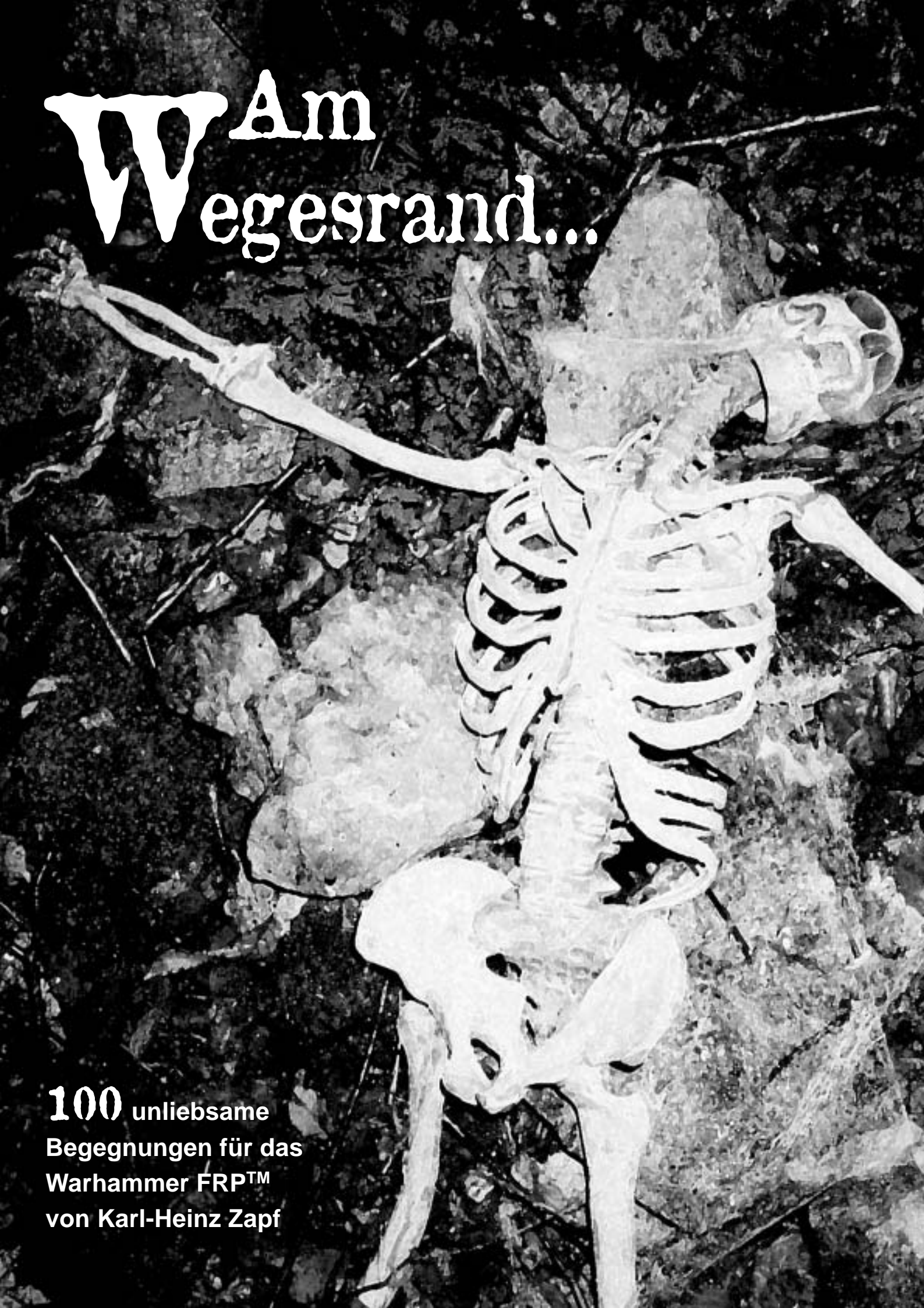


# Am Wegesrand...

**100** unliebsame  
Begegnungen für das  
Warhammer FRP™  
von Karl-Heinz Zapf





**01 Ein kleines Dorf** namens **FRIEDHOFEN** liegt vor den Abenteurern, umgeben von einer Holzpalisade; dort wird gerade eine Hochzeit gefeiert, nämlich die von **HARTMUT ROSSBACH** und **GERLINDE ZWEIG!** Die Abenteurer werden von den Eltern eingeladen, am Fest teilzunehmen! Sie können die nächsten Tage ohne Bezahlung im Wirtshaus „Zum wütenden Eber“ unterkommen...

**02 Eine Bande von Wegelagerern** hat es auf die Abenteurer abgesehen! Es sind **1W6+3 Outlaws** unter ihrem Anführer **RAIMUND WAGNER**, die zunächst die Herausgabe des Geldes fordern und bei Weigerung angreifen, bis die Hälfte ihrer Mannen gefallen ist!

**Outlaws**

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	31	3	3	8	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	29	29	29	29	29

**Weapons:** *Axe or Mace, Short Bow.*  
**Trappings:** *Mail Shirt (1 AP/Body), Shield (1 AP, all locations).*

**Raimund Wagner**

M	WS	BS	S	T	W	I
4	39	39	4	4	10	39
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	39	39	39	39	39	29

**Weapon:** *Sword, Cross Bow.*  
**Trappings:** *Sleeved Mail Coat (1 AP, Body/Arms/Legs), Shield (1 AP, all locations), Helmet (1 AP, Head).*

**03 Ein Galgenhügel** liegt am Wegesrand und an einer großen, vom Blitz gespaltenen Eiche hängen die verwesenen Leichname von drei Menschen! Die Abenteurer gelangen während eines schweren Gewitters an diesen unheilvollen Ort. Plötzlich beginnen die Leichen zu zucken, reißen sich mit einem grässlichen Stöhnen von ihren Stricken los und wanken auf die Abenteurer zu...

**Zombies**

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	0	3	3	5	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	10	10	14	14	14	-

**Special Rules:** *Zombies* verursachen *Fear!* Sie haben eine 50%-Chance, *infected wounds* zu verursachen!

**04 Ein reisender Pedlar** mit Pferdefuhrwerk kommt den Abenteurern auf der Straße entgegen! Er hat hauptsächlich Gegenstände des täglichen Bedarfs, wie z. B. Töpfe, Lampen oder Krüge auf seinem Wagen, kann die Abenteurer aber mit Proviant oder auch einigen Waffen versorgen. Der Händler namens **LUDWIG KROGMANN** hat, ohne es selbst zu wissen, unter einigen verstaute Decken und Seilen ein magisches *Enchanted Rope*, das er zum Preis eines gewöhnlichen Seils verkaufen würde...

**05 Einige Goblins** legen in einem abgelegenen Waldstück einen Hinterhalt! Es handelt sich um **1W6+6** der widerwärtigen Grünhäute; sie werden die Abenteurer aus dem Unterholz zunächst mit Pfeilen beschießen und erst in den Nahkampf gehen, wenn diese angreifen. Die *Goblins* fliehen, sobald mehr als die Hälfte von ihnen außer Gefecht sind...

**Goblins**

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	25	3	3	7	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	18	18	18	18	18	18

**Weapons:** *Sword, Short Bow.*  
**Special Rules:** *Goblins* haben *Night Vision* von 10 yards.

**06 Ein Krachen, Bersten** und tiefes Brummen ertönt aus dem Wald! Ein Bär fühlt sich von den Abenteurern belästigt und greift sie wutschnaubend und brüllend an, wird aber den Kampf sofort abbrechen, sobald die Gruppe sein Revier verlassen hat!

**Bear**

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	0	4	4	11	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	-	24	10	24	24	-

**Special Rules:** Ein verwundeter *Bear* ist *subject to frenzy* und verursacht *Fear!*

**07** Eine Gruppe von Zwergen kommt den Abenteurern entgegen. Ihr Anführer **HAAKON HAGBART** ist guter Dinge und lädt die Gruppe ein, das Nachtlager zusammen mit ihnen aufzuschlagen! Bei den Zwergen handelt es sich um eine Abenteurergruppe, die gerade einen Kampf mit einem Troll hinter sich hat (und sie werden nicht müde, dies zu erzählen). Allerdings können die Zwerge den Abenteurern Informationen über die Gegend liefern...

**08** Eine Wildschweinrotte fühlt sich durch die Anwesenheit der Abenteurer bedroht und **1W6** der Tiere gehen zum Angriff über!

### Boars

M	WS	BS	S	T	W	I
7	33	0	3	3	11	30

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	-	10	14	14	14	-

**Special Rules:** Verwundete *Boars* sind *subject to frenzy*.

Ihre Angriffe haben eine 30%-Chance, *infected wounds* zu verursachen!

**09** Ein abgelegenes Dorf namens **SCHLAGHAUSEN** erscheint vor den Abenteurern, in dem helle Aufregung herrscht! Ein ausgehungertes Rudel Wölfe wurde am Fluss gesehen, das eine der jungen Frauen aus dem Dorf namens **HANNA PAHL** (die dort gerade Wäsche gewaschen hat) angegriffen haben soll! Keiner der Dörfler wagt sich so richtig nachzusehen, und alle bitten die Abenteurer inständig, diese mögen den Umtrieben der Kreaturen ein Ende bereiten: In der Tat handelt es sich um **2W6** besonders böartige Angehörige dieser Tiergattung...

### Great Wolves

M	WS	BS	S	T	W	I
9	41	0	3	3	5	30

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	-	10	14	14	14	-

**10** Ein reisender Zauberkundiger samt seinem Lehrling begegnet den Abenteurern. Dieser ge-

Auf den folgenden Seiten findet sich eine Begegnungstabelle für das **Warhammer Fantasy Roleplaying Game!** Über Sinn und Unsinn solcher Tabellen kann man sich streiten...

Tatsache ist, dass die Welt von **WFRP** eine dunkle Welt voller Gefahren ist und die Reisen der Abenteurer lapidar meist nur mit wenigen Worten abgehandelt werden – und dabei meistens obendrein nichts passiert! Daher schlicht und ergreifend diese Begegnungstabelle (und obendrein kann man einige dieser Reise-Zwischenfälle ohne großen Aufwand auch in spontane Kurzabenteuer umwandeln).

Natürlich steht es jedem Spielleiter frei, Ereignisse abzuschwächen oder umzugestalten, denn töten sollen die Begegnungen im Normalfall die Gruppe nicht – eher daran erinnern, daß die *Old World* kein Platz für ein lauschiges Picknick ist...

### Wie wende ich die Begegnungstabelle an?

Als Faustregel gilt: Pro Mitglied der Gruppe gibt es pro Tag (d.h. 24 Stunden) eine **2%ige** Chance für eine Zufallsbegegnung. Bei 5 Mitgliedern der Gruppe besteht also eine 10%ige Wahrscheinlichkeit, dass pro Tag etwas passiert (dies kann natürlich nach Belieben geändert werden)!

Jeder Spieler muss einmal würfeln (spieltechnisch am Beginn des neuen Tages) und falls die erwürfelte Zahl innerhalb dieses Prozentwertes bleibt, so würfelt ein anderer Spieler die Begegnung aus...

Um bei unserem Beispiel zu bleiben: In diesem Falle genügt es, wenn ein Spieler eine 90 bis 100 erwürfelt, um eine Zufallsbegegnung auszulösen. **Und nun: Viel „Spaß“ auf der Reise...**

lehrte Mann namens **REGIMIUS MIDDENDORF** (sein Lehrling heißt **HANS ACHTNICH**) kann den Abenteurern von großem Nutzen sein, da er vielerlei magische Tränke mit sich führt:

- *Potion of Disguise* (75%-Chance, 100 Goldcrowns)
- *Potion of Flight* (50%-Chance, 150 Goldcrowns)
- *Potion of Healing* (75%-Chance, 100 Goldcrowns)
- *Potion of Invisibility* (25%-Chance, 200 Goldcrowns)
- *Potion of Strength* (75%-Chance, 100 Goldcrowns)
- *Potion of Tongues* (75%-Chance, 50 Goldcrowns)
- *Potion of Water Walking* (75%-Chance, 50 Goldcrowns).

Desweiteren würde der Magier bei Bedarf Mitglieder der Gruppe heilen oder sie sonstwie unterstützen; zumindest wird er sie vor den Gefahren der Gegend warnen...

**11** Eine blutdürstige Horde von **1W6+3 Chaos Beastmen** durchstreift diese Gegend und die Abenteurer treffen dummerweise auf sie! Diese Kreaturen der Finsternis kämpfen bis zu ihrem Tode...

### Beastman 1 (Leader)

M	WS	BS	S	T	W	I
3	37	25	6*	6*	13	30

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	30	29	24	29	24	10

**Skills:** *Dodge Blow, Strike Mighty Blow, Very Resilient\*, Very Strong\**.

**Mutations:** Der *Beastman* hat einen Stierkopf.

**Trappings:** *Sleeved Mail Coat (1 AP, Body/Arms/Legs)*.

**Weapon:** *Two-handed Axe (INI -10, D +2)*.

### Beastman 2

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	25	3	5*	11	30

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2*	30	29	24	29	24	10

**Skills:** *Acute Hearing, Dodge Blow, Strike Mighty Blow, Very Resilient\**.

**Mutations:** Der *Beastman* hat einen Wolfskopf (A+1\*) und ist extrem stark behaart.

**Trappings:** *Mail Shirt (1 AP, Body), Shield (1 AP, all locations)*.

**Weapon:** *Axe*.

### Beastman 3

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	39	25	3	3	10	40*

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	30	29	24	29	24	10

**Skills:** *Dodge Blow, Fleet Footed, Lightning Reflexes\*, Strike Mighty Blow*.

**Mutations:** Der *Beastman* hat einen Rattenkopf.

**Trappings:** *Sleeved Mail Shirt (1 AP, Body/Arms), Breastplate (1 AP, Body) und Shield (1 AP, all locations)*.

**Weapons:** *Mace*.



### Beastman 4 (Standard)

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	25	3	4	10	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2*	30	29	24	29	24	10

**Skills:** *Dodge Blow, Strike Mighty Blow.*

**Mutations:** Der *Beastman* hat einen Widderkopf mit Hörnern (A +1).

**Trappings:** *Shield (1 AP, all locations).*

**Weapon:** *Axe.*

**12** Ein extrem hungriger Troll bricht durch das Unterholz und betrachtet dummerweise die Abenteurer als Nahrungsquelle!

### Troll

M	WS	BS	S	T	W	I
6	33	9	5	4	18	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	14	14	14	24	24	6

**Skills:** *Strike Mighty Blow.*

**Special Rules:** Ein *Troll* verursacht *Fear*!

Sie sind *subject to stupidity* und ein misslungener *stupidity test* bedeutet, dass sie aufhören müssen zu kämpfen und beginnen, etwas zu essen, auch wenn es aus Stein ist!

Wenn ein Troll einen Gegner tötet oder schwer verletzt und kein anderer Gegner in Reichweite ist, muss er einen **CL-Test** bestehen oder beginnen, zu essen; falls er angegriffen wird, während er isst, greift er immer jene Person an, die ihn gestört hat und seine *Attacks* werden verdoppelt, bis er wieder essen kann!

**13** Eine Wildfährte wird von den Abenteurern entdeckt! Dies ist eine ausgezeichnete Gelegenheit, den Proviant zu ergänzen und aufzufrischen; natürlich muss dennoch das Wild erst erlegt werden, dies ist allerdings ohne größere Mühe möglich (zumindest für einen *Ranger* unter den Abenteurern)...

**14** Ein scheinbar verlassenes Dorf liegt vor der Abenteurergruppe. Fensterläden sind vernagelt, streunende Hunde laufen herum und es ist kein Mensch auf der Straße zu sehen! Wenig später tauchen doch einige Gestalten aus den Häusern auf, die unter der folgenden Seuche leiden:

**1W6 Seuche**  
 1-2 *Black Plague*  
 3-6 *Red Pox*  
 Diese bedauernswerten Gestalten er-

hoffen sich Hilfe von den Abenteurern und versammeln sich um sie, wobei sie diese natürlich auch berühren (Ansteckung bei einem misslungenen **T-Test**, +10% für *Immunity to Disease*)!

Ein Arzt oder sonstiger Abenteurer mit Heilfähigkeiten kann hier wahre Wunder vollbringen, wenn auch nur mit sehr, sehr viel Arbeit...

Falls die Abenteurer die Seuchenkranken angreifen, so bildet sich schnell ein Mob (4W6 Dörfler), der zurückschlägt und sie aus dem Dorf vertreiben oder gar lynchen will!

### Townspeople

M	WS	BS	S	T	W	I
4	21	21	2	2	5	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	21	21	21	21	21	21

**Weapons:** *Improvised Weapons (INI -10, D -2).*

**15** Ein schrecklicher Traum sucht einen der Abenteurer Nachts heim! Dieses Erlebnis ist so lebensecht und grauenhaft, dass er mit einem markerschütternden Schrei schweißüberströmt erwacht (**CL-Test** oder **1W3 Insanity Points**).

Der Traum handelt von einem vergangenen, furchtbaren Erlebnis oder einem Feind, den dieser Abenteurer sich gemacht hat...

**16** Eine Gruppe *Roadwarden* taucht bei den Abenteurern auf. Diese berittenen Straßenwächter patrouillieren in dem Gebiet, in welchem sich die Gruppe gerade aufhält und so braucht die nächsten **1W6** Tage und Nächte nicht für Zufallsbegegnungen gewürfelt zu werden! Außerdem versorgen die *Roadwarden* unter Leitung von **GUSTAV GEHRING** die Abenteurer mit den neuesten Informationen aus dieser Gegend...

**17** Waffengeklirr und Schreie hallen plötzlich durch den Wald, in dem sich die Abenteurer gerade befinden! Gehen sie dem Geräusch nach, so entdecken sie eine umgestürzte Kutsche, die von einem *Coachman* und einem *Bodyguard* ver-

teidigt wird, sowie eine Gruppe von scheinbar adligen Damen, die sich angsterfüllt zusammendrängt! Bei den Angreifern handelt es sich um eine große Horde von **3W6 Orcs**, die diese Gegend unsicher machen. Bei der Kutsche liegen bereits die Leichen von zweien der Angreifer, sowie einem toten Coachman und einer ohnmächtigen Adligen. Falls die Abenteurer eingreifen, so wird die Adlige **VERONIKA-CORNELIA VON GRAFHOFEN** ihnen sofort eine Belohnung in Höhe von insgesamt **200 Goldcrowns** übergeben, zusammen mit ihrem nicht enden wollenden Dank!

Sie wird verlangen, dass die Gruppe unbedingt auf ihrem Anwesen in der Nähe von *Altdorf* vorbeikommt, um dort einige Zeit der Ruhe und Rast genießen zu können; die bei ihr befindlichen Hofdamen machen den Abenteurern schöne Augen...

### Orcs

M	WS	BS	S	T	W	I
6	33	25	3	4	7	30

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	29	18	29	29	18

**Skills:** *Dodge Blow.*

**Special Rules:** Die *Orcs* haben *Night Vision* bis zu *10 yards*!

**18** Eine Horde von *Skaven* hat in der Nähe des Nachtlagers der Abenteurer einen Ausstieg aus einem ihrer unzähligen unterirdischen Baue und empfindet die Anwesenheit der

Gruppe als Gefahr! Die Horde besteht aus **1W6+3 Skaven** plus ihrem kampferprobten Anführer **KIZZIH-ZASS...**

### Skaven

M	WS	BS	S	T	W	I
5	33	25	3	3	7	40

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	24	24	24	18	29	14

**Skills:** *Dodge Blow.*

**Special Rules:** Die *Skaven* haben *Night Vision* bis zu *30 yards*!

### Kizzih-Zass

M	WS	BS	S	T	W	I
5	39	29	4	4	9	40

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	34	34	29	28	34	14

**Skills:** *Dodge Blow, Strike Mighty Blow.*

**Special Rules:** Die *Skaven* haben *Night Vision* bis zu *30 yards*!

Die Angriffe der *Skaven* haben eine 35%-Chance, *infected wounds* zu verursachen. Alle Waffen der *Skaven* sind mit *Spider Venom* behandelt (beim einem Treffer und misslungenen **T-Test** wird der Abenteurer *paralysed*, bei einem weiteren Treffer und missglücktem **T-Test** stirbt die betroffene Person innerhalb von **W6 rounds**!).

**19** Ein *Druide* lebt in einer Hütte am Wegesrand, der die Abenteurer mit Heilkräutern und seinen Zaubersprüchen unterstützen kann! Natürlich bietet er den Abenteurern auch Unterschlupf für die Nacht... Dieser freundliche *Druide* heißt **JOSEPH WALDHOFER** und er beherrscht alle folgenden Zaubersprüche (**26 MP**):

■ **Druidic 1:** *Animal Mastery, Cure Poison, Delouse, Heal Animal.*

■ **Druidic 2:** *Giant Animal Mastery, Shapechange, Tanglethorn.*

■ **Druidic 3:** *Animate Tree, Zone of Purity.*

Der *Druide* besitzt auch folgende Tränke:

■ *Potion of Cure Poison*

■ *Potion of Shapechange.*

Er wird kein Gold von den Abenteurern verlangen, dafür aber einen Gegenstand von Wert oder auch etwas von ihrem Proviant...

**20** Eine Schlange fühlt sich von einem herannahenden Abenteurer gestört und greift diesen zischend aus dem hohen Gras an!

### 1W6 Schlangenart

- 1 *Giant Snake*
- 2 *Giant Rattler*
- 3 *Rock Serpent*
- 4-6 *Viper*

### Giant Snake

M	WS	BS	S	T	W	I
3	33	25	3	3	5	60

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	-	24	6	43	43	-





**Special Rules:** Eine *Giant Snake* verursacht *Fear!* Ihr Biss ist *venomous* und falls einem Gebissenen kein **T-Test** gelingt, stirbt er innerhalb von **W3 rounds!** Sie kann ihr Gift bis zu **10 yards** weit spucken, dabei blendet sie einen Gegner für **W6 rounds!**

### Giant Rattler

M	WS	BS	S	T	W	I
3	33	0	3	3	5	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	-	24	6	66	66	-

**Special Rules:** Der Biss einer *Giant Rattler* ist *venomous* und falls einem Gebissenen kein **T-Test** gelingt, stirbt er innerhalb von **W3 rounds!** Die Giant Rattler warnt ihre Gegner immer durch ihre Klapper am Schwanzende!

### Rock Serpent

M	WS	BS	S	T	W	I
3	33	0	3	3	11	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	-	24	6	43	43	-

**Special Rules:** -

### Viper

M	WS	BS	S	T	W	I
3	33	0	1	2	3	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	-	24	10	24	24	-

**Special Rules:** Der Biss einer *Viper* ist *venomous* und falls einem Gebissenen kein **T-Test** gelingt, stirbt er innerhalb von **W3 rounds!**

**21** Ein großes Nest, in dem es glänzt und glitzert, fällt den Abenteurern im Waldesinneren auf, denn die Sonne wird von den dortigen Gegenständen reflektiert!

Das Nest besteht aus Knochen und Zweigen und zwei große Eier liegen darin; mehrere Rüstungsteile, teils zerbrochene Waffen und auch einige Goldmünzen liegen verstreut herum. Sollten die Abenteurer das Nest betreten, so stürzt sich eine *Wyvern* auf sie! Die Eier nützen nur einem Abenteurer oder NSC mit *Chaotic Alignment*, dieser würde allerdings pro Ei **150 Goldercrowns** zahlen!

Die Waffen und Rüstungsteile sind teilweise noch brauchbar und zu finden sind: *Mail Shirt, Sleeved Mail Shirt, Helmet, Arm Bracers, Shield, Sword, Mace, Two-handed Sword.* Zwischen insgesamt **5W10 Goldercrowns** liegt obendrein noch ein ganz besonderes Schmuckstück: Ein *Amulet of Coal* mit noch zwei Ladungen an *Fire Ball-Spells...*

### Wyvern

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	0	5	6	17	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	-	14	14	14	14	-

**Special Rules:** Eine *Wyvern* verursacht *Fear!*

**22** Eine wunderschöne Musik ertönt während der Wanderschaft der Abenteurer und nach einiger Zeit erscheint ein *Elven Minstrel* auf dem Pfad, der auf einer Laute spielt und dabei singt! Dieser Elf namens **ANARION DALARYS** wird die Abenteurer gerne begleiten und sie mit Liedern und Geschichten unterhalten, bis er am nächsten Morgen wieder seiner Wege zieht! Und tatsächlich weiß Anarion von einer Legende zu berichten, wonach hier ganz in der Gegend ein berühmter Fürst namens **GÜNTHER** **LOTHAR HARTHAUSEN** in einem Hügelgrab bestattet liegt, angeblich umgeben von unermesslichen Reichtümern... Dieses Hügelgrab gibt es wirklich und wenn die Abenteurer den Stein vor dem Eingang wegrollen, stören sie damit die Ruhe der Toten! Die ehemaligen Gefährten des Fürsten erwachen als Skelette (insgesamt **1W6 +1 Untote**) und er selbst greift ebenfalls ins Geschehen ein. Zu finden sind in der muffigen, unterirdischen Kammer folgende Dinge:

*Breastplate +1, Warding Helmet* gegen *Fire Balls, Shield* mit *Glowing Light* (1x per Tag), *Two-handed Mace* (kein **INI-Verlust, D +1, WP +10, CL +10**). Alle Gegenstände können benutzt werden, bei der *Mace* ist aber ein **WP-Test** nötig oder sie wird für jeweils **2W6 rounds** unter einem Zauberspruch *Animate Sword* aktiv und greift die jeweilige Person an (pro Person ist nur ein Versuch möglich, außerdem kann die Waffe nur von *Warriors* benutzt werden, alle anderen erhalten einfach Schaden wie von einem Zauberspruch *Lightning Bolt*!)

### Skeleton Minor Hero

M	WS	BS	S	T	W	I
4	45	37	4	4	9	40
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	28	28	28	28	28	-

**Trappings:** *Sleeved Mail Coat* (1 AP, Body/Arms/Legs), *Helmet* (1 AP, Head),

Shield (1 AP, all locations).

Weapons: Sword.

Special Rules: Skeletons verursachen Fear! Angriffe von Skeletons haben eine 35%-Chance, infected wounds zu verursachen.

## Skeleton Major Hero

M	WS	BS	S	T	W	I
4	55	47	4	4	13	50
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	28	28	28	28	28	-

Skills: Dodge Blow, Strike Mighty Blow.

Trappings: Sleeved Mail Coat (1 AP, Body/Arms/Legs), Breastplate (2 AP, Body), Helmet (1 AP, Head).

Weapon: Two-handed Mace (kein INI-Verlust, D +3, WP +10, CL +10).

Special Rules: Skeletons verursachen Fear! Angriffe von Skeletons haben eine 35%-Chance, infected wounds zu verursachen.

**23** Ein fast unsichtbares Spinnenetz ist über den Waldweg gespannt, auf dem sich die Abenteurer gerade befinden!

Der vorderste Abenteurer wird sich mit großer Wahrscheinlichkeit darin verfangen (S-TEST, um sich alleine zu befreien). Sobald jemand im Netz zappelt, taucht auch schon eine Giant Spider auf, die ihr Opfer aussaugen möchte. Nach dem Kampf besteht eine 50%-Chance, dass eine weitere Giant Spider aus dem Waldesinneren auftaucht...

## Giant Spider

M	WS	BS	S	T	W	I
5	33	0	5	4	17	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	-	43	2	24	6	-

Special Rules: Eine Giant Spider verursacht Fear!

Der Treffer einer Giant Spider verursacht bei einem Abenteurer, dem kein T-Test gelingt, Paralyse; bei einem zweiten Treffer mit misslungenem T-Test stirbt das Opfer innerhalb von W6 rounds!

**24** Ein Manticore sieht die Abenteurergruppe als Abwechslung auf seinem Speiseplan und attackiert einen Abenteurer in der Absicht, ihn zu packen und davonzutragen! Es handelt sich bei dieser Kreatur des Chaos um eine äußerst gefährliche und auch sehr schlaue Bestie... Falls dieses Monstrum mehr als die Hälfte seiner Wounds verlieren sollte, versucht es fliegend zu fliehen...

## Manticore

M	WS	BS	S	T	W	I
5	59	34	6	6	41	40
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	-	43	24	43	43	-

Special Rules: Ein Manticore verursacht Fear! Der Treffer des Schwanzstachels eines Manticore verursacht bei einem Abenteurer, dem kein T-Test gelingt, drowsiness; bei einem zweiten Treffer mit misslungenem T-Test stirbt das Opfer innerhalb von 2W6 rounds!

**25** Ein kleiner Wagenzug schließt sich den Abenteurern an. Es handelt sich bei den Reisenden um Gypsies, die darauf bestehen werden, dass die Gruppe das Nachtlager mit ihnen teilt (alles andere würden sie als Beleidigung auffassen)!

In der Tat ist der Anführer der Gypsies namens JANOS TSAKAKIS ein freundlicher Mensch und es folgt ein geselliger Abend mit Wein, Musik und Tanz der schönen und anmutigen Zigeunertöchter. Zwei von ihnen, KATALIN und LUCIA, werden versuchen, Abenteurer zu verführen. Gelingt dies, so fehlt den betroffenen Abenteurern nach einer stürmischen Liebesnacht eine Summe von jeweils 1W100 Goldcrowns; natürlich werden die Zigeuner alles leugnen und nach und nach wütend werden, falls sie weiterhin beschuldigt werden sollten...

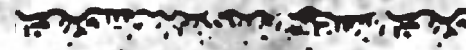
## Gypsies

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	37	3	3	3	34
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	39	27	27	27	27	41

Weapons: Daggers und Clubs.

**26** Ein schöner Rastplatz bietet sich den Blicken der Abenteurer dar. Eine außergewöhnlich friedliche Lichtung, ein moosiger, geschützter Felsüberhang oder ähnliches bietet sich geradezu für ein Nachtlager an! Außerdem finden sich viele Früchte oder Beeren, so dass endlich wieder einmal etwas Abwechslung auf den Speiseplan kommt.

In der Tat schlafen alle Abenteurer besonders gut und fühlen sich am nächsten Morgen besonders erholt (falls sie verwundet sein sollten, so erhalten sie 1 wound zurück)...



**27** Eines der Pferde vertritt sich auf einer Wurzel den Fuß!

W6	Ergebnis
1-2	Nichts passiert
3-5	Verstaucht
6	Gebrochen

Falls der Fuß des Pferdes verstaucht ist, braucht das Tier einige Tage Ruhe und kann bestenfalls am Zügel geführt werden: Bei einem Bruch kann nur ein Zauberspruch oder der Tod das Tier von seiner Qual erlösen...

**28** Ein kleines, brennendes Gehöft taucht vor den Abenteurern auf! Schreie und Wehklagen sind von dort zu hören.

Zögern die Abenteurer zu lange, so sind FRANZ BOCKENFELD, seine Frau INGE, seine Töchter MARGARETHE und SIGRID sowie sein Sohn HANS tot, dahingemetzelt von marodierenden Soldiers unter ihrem Anführer RUTGER MADER! Diese üblen Wegelagerer (insgesamt 2W6 Personen) erhoffen sich hier Nahrung und Unterkunft für die nächsten Tage...

## Soldiers

M	WS	BS	S	T	W	I
4	40	30	4	3	9	39
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	32	27	29	39	32	39

Skills: Dodge Blow, Strike Mighty Blow.





**Trappings:** Mail Coats (1 AP, Body/Legs), Helmets (1 AP, Head).

**Weapons:** Spears, Cross Bows.

## Rutger Mader

M	WS	BS	S	T	W	I
4	50	40	5*	5*	12	59*

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	42	37	39	39	39	39

**Skills:** Dodge Blow, Lightning Reflexes\*, Strike Mighty Blow, Very Strong\*, Very Resilient\*.

**Trappings:** Sleeved Mail Coat (1 AP, Body/Arms/Legs), Helmet (1 AP, Head).

**Weapons:** Bastard Sword (INI -10, D +1), Cross Bow.

## 29 Ein Schrein am Wegesrand lädt die Abenteurer zum stillen Gebet.

W6	Gottheit
1-2	Sigmar
3-4	Ulric
5	Taal
6	Shallya

Falls die Abenteurer dem Glauben dieser Gottheit angehören, so besteht immerhin eine **10%-Chance (+10%)**, falls die betroffene Person ein wirklich überzeugter Anhänger ist oder sogar ein Opfer dargebracht wird), dass das Gebet erhört wird. Die Auswirkungen sind:

- **SIGMAR:** Causes Fear in Goblins sowie +10% auf CL für 1W6 Wochen,
- **ULRIC:** +10% WS, +1 S für 1W6 Wochen,
- **TAAL:** +10% BS, +1 T für 1W6 Wochen,
- **SHALLYA:** Heal Wounds sowie +10% auf FEL für 2W6 Wochen,
- **MYRMIDIA:** +10% auf INI und LD für 2W6 Wochen,
- **VERENA:** Public Speaking und +10% auf INT für 1W6 Wochen,
- **RANALD:** Luck und +10% DEX für 1W6 Wochen,
- **MANANN:** Swim sowie +1 T für 1W6 Wochen,
- **MORR:** Night Vision +10% WP für 1W6 Wochen.

Frevelt der jeweilige Abenteurer allerdings (würfelt **96 bis 100**) bei seinem Gebet, so erzürnt er die jeweilige Gottheit durch seine anmaßende Geste und erregt deren Zorn auf schreckliche Art und Weise: Er erhält augenblicklich eine *Disorder!*

## 30 Das Nachtlager der Abenteurer liegt ganz in der Nähe eines alten Schlachtfeldes! Dies bemerkt eine der Wachen aber erst, nachdem die Sonne bereits lange untergegangen ist. Das Schlachtfeld ist auch größtenteils von verkrüppelten Bäumen, Gräsern und Büschen bewachsen, so dass eine Entdeckung nicht unmittelbar möglich ist. Einige (1W6) hier hausende Ghouls hoffen, dass sie endlich wieder Menschenfleisch zu fressen bekommen und schleichen sich an, um erst die Wache und dann den Rest der Abenteurer zu überwältigen...

### Ghouls

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	0	3	4	5	30

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	43	6	18	43	43	-

**Skills:** Dodge Blow.

**Special Rules:** Treffer von Ghouls sind *venomous* und gelingt dem Abenteurer kein **T-Test**, so ist er für **W8+4 rounds paralysed!** Falls ein Ghoul nicht direkt im Nahkampf ist und sich in seiner Nähe tote Körper befinden, so muss ihm ein **WP-Test** gelingen, oder er beginnt zu fressen!

## 31 Widerliches Ungeziefer befällt die Abenteurer! Dabei kann es sich um Flöhe, Läuse, Zecken, Egel oder ähnliches Geschmeiß handeln. Dies hat Abzüge auf WS, BS, DEX von jeweils -10% zur Folge, desweiteren einen Abzug von -20% bei FEL! Einfaches Waschen genügt nicht, um das Ungeziefer vollständig zu entfernen und daher muss in der nächsten Ansiedlung ein Arzt oder Kräuterkundiger aufgesucht werden...

## 32 Einige Kräuter am Wegesrand kommen einem der Abenteurer vage bekannt vor! Mit Herb Lore oder Identify Plants lassen sich folgende Kräuter herausfinden:

W6	Kraut
1	Gesundheit
2	Sigmafoil
3	Spiderleaf
4	Tarrabeth
5-6	Valerian

Die Auswirkungen sind:



■ **GESUNDHEIT** (erforderlich zur Anwendung ist *Cure Disease*, **INT-Test**; wenn die hergestellte Paste auf eine *infected wound* aufgetragen wird, so wird die Wunde gereinigt und die verlorenen Punkte an **DEX** kehren innerhalb von **W6x10 turns** zurück – keine *wounds* können so zurückerhalten werden).

■ **SIGMAFOIL** (erforderlich zur Anwendung ist *Heal Wounds*; bringt *lightly wounded* Abenteurern **1 W** zurück, vorausgesetzt, sie nehmen keinen neuen Schaden hin).

■ **SPIDERLEAF** (erforderlich zur Anwendung ist *Heal Wounds*, **INT-Test**; Abenteurer mit *critical hits* können durch eine Behandlung mit der hergestellten Mischung vor dem Verbluten gerettet werden (falls dem behandelnden Abenteurer ein **INT-Test** gelingt), ansonsten endet die Blutung erst nach **1W4+1 rounds**).

■ **TARRABETH** (erforderlich zur Anwendung ist *Heal Wounds*, **INT-Test**; Abenteurer, die *heavily* oder *severely wounded* sind, werden nach Einnahme für 24 Stunden in tiefen Schlaf fallen, danach erhalten *severely wounded* Abenteurer **1 W**, *heavily wounded* Abenteurer **1W3 W** zurück und werden in jedem Fall als *lightly wounded* behandelt).

■ **VALERIAN** (erforderlich zur Anwendung ist *Heal Wounds*, **INT-Test**; *lightly wounded* Abenteurer erhalten **1 W** zurück).

**33 Ein Haufen Knochen** und stinkender Unrat fällt den Abenteurern ins Auge.

Bereits im nächsten Moment greifen **1W6+2 Harpies** an! Sie kämpfen bis zum Tode! Im Unrat können **4W6 Goldcrowns** gefunden werden...

### Harpies

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	25	4	4	11	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	33	35	14	43	66	5

**34 Eine Gruppe Mutanten** belagert gerade ein Rasthaus, als die Abenteurer abends dort eintreffen! Es sind **2W6** der abscheulichen Kreaturen des Chaos, die von einem gewaltigen – wenn auch ziemlich dämlichen – Mutantenkämpfer angeführt werden. Wenn die Abenteurer den überaus bedrängten und verängstigten Gästen und dem Wirt **MEINHARD SEITZINGER** zur Hilfe kommen, so werden sie nach dem Kampfe gar fürstlich bewirtet und können natürlich alle Annehmlichkeiten des Rasthauses für diese Nacht kostenlos in Anspruch nehmen...

### Mutant 1 (Leader)

M	WS	BS	S	T	W	I
3	37	37	5*	5*	11	40*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	30	29	24	29	24	10

**Skills:** *Dodge Blow*, *Strike Mighty Blow*, *Very Strong\**, *Very Resilient\**.

**Mutations:** *Beast Head*, *Hideous Appearance (Fear)*, *Scaly Skin (T+1)*, *Irrational Hatred: Elves*, *Long Neck*, *Strong (S+3)*.

**Trappings:** *Sleeved Mail Coat (1 AP, Body/Arms/Legs)*, *Breastplate (1 AP, Body)*, *Shield (1 AP, all locations)* und *Helmet (1 AP, Head)*.

### Mutant 2

M	WS	BS	S	T	W	I
3	31	31	3	3	7	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	30	29	24	29	24	10

**Skills:** *Strike Mighty Blow*.

**Mutations:** *Flaming Skull (Fear)*.

**Trappings:** *Mail Shirt (1 AP, Body)* und *Shield (1 AP, all locations)*.

### Mutant 3

M	WS	BS	S	T	W	I
4*	31	31	3	3	7	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2*	30	29	24	29	24	10

**Skills:** *Dodge Blow*, *Strike Mighty Blow*.

**Mutations:** *Cloven Hooves (M+1)*, *Horns (A+1)*.

**Trappings:** *Mail Shirt (1 AP, Body)* und *Shield (1 AP, all locations)*.

### Mutant 4

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	31	3	2*	7	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	30	29	24	29	24	10

**Skills:** *Dodge Blow*.

**Mutation:** *Albino (T-1)*.

**Trappings:** *Mail Shirt (1 AP, Body)* und *Shield (1 AP, all locations)*.

### Mutant 5

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	31	3	3	7	40*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	30	29	24	29	24	10

**Skills:** *Dodge Blow*, *Lightning Reflexes\**.

**Mutations:** *Wings (medium)*.

**Trappings:** -

### Mutant 6 (Standard)

M	WS	BS	S	T	W	I
3	31	31	3	3	7	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	30	29	24	29	24	10

**Mutation:** *Minor Mutations*, z. B. *Eyestalks*, *Black Skin* etc.

**Trappings:** *Shield (1 AP, all locations)*.

**35 Die Leichname** von zwei Zwergen liegen neben dem Pfad, um sie herum jede Menge tote Orks! Zwar wurden die Leichen der Zwerge von den Orks durchsucht, doch ist ihnen eine kleine Gürteltasche entgangen, in der sich ein kleines Fläschchen mit *Healing Potion (1W6 wounds)* befindet...

**36 Während der Nachtwache** pirscht sich eine Raubkatze an das Lager heran! Sobald sie entdeckt wird, versucht sie zu fliehen und scheucht dabei die Pferde (falls vorhanden) dermaßen auf, dass diese sich losreißen und laut wiehernd in der Nacht verschwinden. Wird die Raubkatze in die Ecke gedrängt, so verteidigt sie sich so gut als möglich...

### Wild Cat

M	WS	BS	S	T	W	I
8	41	0	4	3	5	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3(5)	-	10	10	43	43	-

**Special Rules:** Eine *Wild Cat* erhält **+20%** auf ihre erste *Initiative*, falls sie überraschend angreift!

Sie wird versuchen, einen Abenteurer in der ersten Runde (und nur dann) anzuspringen (dies kann sie nur, wenn sie mehr **INI** hat als der Abenteurer); gelingt ihr diese Attacke, so hat sie einmalig 5 Angriffe!

Eine *Wild Cat* hat *Night Vision* bis 20 yards.

Werden die Pferde verfolgt, so wird ein *Ogre* auf die ganze Aufregung aufmerksam und fängt eines der Tiere ein, das er als leckeren Happen betrachtet: Wenn die Abenteurer ihm nicht eine gute Alternative vorschlagen, wird er das Pferd ganz einfach fressen. Der *Ogre* sieht die Abenteurer nicht als Bedrohung und wird sie mit Worten wie „Weichling“, „Klein-Menschding“ oder „Kleiner“ anreden, wobei er sich eines gebrochenen *Old Worlder* oder *Norsca* bedient. Er ist aber anfangs nicht feindselig, will sich aber die Gelegenheit auf eine so leicht verdiente Mahlzeit nicht entgehen lassen...

### Ogre

M	WS	BS	S	T	W	I
6	33	17	4	5	17	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	18	18	14	18	29	10

**Special Rules:** Ein *Ogre* verursacht *Fear*!



### 37 Ein Sumpf tut sich vor den Abenteurern auf!

Stinkende Blasen zerplatzen an der Oberfläche der braun-schwarzen Brühe, der Weg ist schlammig und unsicher geworden und nur vereinzelte Inseln mit kümmerlichem Bewuchs sind rechts und links des Pfades noch zu sehen. Das Vorankommen ist ungemein erschwert und so bleibt den Abenteurern nichts anderes übrig, als hier ihr Nachtlager aufzuschlagen! Während sie damit beschäftigt sind, brodelnd und blubbert der Sumpf neben ihnen auf einmal und dann schnellen gewaltige Fangarme aus dem Wasser...

#### Bog Octopus

M	WS	BS	S	T	W	I
3	33	0	8	8	17	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
8	-	66	2	66	66	-

**Special Rules:** Jeder Abenteurer, der Schaden von einem der Tentakel hinnimmt, wird von diesem umklammert und in den Sumpf gezogen; er kann sich nur selbst befreien, wenn es ihm gelingt, dem Tentakel mit einem Schlag 3 wounds zuzufügen oder er einen **S-Test** (S x5) besteht!

Feuer erzeugt *Fear* bei einem *Bog Octopus*!

### 38 Eine Kutsche rumpelt den Weg entlang, auf dem sich die Abenteurer gerade befinden.

Neben ihnen zügelt der *Coachman* die Pferde, grüßt die Gruppe und fragt sie, ob sie mitfahren wollen!

Da er momentan keine Fahrgäste hat, kann er sie ohne Probleme mitnehmen bis zum nächsten *Coaching Inn*.

Der freundliche *Coachman* heißt **WALDEMAR GRUBER**, seine Beifahrerin **GUNDULA**

**DORNER**. Beide sind froh über Begleitung, denn angeblich sei diese Wegstrecke nicht mehr sicher...

### 39 Eine *Snotling*-Horde entdeckt die Abenteurer während der Nacht und falls sie nicht vom wachhabenden Abenteurer bemerkt werden, lassen sie sich allerlei Gemeinheiten einfallen (z. B. die Proviantrationen mit Unrat beschmutzen, Gold und Wertgegenstände stehlen usw.)!

Dabei können durchaus auch wertvolle

Ausrüstungsgegenstände abhandeln kommen (je Abenteurer besteht eine Chance von 1-2 auf **W6**, dass ein evtl. magisches oder ansonsten wertvolles Stück „verschwindet“)! Je länger die *Snotlings* ihren Unfug mit den Abenteurern treiben, desto größer wird die Chance, dass der Posten sie bemerkt. In diesem Falle verschwinden sie kichernd und grölend im Unterholz, wo sie nur sehr schwer wiederzufinden sind. Sollten wichtige Ausrüstungsteile verschwunden sein, so kann ihrer Spur durch den Wald bis zu einer Höhle in einem Felsen gefolgt werden, wo die *Snotlings* leben: Dort stellen sie sich zum Kampf, falls sie in die Enge getrieben werden!

In all' dem Unrat und Schmutz der Höhle finden sich dann die vermissten Gegenstände sowie ein Ring (Wert 50 *Goldcrowns*), ein Amulett (Wert 25 *Goldcrowns*) und vereinzelte Münzen im Gesamtwert von **2W10 Goldcrowns**. Diese in den stinkenden Tümpeln von Unrat zu finden ist allerdings eine widerwärtige Angelegenheit...

#### Snotlings

M	WS	BS	S	T	W	I
4	17	17	1	1	3	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	14	14	14	14	14	14

**Special Rules:** *Snotlings* sind *subject to fear*, wenn sie ihren Gegnern nicht wenigstens zehn zu eins überlegen sind!

### 40 Ein schreckliches Unwetter tobt den gesamten Tag und die Nacht über und alle Abenteurer werden bis auf die Knochen durchnässt!

Jeder Abenteurer muss einen **T-Test** ablegen, oder aber sich eine schwere Erkältung zuziehen. Diese äußert sich durch Schnupfen, Niesen, Husten und Fieber (Abzüge auf alle Werte von **-10/-1**)! Am nächsten Tag ist jedem erkrankten Abenteurer ein neuer **T-Test** erlaubt; gelingt dieser, so verschwinden die Beschwerden innerhalb der nächsten **1W3** Tage wieder. Misslingt der zweite Test, so hat sich der Zustand des Abenteurers verschlechtert, so dass er sich in ärztliche Behandlung begeben sollte (Abzüge auf alle Werte von **-20/-2**)! Suchen die betroffenen Abenteurer nicht binnen einer Woche einen Arzt oder erhalten die entsprechende Ruhe, so müssen

sie einen erneuten **T-Test** ablegen: Misslingt auch dieser, so sterben sie innerhalb der nächsten **1W3** Tage! Gelingt der Test, dann verbessert sich der Zustand der Abenteurers (nach **1W6** Tagen sinken die Abzüge auf **-10/-1** und nach weiteren **1W6** Tagen ist der Abenteurer wieder gesund)...

**41 Ein Baum** am Waldrand scheint sich bewegt zu haben! In der Tat handelt es sich dabei um einen uralten *Treeman*, der die Menschlinge neugierig betrachtet. Er ist interessiert an Geschichten von außerhalb des Waldes, denn er hat sich zum letzten Mal mit den „Kurzlebigen“ vor einer oder zwei ihrer Lebensspannen unterhalten! Das Gespräch mit dem *Treeman* stellt sich als langwieriges Unterfangen heraus: Er brummt zwar immer wieder zustimmend, kann aber einige der „schnellen Veränderungen“, von denen die Abenteurer ihm erzählen, nicht begreifen. Die Geschichten, die er zu erzählen weiß, sind in einem extrem langsamen Erzählstil gehalten und drehen sich vor allem um die Grünhäute, diese Feinde seines Waldes, die der *Treeman* von ganzem Herzen hasst! Solange die Abenteurer sich in diesem Teil des Waldes aufhalten (**1W6 Tage**), werden sie keine Feinde antreffen (d.h. es wird nicht auf dieser Tabelle gewürfelt). Außerdem zeigt der *Treeman* den Abenteuern eine Stelle im Wald, wo sie das Heilkraut *Valerian* pflücken können (genügend für **1W6+3** Anwendungen)...

### Treeman

M	WS	BS	S	T	W	I
6	79	25	6	7	36	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	24	89	66	89	89	24

**Special Rules:** Ein *Treeman* verursacht *Fear!* Jeder *Treeman*, der Feuer fängt, ist *subject to frenzy!* Er unterliegt *hatred against goblinoids!* Die harte Rinde eines *Treeman* gilt als **2 AP!**

**42 Der Proviant** ist verdorben! Dies bedeutet, dass die Abenteurer möglichst schnell Nachschub heranschaffen müssen, wenn sie nicht böse hungern wollen...

**43 Einige Ruinen** tauchen in der Ferne auf, die sich als Nachtlager anbieten würden!

Da die Abenteurer zumindest in der Nähe der alten, ehemaligen Festungsanlage ihr Lager aufschlagen werden, kommt es zu einem schaurigen Zwischenfall... Mitten in der Nacht ertönt ein Stöhnen und ein *Ghost* taucht mitten im Lager auf (**CL-Test** für den wachhabenden Abenteurer, ansonsten **1 Insanity Point**), der anklagend mit dem Finger auf einen der Abenteurer zeigt; er haucht mit grabeskalter Stimme: „*Harald von Harthöhe, endlich bist du zurückgekehrt! Nun werde ich, Uwe-Tobias Richthofer, meine Rache nehmen...*“ Versuchen die Abenteurer ihn davon zu überzeugen, dass es sich bei dem Angesprochenen nicht um jene Person handelt, die er vermutet, so muss diesem ein **FEL-Test** gelingen; ist dies der Fall, so stöhnt der *Ghost* noch einmal enttäuscht auf und verblasst dann! Die Abenteurer können nun in Ruhe schlafen. Misslingt der Test, so bricht überall der Boden auf und unzählige

*Skeletons* in verrosteten Rüstungsteilen erheben sich und greifen seelenlos an, wobei sie ihre Angriffe nur auf den ursprünglich angesprochenen Abenteurer konzentrieren...

### Ghost

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	0	0	3	17	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	-	18	18	18	18	29

**Special Rules:** *Ghosts* verursachen *Fear!* Ein *Ghost* kann nur von magischen Waffen getroffen werden, er selbst verursacht aber auch keinerlei Schaden; trifft er, so muss dem betroffenen Abenteurer sofort ein **LD-Test** mit einem Abzug von **-10** gelingen, ansonsten muss er vom Kampfplatz fliehen!

### Skeletons

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	17	3	3	5	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	18	18	18	18	18	-

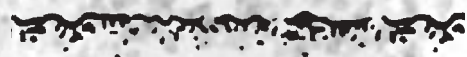
**Special Rules:** *Skeletons* verursachen *Fear!* Treffer von *Skeletons* haben eine **35%-Chance**, *infected wounds* zu verursachen!

**44 Eine Gruppe Wood Elves** trifft auf die Abenteurer und lädt diese erstaunlicherweise ein, sie zu ihrem Lager im Wald zu begleiten! Der Anführer der *Elves* heißt **DUNARIS CAMARION** und erklärt, er sei früher ebenfalls ein reisender Abenteurer gewesen, ehe es ihn dann irgendwann zurück in seine Heimat gezogen hätte... Die Abenteurer werden auf einer Lichtung im Wald geradezu fürstlich bewirtet und dort befinden sich auch einige lieblich anzusehende Maiden, welche bis spät in die Nacht hinein mit ihren Gefährten musizieren, singen und tanzen! Falls sich die Abenteurer nicht daneben benehmen, schenkt Dunaris





ihnen zum Abschied zwei Fläschchen jeweils mit *einer Healing Potion* und einer *Potion of Flight*, die er von seiner Zeit als Abenteurer zurückbehalten hat; sollte sich ein besonders angenehmer Abenteurer am Abend beim Tanze besonders hervorgetan haben, so erscheint auch noch eine Elfe namens **IDIANA** und schenkt ihrem Verehrer eine herrlich gearbeitete Brosche in Form eines Blütenblattes (Wert 100 *Goldcrowns*)...



**45** Ein Gehöft neben einigen Feldern fällt den Abenteurern ins Auge. Es sieht völlig verlassen aus und dennoch steigt Rauch aus dem Kamin auf. Bei näherer Betrachtung entdeckt die Gruppe einen Leichnam, der offensichtlich an die Haustür genagelt wurde – der Kopf fehlt! Ein Symbol wurde mit dem Blut des Geköpften auf die Hauswand geschmiert (es handelt sich dabei um das Zeichen des Chaosgottes *Khorne*)! Die gesamte Bauernfamilie und die Knechte und Mägde des Gehöfts wurden von einer *Chaos Warband* unter Führung von **VALERIA GEISSLER** abgeschlachtet, die es sich nun im Haupthaus „gemütlich“ macht...

### Chaos Warrior 1

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	41	5*	6*	11	41
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	31	41	31	41	41	21

**Skills:** *Dodge Blow, Strike Mighty Blow, Very Strong\*, Very Resilient\**.

**Chaos Attributes:** *Magic Resistant* (+20 auf alle **WP-Tests**);

**Trappings:** *Chaos Armour* (2 AP on all locations), *Two-handed Chaos Axe* (INI-10, D+2, *Axe of Magic Reflection*).

### Chaos Warrior 2

M	WS	BS	S	T	W	I
4	44	37	5*	5*	10	37
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	31	41	31	41	41	21

**Skills:** *Dodge Blow, Strike Mighty Blow, Very Strong\**.

**Chaos Attributes:** *Magic Resistant* (+20 auf alle **WP-Tests**);

**Mutations:** *Long Spines* (der *Chaos Warrior* kann die *Spines* abfeuern: **D W6+3**), *Regeneration*.

**Trappings:** *Chaos Armour* (2 AP on all locations), *Two-handed Chaos Sword* (INI-10, D+2, *Sword of Magic Absorption*).

### Beastman 1

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	25	3	4	9	40
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	30	29	24	29	24	10

**Skills:** *Dodge Blow, Excellent Vision, Lightning Reflexes\*, Strike Mighty Blow*.

**Mutations:** Geierkopf (A +1).

**Trappings:** *Mail Shirt* (1 AP, Body), *Two-handed Sword* (INI -10, D +2).

### Beastman 2

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	25	3	4	10	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	30	29	24	29	24	10

**Skills:** *Dodge Blow, Strike Mighty Blow*.

**Mutations:** Widderkopf (A +1).

**Trappings:** *Shield* (1 AP, all locations).

### Flesh Hound

M	WS	BS	S	T	W	I
10	49	-	5	4	11	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	-	10	14	89	89	-

**Trappings:** *Collar of Khorne* (der *Flesh Hound* besteht automatisch alle **WP-Tests** gegen Zauberei).

**Special Rules:** Gelingt dem *Flesh Hound* seine Biss-Attacke, so erhält er zwei zusätzliche Angriffswürfe (ohne *to hit*-Wurf)!

### Valeria Geissler

Valeria ist eine wunderschöne, doch leider völlig mutierte Frau: Aus ihrem Körper, der völlig von einer Chaosrüstung bedeckt ist, wachsen zwei zusätzliche Arme, die in schrecklichen Waffen enden und *Khorne* hat sie mit Geschenken – die sie im Kampfe nun fast unbesiegbar machen – geradezu überhäuft...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	49	20	5	5*	12	59*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	20	49	43	44	43	21

**Skills:** *Acute Hearing, Dodge Blow, Lightning Reflexes\*, Sixth Sense, Strike Mighty Blow*.

**Chaos Attributes:** *Magic Resistant* (+20 auf alle **WP-Tests**);

**Mutations:** *Beweaponed Extremities* (D+1, INI-10); *Blood Substitution* (Acid, T -1\*); *Evil Eye*; *Iron Hard Skin* (+5 AP on all locations).

**Trappings:** *Chaos Armour* (2 AP on all locations), *Axe* (*Magic Destroyer*).

### Bloodletter of Khorne

M	WS	BS	S	T	W	I
4	50	42	4	3	5	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	89	89	89	89	89	01

**Special Rules:** *Bloodletters* verursachen *Fear*. Der *Bloodletter* trägt eine *Hellblade* (+10 auf *to hit*, **D 4D6**).

Er regeneriert wie ein *Troll*.

Der *Bloodletter* kann bis zu 10 yards weit Gift spucken!

## 46 Ein verzweifelter Aufschrei

lässt die Abenteurer urplötzlich auf dem Weg innehalten! Die Gruppe befindet sich gerade in der Nähe eines Felsmassivs oder Gebirgszuges, als ihnen auf dem Bergpfad eine bleiche Frau mit langen, schwarzen Haaren in einem nahezu durchsichtigen, wallenden roten Gewand entgegensteht! Plötzlich schlägt ein Pfeil in ihren Rücken und sie stürzt mit einem Stöhnen ohnmächtig zu Boden...

Auf dem Pfad erscheinen mehrere **Troglodytes (1W6)** unter Führung von **Lizardmen (1W3)**, die sich sofort auf die am Boden liegende Frau stürzen wollen! Falls die Abenteurer nichts unternehmen, wird diese von den **Troglodytes** vor ihren Augen abgeschlachtet: Es handelt sich bei ihr tatsächlich um einen **Dark Elf** namens **KASSIARA ZOYA** und sie wird ihre ungewöhnliche Dankbarkeit zeigen, falls sie gerettet wird. In diesem Falle erscheinen nämlich kurz nach dem Kampf ein Trupp **Dark Elves (1W6)**, die nach ihrer Anführerin suchen; die Elfen und Echsen kämpfen schon lange um diesen Teil der Berge! Kassaria wird einem der Abenteurer einen Spell Ring mit dem Spruch „*Summon Skeleton Champion*“ schenken und außerdem fragt sie jeden Abenteurer der Gruppe, ob sie den Segen **Khaines** auf ihn herabrufen soll! Falls dem so ist, so erhalten diese Abenteurer den **Skill Immunity from Poison** mit allerdings nur zwei Giften zur Auswahl.

Obwohl die **Dark Elves** die Menschen verachten, sind sie doch dankbar, dass sie ihre Anführerin gerettet haben! Allerdings könnte sich die „Dankbarkeit“ dieser grausamen und blutrünstigen Elfen auch schnell als großer Nachteil erweisen...

## Lizardman

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	25	3	4	12	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	18	89	18	89	89	10

**Skills:** *Dodge Blow.*

**Trappings:** *Shield (1 AP, all locations), Sword, Short Bow.*

**Special Rules:** *Lizardmen* haben *Night Vision* bis zu 30 yards.

## Troglodyte

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	25	4	4	10	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	14	89	14	89	89	10

**Skills:** *Strike Mighty Blow.*

**Trappings:** *Shield (1 AP, all locations), Mace.*

**Special Rules:** *Troglodytes* verursachen *Fear!* *Troglodytes* haben *Night Vision* bis zu 30 yards.

Falls ein *Troglodyte* einen Gegner besiegt hat, so muss ihm ein **INT-Test** gelingen, oder er wird weiterhin auf den Leichnam einschlagen (jede Runde ist ein neuer Test erlaubt)!

Ihre harte Haut zählt als **1 AP**.

Der Gestank eines *Troglodytes* verursacht Abzüge bei den Kampfwerten eines Gegners von **-10% WS!**

## Dark Elves

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	34	4*	3	7	70*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	43	43	66	66	43	43

**Skills:** *Acute Hearing, Dodge Blow, Excellent Vision, Lightning Reflexes\*, Very Strong\*.*

**Trappings:** *Breastplate (1 AP, Body), Plate Arm Bracers (1 AP, Arms), Plate Leggings (1 AP, Legs), Helmet (1 AP, Head), Shield (1 AP, all locations), Swords, Cross Bows.*

**47 Ein Unicorn erscheint** wie aus dem Nichts einige Meter vor den Abenteurern auf dem Wald-



pfad und verschwindet nach einigen Augenblicken anmutig wieder im dichten Unterholz...

**48 Ein Schatten verdunkelt** die Sonne und eine gewaltige, geflügelte Kreatur segelt über die Abenteurergruppe hinweg und verschwindet hinter dem Blätterdach, noch ehe diese Zeit haben, zu erkennen, um was es sich dabei gehandelt haben könnte...

**49 Eine kleine Ansiedlung** namens **FELDESTETTEN** inmitten eines Waldgebietes taucht nach einer Wegbiegung auf.

Die Leute dort haben Angst und machen das Zeichen gegen das Böse, als die Abenteurer eintreffen. Der Dorfschulze namens **VOLKART DOCKHORN** erzählt den Abenteurern, dass in letzter Zeit Nachts Tiere gerissen worden seien und mittlerweile sogar Kinder und Erwachsene verschwunden sind. Erst vor kurzem haben die Dörfler die wohl dafür verantwortlichen Wölfe in den Wäldern ausfindig zu machen versucht, aber ohne Ergebnis. Anscheinend ist dies der Fluch der Götter... Natürlich handelt es sich um einen **Werewolf**, nämlich den alten Schmied **JONAS!** Legen sich die Abenteurer im Dorf auf die Lauer, so können sie ihn schon in der nächsten Nacht stellen...

## Werewolf

M	WS	BS	S	T	W	I
6*	45	30	5	6*	14	55
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	39	29	29	39	39	29

**Skills:** *Animal Care, Concealment Rural, Dodge Blow, Fleet Footed\*, Follow Trail, Orientation, Silent Move Rural, Strike Mighty Blow, Very Strong\*.*

**50 Ein Rudel Pack Wolves** verfolgt die Abenteurer bereits den ganzen Tag über, die sie dann aber erst bei Nacht angreifen werden! Das Heulen der Tiere (insgesamt **2W6** Wölfe) lässt den Abenteurern ohnehin keinen ruhigen Schlaf und es handelt sich bei den Tieren um wilde und völlig ausgehungerte Exemplare...



## Pack Wolves

M	WS	BS	S	T	W	I
9	33	0	2	2	5	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	-	10	10	14	14	-

**51** In einer Ansiedlung nahe der Straße ist alles für ein Fest geschmückt: Blumengirlanden und bunte Tücher schmücken die Häuser, alle Einwohner sind freundlich und haben sich ihre schönsten Gewänder angezogen. Dieses Dorf ist größer als die meisten auf dem Weg der Abenteurer und wenn sie hier länger verweilen, können auch sie am **ERNTEFEST** der Bewohner teilnehmen!

Das Bier fließt in Strömen, halbe Ochsen werden am Spieß gebraten und Tanz und Musik erfüllen die Nacht...

**52** Eine *Amphisbaena*, eine riesige zweiköpfige Schlange, schlängelt sich während einer Rast zum Lager der Abenteurer und über- rascht einen davon (**INI-Test**)!

Diese Kreatur wird erst fliehen, wenn sie die Hälfte ihrer *wounds* verloren hat...

### Amphisbaena

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	0	4	3	11	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	-	14	5	43	43	-

**Special Rules:** Eine *Amphisbaena* verursacht *Fear*!

Sie selbst unerliegt *fear* vor Feuer.

Eine *Amphisbaena* kann entweder *bite* oder *constrict*; trifft sie mit einer *constriction attack*, so muss einem solcherart gefangenen Abenteurer ein **S-Test** gelingen, um freizukommen!

Die *Bite attacks* sind *venomous* und gelingt dem Opfer kein **T-Test**, so stirbt es innerhalb von **2W6 rounds**!

**53** Eine **Übelkeit** plagt einen der Abenteurer! Schuld daran mögen verdorbener Proviant, ungünstiges Wetter oder sonstige Einflüsse sein. Jedenfalls ist eine ausgedehnte Rast von wenigstens einem Tag nötig, damit das Unwohlsein verschwindet; ist eine Rast nicht möglich, so hat der Abenteurer für den Verlauf dieses Ta-

ges und der folgenden Nacht Abzüge auf alle Werte von **-10/-1...**

**54** Mehrere Reiter nähern sich den Abenteurern, deren Rüstungen in der Sonne glänzen. Es handelt sich um **1W6 Templars**, die einen *Cleric* des Gottes *Sigmar Heldenhammer* in die nächstgrößere Stadt begleiten! Dieser *Cleric* namens **CORNELIUS ENGELMANN** bietet den Abenteurern an, mit ihm zu reisen, damit sie sicherer wären. Nehmen diese das Angebot an, so wird für den Rest ihrer Reise (oder bis zur Ankunft in einer großen Stadt) nicht mehr auf dieser Tabelle gewürfelt...

**55** Ein grauenhaftes Gebrüll lässt die Abenteurer erstarren und im nächsten Moment erkennen sie eine geflügelte, vielköpfige Kreatur, die rasch auf sie zugeflogen kommt! Dies ist eine *Chimera*, eine tödliche Kreatur des Chaos, die aus purer Mordlust angreift...

### Chimera

M	WS	BS	S	T	W	I
5	41	0	6	6	41	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
6	-	89	14	89	89	-

**Special Rules:** Eine *Chimera* verursacht *Fear*! *Chimeras* können so viele *bite attacks* machen, wie sie Köpfe besitzen (in diesem Falle einen Katzen-, einen Schlangen- und einen Widderkopf); hierzu haben sie zwei *Claw attacks* und einen *tail-lash*!

Die *Bite attack* des Schlangenkopfes ist *venomous* und ein getroffener Abenteurer, dem ein **T-Test** misslingt, stirbt innerhalb von **1W3 rounds**.

**56** Ein großer Tempelkomplex taucht vor den Abenteurern auf. Obwohl dieses Gebäude sehr abseits liegt, scheint es doch einen willkommenen Schlafplatz zu bieten.

Als die Abenteurer sich dem Hauptgebäude nähern, sehen sie, dass der Innenhof und die Nebengebäude alle verlassen zu sein scheinen; aus dem Hauptgebäude dringt seltsam schrille, und doch nahezu hypnotisierende Musik! Der Tempel zu Ehren *Sigmars* wurde von Anhängern des Chaosgot-

tes *Slaanesh* entweicht, die gerade in der Tempelhalle ein blasphemisches Fest der Fleischeslust zelebrieren (**1W10 Cultists of Slaanesh + 1W6 Daemonettes**)!

Alle *Initiates* und *Clerics* sind hier, einige starren wie gelähmt auf das Schauspiel, weniger willensstarke jedoch nehmen voller Inbrunst teil und befinden sich unter den zuckenden Leibern vor dem entweichten Standbild *Sigmar Heldenhammers*. Wenn die Abenteurergruppe hilft, sind ihnen die Priester auf ewig zu Dank verpflichtet!

## Hansjörg Rammelmeyer

Hansjörg ist ein extrem fetter Mensch, der stets eine wallende Mähne Haares zu einem Haarzopf zusammengebunden trägt, die gar nicht zu seinem feisten Erscheinungsbild passt; er kleidet sich in wallende, aufdringlich bunte Gewänder und scheint ständig zu schwitzen, was er mit schweren Parfüms zu verbergen versucht – das unangenehmste an ihm ist jedoch seine schrille Stimme.

M	WS	BS	S	T	W	I
3	33	20	5	6*	12	30

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	38	38	56	44	43	21

**Skills:** *Blather, Charm, Etiquette, Magic Sense, Public Speaking, Seduction, Very Resilient\**.  
**MP:** 13

**Petty Magic:** *Curse, Gift of Tongues, Protection from Rain, Zone of Warmth.*

**Battle 1:** *Aura of Resistance, Fireball, Flight, Steal Mind, Wind Blast.*

**Demon 1:** *Bind Demon, Summon Guardian, Summon Lesser Demon.*

**Slaanesh:** *Pavane of Slaanesh, Beam of Slaanesh.*

**Artifacts:** Eine regenbogenfarbene, die rechte Brust freilassende *Robe of Mist and Smoke*, eine *Potion of Strength*, einen *Ring of Slaanesh* (der Träger erhält +20 auf **FEL** und automatisch die *Mutation Silly Voice*), sowie eine *Chaosweapon (Dagger of Deathlust)*.

**Mutations:** *Hypnotic Gaze, Mane of Hair, Regeneration, Silly Voice, Enormously fat (T +1, INI -10).*

## Cultists

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	25	3	3	7	30

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	29	29	29	29	29

**Trappings:** –

## Daemonettes

M	WS	BS	S	T	W	I
4	57	42	4	3	5	60

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	10	89	89	89	89	89

**Special Rules:** *Daemonettes* verursachen *Fear!*

Die *Daemonettes* haben **1 AP on all locations**.

**57 Ein leises Wiehern** ertönt aus dem Unterholz, gefolgt von einem lauten Rascheln!

Gehen die Abenteurer dem Geräusch nach, so entdecken sie zwei tote *Pegasi* und ein Jungtier, das die Geräusche verursacht hat und der Gruppe verängstigt entgegenblickt.

Wird der junge *Pegasus* gefangen, so kann er von einem Abenteurer mit *Animal Training* als Reittier abgerichtet werden; Grundvoraussetzung ist aber ein *Good Alignment* seines zukünftigen Reiters.

Ansonsten könnte das Jungtier auch verkauft werden, was in größeren Städten leicht 500 bis 1000 *Goldcrowns* einbringen könnte...

**58 Durch einen Ausrutscher**

beim Wandern verstaucht sich ein Abenteurer den Fuß; falls ihm kein **T-Test** gelingt, bricht er sich den Fuß sogar (**D 1W3**)! Einige Wochen Ruhe sind vonnöten, damit der Abenteurer wieder effektiv einsetzbar ist, bis dahin könnte eine provisorische Schiene von Nutzen sein: Dennoch bewegt sich der Abenteurer mit halbem **M-Wert**. Wird sofort ein *Cure Light Injury* auf den Fuß gesprochen, dann heilt der Bruch, der Abenteurer erhält aber keine *wounds* zurück.

Im Falle einer Verstauchung kann der Abenteurer weiterhumpeln; dies hält **1W6** Tage lang an...

**59 Eine unheimliche Gegend** umgibt die Abenteurer bereits seit einiger Zeit!

Steinerne Tiere liegen überall am Boden herum und die Vegetation ist wie durch einen Pesthauch in Mitleidenschaft gezogen. Jeder Abenteurer spürt ganz deutlich eine drohende Gefahr! Plötzlich kommt eine abscheuliche Kreatur in Sicht, die sich schnell auf die Abenteurer zubewegt...

## Basilisk

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	0	5	4	11	30

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	-	14	14	14	14	-

**Special Rules:** Ein *Basilisk* verursacht *Fear!*

Der Blick eines *Basilisk* ist petrifying! Abenteurer, die vom *Basilisk* nicht überrascht wurden, können dem Blick der Kreatur ausweichen; dann erhalten sie aber **-25%** auf ihren **WS** und der *Basilisk* erhält **+25%** auf seinen **WS**! Falls ein Abenteurer dem Blick eines *Basilisk* begegnet, muss ihm sofort ein **WP-Test** gelingen oder er wird versteinert! Ein *Basilisk* hat *Night Vision* bis zu 20 *yards*.

**60 Ein einsamer Karren** kommt auf dem Weg entlanggerumpelt, auf dem ein älterer Mann mit verschmiztem Gesicht sitzt, der einen großen Hut mit bunter Feder trägt.

Auf dem Karren steht in bunten Lettern geschrieben: „Dr. Dieter Knochenbruch, Retter der Siechen, Helfer der Kranken!“ **DR. DIETER KNOCHENBRUCH** ist natürlich ein *Charlatan*, aber ein gewitzter und obendrein ein angenehmer Gesprächspartner. Er fragt die Abenteurer, ob er wohl ein Stück mit ihnen zusammen reisen könnte und preist dabei seine Wundermittel z. B. gegen Haarausfall, üble Darmwinde und ähnliche Zipperlein an!

Falls die Abenteurer ihm sympathisch sind, so kann er ihnen durchaus auch einige echte *Potions* verkaufen, zu einem Vorzugspreis, versteht sich...

■ **2x** *Potion of Healing*  
(100 *Goldcrowns*)

■ **1x** *Potion of Invisibility*  
(200 *Goldcrowns*)

■ **1x** *Potion of Water Walking*  
(100 *Goldcrowns*).

Falls er den Abenteurern sonst helfen kann (er besitzt durchaus einige Kenntnisse und unter anderem *Heal Wounds*), so wird er dies gerne tun –





gegen eine gewisse, nicht allzu hohe Entlohnung natürlich (er lebt schließlich nicht nur von Luft und Liebe)...

**61** Eine Horde *Black Orcs* überfällt Nachts das Lager der Abenteurer! Die *Black Orcs* gehören einer weit größeren Horde an, die einen *Hobgoblin*-Stamm verklavt hat und diese nun als entbehrliche Krieger einsetzt. Die *Black Orcs* werden zunächst ihre Verbündeten in den Kampf schicken, jeweils einen Schuss von ihren Bögen abgeben und dann ebenfalls ins Getümmel eilen...

### Black Orcs

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	25	4	4	7	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	18	29	18	29	29	14

**Skills:** *Dodge Blow*, *Strike Mighty Blow*.

**Trappings:** *Sleeved Mail Shirts* (1 AP, Body/Arms), *Shield* (1 AP, all locations), *Helmet* (1 AP, Head).

**Weapons:** *Axe* und *Mace*, *Short Bow*.

### Hobgoblins

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	14	3	4	7	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	29	24	24	24	18

**Trappings:** *Mail Shirts* (1 AP, Body), *Shield* (1 AP, all locations), *Helmet* (1 AP, Head).

**Weapons:** *Axe*.

**62** Eine große Höhle scheint eine gute Übernachtungsmöglichkeit zu bieten!

Leider ist sie das Lager einer Horde von *Goblins*, die sich bedroht fühlen und die Abenteurer vertreiben wollen. Falls sie die Hälfte ihrer Gruppe verloren haben, fliehen sie panikartig...

### Goblins

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	25	3	3	7	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	18	18	18	18	18	18

**Weapons:** *Sword*, *Short Bow*.

**Special Rules:** *Goblins* haben *Night Vision* von 10 yards.

**63** Ein Fluss fließt schon geraume Zeit neben dem Weg entlang und auf einmal erscheint ein

Fluss-Schiff, dessen Besatzung den Abenteurern zuwinkt und zuruft! Der Besitzer des Bootes, ein bärtiger Geselle namens **ARMIN KALB**, bietet den Abenteurern an, sie ein Stückchen mitzunehmen; er ist der Auffassung, dass alle in diesen harten Zeiten zusammenhalten sollten. Dies bedeutet für die Abenteurer eine wesentliche Erleichterung ihrer Reise und natürlich auch eine größere Sicherheit, denn auf dem Fluss kann weit weniger passieren...

**64** Ein Dorf erscheint am vor den Abenteurern und dort scheint ein großer Aufruhr zu herrschen!

In der Tat ist ein wütender Lynchmob gerade dabei, einen großen Scheiterhaufen auf dem Dorfplatz von **HOLLERBACH** zu errichten und mehrere Büttel halten eine rothaarige, junge und attraktive Frau fest, die immer wieder weinend stammelt: „Ich bin keine Hexe...“ Die Dorfbevölkerung ist wie von Sinnen und in der Tat wurde das kräuterkundige Mädchen namens **GUNDULA**

**BOCKENFELD** lediglich von einer neidischen Klatschbase verleumdet, doch für den *Witch Hunter* **THOMAS SPERLING** war der Fall klar, und so wurde das arme Mädchen in einem Schauprozess schnell abgeurteilt! Greifen die Abenteurer ein, werden auch sie beschuldigt, dem Bösen verfallen zu sein und der wütende Mob wird mit improvisierten Waffen auf sie losgehen...

### Townspeople

M	WS	BS	S	T	W	I
4	29	29	3	3	7	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	29	29	29	29	29

**Weapons:** *Improvised Weapons* (INI -10, D -2).

### Witch Hunter

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	66	67*	5	6*	13	76
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	41	41	41	41	51	41

**Skills:** *Dodge Blow*, *Fleet Footed\**, *Lightning Reflexes\**, *Marksmanship\**, *Public Speaking*, *Silent Move Rural*, *Silent Move Urban*, *Sixth Sense*, *Strike Mighty Blow*, *Very Resilient\**.

**Trappings:** *Full Plate Armour* (1 AP, on all locations).

**Weapons:** *Two-handed Sword* (INI -10, D +2), *Crossbow*.



## 65 Ein langer Zug von Menschen bewegt sich auf der Straße in Richtung der Abenteurer!

Es handelt sich um berittene, grimmig dreinblickende Gestalten (1W6+5) und einen feisten, gut gekleideten Mann, der sogleich zusammen mit zwei seiner Wachen zu den Abenteurern reitet. Dies ist der *Slaver* **EGON SCHLIEMANN** und er hat die Absicht, die Stärke der Gruppe herauszufinden, denn vielleicht kann er sie ja überrumpeln und ebenfalls verkaufen! Angekettet an eine lange Kette sind insgesamt 1W6+2 Sklavinnen aus *Araby*, allesamt hübsch und für den Verkauf in der nächstgrößeren Stadt bestimmt! Eine von ihnen, **MONIRA AL HADDAD**, wird die Abenteurer in gebrochenem *Old Worlder* ansprechen und sie anflehen, sie und ihre Leidensgenossinnen zu befreien, wenn sie ein Herz im Leibe hätten; kurz darauf wird sie von einer der Wachen geschlagen und sie schweigt...

Falls es dem *Slaver* zu gefährlich scheint, die Gruppe anzugreifen, wird er scheinheilig fragen, ob sie in diesen gefährlichen Zeiten wohl zusammen reisen könnten; er hat vor, die Abenteurer zu beobachten und dann vielleicht in einem geeigneten Moment doch noch zu überrumpeln...

### Guards

M	WS	BS	S	T	W	I
4	40	30	4	3	8	39

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	32	27	29	39	32	39

**Skills:** Dodge Blow, Strike to Stun.

**Trappings:** Mail Coats (1 AP, Body/Legs), Helmets (1 AP, Head).

**Weapon:** Axe, Mace und Short Bow.

### Slaver

M	WS	BS	S	T	W	I
5	49	41	6	4	12	55

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	37	46	37	46	37	31

**Skills:** Dodge Blow, Strike to Stun.

**Trappings:** Shield (1 AP, all locations).

**Weapon:** Sword.

## 66 Ein Tross von Soldiers aus dem Empire lagert nahe einiger Gehöfte, an denen die Abenteurer

vorbeikommen. Die Stimmung ist zwar rau, aber es herrscht Disziplin, die vom erfahrenen Hauptmann **WILHELM-MATTHIAS VON BOCKENFELD** durchgesetzt wird.

Es steht den Abenteurern frei, sich zu den Soldiers zu gesellen, unter denen sich allerdings – vor allem in höheren Rängen – einige arrogante Adlige befinden. Sie können aber einige Bekanntschaften machen und erfahren, dass die *Soldiers* unterwegs nach *Kislev* sind, um dort die Grenzgarisonen zu verstärken, da ein größerer Angriff des Chaos erwartet wird...

## 67 Das Brechen von Unterholz ist zu hören, dann springt dicht vor den Abenteurern ein Hirsch aus dem Wald! Dicht hinter ihm folgen einige bellende Jagdhunde, die aber offensichtlich von der Gruppe dermaßen abgelenkt werden, dass sie erst einmal stehenbleiben und auf die Reiter warten, die kurz darauf in Sicht kommen und ihre Pferde auf dem Pfad zügeln. Diese Jagdgesellschaft besteht aus *Nobles* (1W6+2) unter der Führung von **KATHARINA JOHANNA VON HOLLSTEIN** und zusätzlichen *Gamekeepers* (1W6+1), sowie natürlich den *Hunting Dogs* (1W10). Die Adlige ist erzürnt über die Strörung der Jagd und verlangt von den Abenteurern mit hochrotem Kopf zu wissen, was sie hier widerrechtlich auf ihrem Land zu schaffen haben; falls ihr die abgegebene Erklärung nicht gefällt (**FEL-Test**, gegebenenfalls mit Modifikation), so wird sie ihre Gefolgsleute anweisen, diesen Eindringlingen eine Lektion zu erteilen! Natürlich werden die Kampfhandlungen eingestellt, sobald eine Person wirklich ernsthaft verletzt wird und die Adlige wird ziemlich entsetzt über das sein, was sie angerichtet hat (vor allem, wenn es sich um einen ihrer Gefolgsleute handeln sollte)...

**68** In einem Rasthaus spricht ein gewisser **JAQUES LABEAUX** die Abenteurer an, ob sie sich die Zeit nicht mit einem kleinen Spielchen vertreiben wollen! Mit am Tisch sitzen neben dem *Bretonen* auch noch eine reizende Dame in guter Kleidung und drei Kaufleute, die hier ebenfalls über Nacht bleiben. Die junge Dame stellt sich mit **ADELHEID BLOCHER** vor, heißt aber in Wirklichkeit **MONIQUE COLETTE DAMIENS** und ist die Komplizin des *Gamblers*! Zunächst verlieren die beiden auch ein wenig Gold, dann aber beginnt vor allem Monique recht häufig zu gewinnen; allerdings ist sie eine Meisterin ihres Fachs und ein Betrug ist fast nicht zu durchschauen. Es besteht ohne Probleme die Möglichkeit, dass die Abenteurer hier sehr viel Gold verlieren, wenn sie sich nicht vorsehen. Später wird Monique noch mit einem Abenteurer sprechen, mit der Absicht, diesen zu verführen und kurz vor ihrer Abreise am frühen Morgen auszurauben...

### Noble

M	WS	BS	S	T	W	I
4	39	39	3	3	8	41

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	41	39	39	41	39	41

**Skills:** Blather, Charm, Etiquette, Heraldry, Luck, Read/Write, Ride, Wit, Public Speaking, Specialist Weapon: Fencing Sword.

**Trappings:** Fencing Sword (INI +20, D -1), Short Bow.

### Gamekeepers

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	51	4	3	8	31

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	29	29	41	29	29

**Skills:** Concealment Rural, Marksmanship, Set Trap, Silent Move Rural, Spot Traps.

**Trappings:** Dagger (INI +10, D -2), Long Bow.

### Hunting Dogs

M	WS	BS	S	T	W	I
9	33	0	2	2	5	30

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	-	10	10	14	14	-

## 68 In einem Rasthaus spricht ein gewisser **JAQUES LABEAUX** die Abenteurer an, ob sie sich die Zeit nicht mit einem kleinen Spielchen vertreiben wollen!

Mit am Tisch sitzen neben dem *Bretonen* auch noch eine reizende Dame in guter Kleidung und drei Kaufleute, die hier ebenfalls über Nacht bleiben. Die junge Dame stellt sich mit **ADELHEID BLOCHER** vor, heißt aber in Wirklichkeit **MONIQUE COLETTE DAMIENS** und ist die Komplizin des *Gamblers*! Zunächst verlieren die beiden auch ein wenig Gold, dann aber beginnt vor allem Monique recht häufig zu gewinnen; allerdings ist sie eine Meisterin ihres Fachs und ein Betrug ist fast nicht zu durchschauen. Es besteht ohne Probleme die Möglichkeit, dass die Abenteurer hier sehr viel Gold verlieren, wenn sie sich nicht vorsehen. Später wird Monique noch mit einem Abenteurer sprechen, mit der Absicht, diesen zu verführen und kurz vor ihrer Abreise am frühen Morgen auszurauben...

### Jaques LaBeaux

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	42	41	4	4	9	51*

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	39	39	39	49	39	39

**Skills:** Charm, Dodge Blow, Fleet Footed\*, Gamble, Luck, Palm Object, Excellent Vision, Lightning Reflexes\*, Public Speaking, Specialist Weapon: Pistol, Specialist Weapon: Fencing Sword.

**Trappings:** Dagger (INI +10, D -2), Pistol, Rapier (INI +20, D -1).



## Monique Damiens

M	WS	BS	S	T	W	I
6*	31	31	3	3	8	41
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	41	41	41	49	39	49

**Skills:** Acting, Charm, Disguise, Dodge Blow, Flee!\*, Gamble, Luck, Mimic, Palm Object, Excellent Vision, Pick Pocket, Prepare Poisons, Public Speaking, Seduction, Sing, Sixth Sense, Wit.

**Trappings:** Dagger (INI +10, D -2).

**Special Rules:** Der Dagger ist stets mit *Manbane* bestrichen (2 doses); Monique trägt eine *Potion of Disguise* bei sich, die sie im Notfall einsetzen wird!

**69** Während der Nacht erwachen alle Abenteurer plötzlich durch ein unheimliches Stöhnen!

Ein geisterhaftes Licht kommt langsam näher, das sich als durchsichtige, wunderschöne Frauengestalt entpuppt, die unablässig weint und jammert.

Dieser *Ghost* heißt **KATRIN**

**THIELE** und bittet die Abenteurer, ihrer Seele endlich Ruhe zu schenken (der *Ghost* erzeugt *Fear*).

Katrin wurde von ihrem Mann, einem ganz in der Nähe lebenden *Woodsmans*, aus grundloser Eifersucht umgebracht und er versteckte ihre Knochen unter einigen Steinen neben seiner Hütte!

Mit einer letzten Bitte und der Beschreibung des Weges zur Hütte verschwindet der *Ghost*...

Gehen die Abenteurer der Sache nach, so finden sie die Hütte, in der noch Licht brennt; drei große Hunde fangen zu bellen an und die Tür geht auf und ein hünenhafter Mann mit einer *Woodsmans* *Axe* in den Händen erscheint im Türrahmen, der den Abenteuern sagt, sie sollen sofort verschwinden!

Unter den Steinen liegen tatsächlich die Knochen einer Frau und wenn diese von einem *Cleric* des *Morr* bestattet werden, findet Katrin endlich Frieden. In der Hütte finden die Abenteurer die gesammelten Schätze des verbrecherischen *Woodsmans* **ARMIN ZWEIG**, der auch Reisende überfiel und ausraubte, im Wert von 100 *Goldcrowns*...

## Woodman

M	WS	BS	S	T	W	I
4	37	37	6*	5	10	37
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	31	31	31	41	31	23

**Skills:** Acute Hearing, Concealment Rural,

*Dodge Blow, Follow Trail, Identify Plants, Set Trap, Silent Move Rural, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Spot Trap, Very Strong\**.  
**Trappings:** *Leather Jack* (0/1 AP, Body), *Two-handed Axe* (INI -10, D +2).

## War Dogs

M	WS	BS	S	T	W	I
6	41	0	3	3	7	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	-	43	14	43	43	-

**Skills:** Dodge Blow.

**70** Ein Dornenbusch entwickelt auf einmal ein beunruhigendes Eigenleben!

Während die Abenteurer an ihm vorbeimarschieren, lässt der *Bloodsedge* seine beweglichen Äste losschnellen, um den letzten Abenteurer zu packen!

## Bloodsedge

M	WS	BS	S	T	W	I
0	33	0	3	3	5	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	-	0	0	0	20	-

**Special Rules:** Der *Bloodsedge* kann eine *constriction attack* anbringen; gelingt der Angriff, so werden **W6** an Schaden verursacht!

Falls dies zu einem Verlust an *wounds* führen sollte, so wird der Abenteurer gefangen und näher an die Pflanze herangezerrt, was jede weitere Runde **W6** *wounds* verursacht – unabhängig von *Armour* oder *Toughness*!

Feuer bringt den *Bloodsedge* dazu, seine Äste zurückzuziehen; ein gefangener Abenteurer kann entkommen, wenn er mit einem Schlag 3 *wounds* oder mehr verursacht oder ihm ein **S-Test** gelingt.

**71** Ein Turm taucht in der Ferne auf, der offensichtlich einem Zauberer gehört.

Um den Turm herum liegen einige kleine Gehöfte und einfache Häuser, die das Dorf **STADELFELD** ergeben. Der Magier im Turm ist ein kauziger alter *Battle Mage* namens **LEOPOLD SUSSENGUTH**, der sich aus den lärmenden Städten hierher zurückgezogen hat, um ungestört seinen Studien nachgehen zu können. Während die Abenteurer in dem kleinen Dorf übernachten, kommt es zu einem folgenschweren Zwischenfall: Leopold experimentierte mit einem Zauber, den er in einem Buch über den Chaosgott *Tzeentch* gefunden hatte und rief dabei unabsichtlich einige üble Abgesandte dieses Chaosgottes



herbei! Diese kamen durch ein magisches Portal im Turm und überwältigten den alten Magier, um danach ins Dorf auszuschwärmen und Unheil anzurichten (1 Chaos Warrior, 2W6 Pink Horrors). Die Abenteurer erwachen nachts durch Geschrei und Alarm-Rufe! Falls sie die Chaos Warband besiegen können, erhalten sie vom dankbaren Leopold Sussenguth folgende Geschenke: Bow of Might (S 6), Gloves of Nimbleness, Bag of Lightness sowie eine Healing Potion!

### Albert Furtwangler

Albert ist der Anführer der Diener des Tzeentch und ein treuer Gefolgsmann des Chaosgottes. Er ist völlig haarlos und sein irrer Blick verbirgt seine große Intelligenz, denn er ist ein Zauberer von großer Macht! Seine übliche Taktik ist es, sich mit einer Aura of Protection zu schützen und dann zunächst Spread Insanity zu zaubern; er wird sich, wenn möglich, aus einem Nahkampf heraushalten.

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	33	33	4	4	12	83*

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	43	43	63	43	43	23

**Skills:** Demon Lore, Evaluate, Herb Lore, Identify Magical Artifact, Identify Plants, Identify Undead, Magical Awareness, Magic Sense, Meditation, Rune Lore, Scroll Lore, Sixth Sense.

**MP:** 28

■ **Petty Magic:** Curse, Gift of Tongues, Magic Alarm, Open, Zone of Cold.

■ **Battle 1:** Aura of Resistance, Fireball, Flight, Hammerhand, Strength of Combat, Steal Mind, Wind Blast.

■ **Battle 2:** Aura of Protection, Cause Hatred, Cause Panic, Lightning Bolt, Zone of

Steadfastness.

■ **Demon 1:** Bind Demon, Dispel Lesser Demon, Summon Guardian, Summon Steed, Zone of Demonic Protection.

■ **Demon 2:** Stop Demonic Instability, Summon Energy, Summon Lesser Demon, Summon Magical Aid.

■ **Demon 3:** Dispel Demon Horde, Spread Insanity, Summon Demon Horde.

■ **Tzeentch:** Boon of Tzeentch, Pink Fire of Tzeentch, Transformation of Tzeentch.

**Artifacts:** Warpstone Charm, Rod of Tzeentch, Chaos Mace of Entrancing.

**Mutations:** Additional Eye (Fear), Breathes Fire, Extra Joints\* (Arms/Legs), Irrational Hatred: Magic Users, Massive Intellect\*.

### Chaos Warrior

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	41	7*	7*	18	31*

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3*	31	41	31	41	41	21

**Skills:** Dodge Blow, Strike Mighty Blow, Very Strong\*, Very Resilient\*.

**Chaos Attributes:** Growth\* (x2), Magic Immune, Scorpion Tail (A +1, poisonous).

**Trappings:** Chaos Armour (2 AP on all locations), Chaos Mace of Slacken.

### Pink Horrors

M	WS	BS	S	T	W	I
4	50	45	4	3	5	60

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	90	90	90	90	90	01

**Special Rules:** Pink Horrors verursachen Fear! Ein getöteter Pink Horror verwandelt sich nach einer Runde in zwei Blue Horrors!

### Blue Horrors

M	WS	BS	S	T	W	I
4	35	25	3	3	5	70

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	90	20	20	20	20	01

**Special Rules:** Blue Horrors verursachen Fear!

### 72 Ein Dorf verspricht eine ruhige Nacht!

Doch den Abenteurern fällt auf, dass die Dorfbewohner zwar höflich und freundlich sind, jedoch sehr scheu und sie viele nicht zu Gesicht bekommen. Dies liegt daran, dass in der Nähe dieses Dorfes namens BOCKENFELD ein großer Brocken Warpstone liegt und die Bewohner alle kleineren Mutations unterliegen!

Dennoch sind sie ein freundliches Völkchen, aber sie wissen, wenn ihr geheimnis ans Tageslicht kommt, werden sie erbarmungslos verfolgt werden. Eine junge, attraktive Frau namens EVA BREUNIG (Mutation: Mane of Hair), freundet sich mit den

Abenteurern an, um sie vor unüberlegten Handlungen zu schützen. Sie sind hier völlig sicher, sollten aber niemandem etwas zuleide tun...

**73 Eine Abordnung Dwarfs** taucht überraschend vor den Abenteurern auf und nachdem sich das erste Misstrauen gelegt hat, fragt sie der mürrische Anführer **KUROK STEINBART**, ob sie den Dwarfs eventuell helfen könnten. In der Nähe liegt eine kleine Zwergenmine und die Zwerge werden nun bereits seit geraumer Zeit von Orcs angegriffen, so dass ihre Lage langsam aber sicher zweifelt wird!

Wenn die Abenteurer, natürlich zusammen mit einigen Zwergenkriegeren, das Lager der Orcs (es bleiben 2W6 Orcs für die Abenteurer) suchen und angreifen, so erhalten sie jeweils ungeschliffene Edelsteine im Wert von 100 Goldcrowns...

### Orcs

M	WS	BS	S	T	W	I
6	33	25	3	4	7	30

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	29	18	29	29	18

**Skills:** Dodge Blow.

**Special Rules:** Die Orcs haben Night Vision bis zu 10 yards!

**74 Ein Käfig** hängt an einem mächtigen Baumstamm neben dem Weg! Im Käfig sitzt ein fast brennungsloser Mann, der darum fleht, freigelassen zu werden: Sein Name ist **KASPAR DICKHUT** und er wurde wegen – angeblichen – Diebstahls hier eingesperrt, um zu verhungern. In einigen anderen Käfigen sind verwesene Leichname zu erkennen! Falls Kaspar dann tatsächlich befreit wird, so wird er nur zu gerne alle seine Fähigkeiten in den Dienst der Abenteurergruppe stellen, was diese allerdings in große Schwierigkeiten bringen kann...

### Thief

M	WS	BS	S	T	W	I
5	35	25	3	4	5	35

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	39	29	29	29	29	31

**Skills:** Concealment Urban, Flee!, Palm Object, Pick Pocket.



## 75 Mächtige Schritte lassen den Boden erbeben!

Ursache dafür ist ein *Giant*, der sich seinen Weg durch die Landschaft ebnet. Der *Giant* muss die Abenteurergruppe nicht zwangsläufig entdecken, es besteht aber – vor allem bei einer großen Gruppe – eine gewisse Chance dafür. Er ist übellaunig und verlangt Alkohol von den Abenteurern; falls sie dies verweigern oder keinen bei sich führen, so wird er wutentbrannt angreifen!

### Giant

M	WS	BS	S	T	W	I
6	33	25	7	7	36	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	14	24	14	24	24	14

**Skills:** *Strike Mighty Blow*.

**Special Rules:** Ein *Giant* verursacht *Fear!* Der *Giant* ist *subject to stupidity!*

## 76 Das Weinen eines kleinen Kindes dringt aus einem Waldstück neben dem Pfad! Dort hockt die verängstigte **EMILIE BERNSTORFF**, ein kleines Mädchen, das seine Flickpuppe **SUSI** schützend an sich presst. Emilie hat sich beim Spielen im Wald verlaufen und findet den Weg nach Hause, ins Dorf **EICHENHOF**, nicht mehr! Falls die Abenteurer sich des Mädchen annehmen (**FEL-Probe**, um ihr Vertrauen zu gewinnen), so sind ihre Eltern – einfache Bauersleute – überglücklich, das Nesthäkchen wiederzusehen und laden die Gruppe zu einem einfachen, aber deftigen Abendessen ein...

## 77 Ein schwerverletzter Mann

in guten, jetzt natürlich völlig zerfetzten Gewändern, taumelt auf die Abenteurer zu! Er bricht in den Armen eines Abenteurers zusammen und stammelt die Worte: „*Blut, Blut, Sigmar stehe uns bei! Die Köpfe der Bestie – sie sind überall! Tod und Verderben, die Schlange...*“ Dann stirbt er... Folgen die Abenteurer weiter dem Weg, so entdecken sie in einiger Entfernung eine Kutsche, um die einige – scheinbar tote – Passagiere liegen. Die

Pferde bewegen sich ebenfalls nicht mehr! Im nächsten Moment erscheint hinter der Kutsche die furchterregende Gestalt einer vierköpfigen *Hydra*, die sich dann sogleich über die Leichname hermacht.

Durchsuchen die Abenteurer die Kutsche, so finden sie die Leichname von vier Passagieren, Kaufleuten, und den zwei *Coachman*, vor: Sie finden Schmuck und Wertgegenstände im Gesamtwert von 200 *Goldcrowns*...

### Hydra

M	WS	BS	S	T	W	I
6	33	0	4	6	41	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
8	-	24	14	24	24	-

**Special Rules:** Eine *Hydra* verursacht *Fear!* Sie hat durch ihren schuppigen Körper **1 AP on all locations!**

## 78 Ein melodischer Gesang von vielen männlichen Stimmen hallt durch den Wald!

Bald schon kommt eine Prozession von verummten Gestalten in Sicht, die diesen Gesang von sich geben; es handelt sich dabei um ein Lied zu Ehren *Ulrics*. In der Tat sind dies alles *Initiates of Ulric*, die auf dem Weg zu einem großen *Ulric*-Tempel in der Nähe sind. Ihr Oberhaupt ist ein weiblicher *Cleric* namens **KRISTIANE HABERMANN**, die verletzten oder sonstwie bedrängten Abenteurern durchaus helfen würde, sofern diese dann im Tempel ein Opfer für *Ulric* darbringen!

### Kristiane Habermann

Diese junge Frau hat in ihrem Leben schon viel erreicht und ist eine treue Anhängerin *Ulrics*. Sie trägt blonde, kurzgeschorene Haare, hat eine liebenswürdige, aber konsequente Art und weiß meistens, wovon sie spricht. Natürlich trägt sie über der Robe einen Wolfspelz eines Tieres, das sie der Tradition nach mit bloßen Händen getötet hat...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	37	33	4	5	10	43
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	43	43	43	43	53	43

**Skills:** *Charm Animal (Wolf)*, *Dodge Blow*, *Heal Wounds*, *Identify Undead*, *Magical Sense*, *Meditate*, *Public Speaking*, *Read/Write*, *Scroll Lore*, *Strike Mighty Blow*, *Theology*.

**MP:** 16

■ **Petty Magic:** *Gift of Tongues*, *Glowing Light*, *Magic Flame*, *Remove Curse*, *Sleep*, *Zone of Warmth*.

■ **Battle 1:** *Aura of Resistance*, *Cure Light*

Injury, Fireball, Hammerhand, Strength of Combat.

■ **Battle 2:** Aura of Protection, Lightning Bolt, Zone of Steadfastness.

**79 Ein angeschwollener Fluss** schneidet den Abenteurern den Weg ab! Einige hölzerne Stützen, die aus dem Wasser ragen, legen die Vermutung nahe, dass hier einst eine Brücke stand, ehe der reißende Fluss sie hinweggespült hat.

Falls die Abenteurer nach einer Furt suchen sollten, so können sie nach einiger Zeit eine etwas seichtere Stelle finden, wo der Fluss allerdings etwas breiter ist; jedem Abenteurer, der hier den Fluss durchqueren möchte, muss ein **S-Test** (Bonus +10%) gelingen, Seile und ähnliche Hilfsmittel geben einen weiteren +10%-Bonus!

Wird der Fluss an einer anderen Stelle durchquert, so erfolgt ein Malus von -10% auf den **S-Test**!

Falls ein Abenteurer den Test nicht besteht, so verliert er den Halt und fällt in den Fluss (Regeln für *drowning* kommen zum Einsatz).

Außerdem verliert er mit einer 50%-Chance (dies wird für jeden Ausrüstungsgegenstand ermittelt) Gegenstände aus seinem Rucksack...

**80 Hilfeschreie hallen durch** den Wald und folgen die Abenteurer diesen Rufen, so gelangen sie zu einem Halfling, der gerade auf der Flucht vor zwei äußerst hungrigen und aggressiven *Minotaurs* ist!

Der *Halfling* heißt **KUNO KUGEL** und wird den Abenteurern mehr als dankbar sein, wenn sie ihn vor den Bestien erretten...

### Minotaurs

M	WS	BS	S	T	W	I
6	41	25	4	4	17	30

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	18	66	18	29	24	10

**Skills:** Strike Mighty Blow.

**Special Rules:** Ein *Minotaur* erzeugt *Fear*! Ein *Minotaur* ist *subject to blood lust*; wenn ein *Minotaur* einen Gegner tötet oder schwer verletzt und kein anderer Gegner in Reichweite ist, muss er einen **CL-Test** bestehen oder anfangen zu fressen!

Falls er dabei gestört wird, greift er die störende Person an, wobei seine *attacks* verdoppelt werden, bis er wieder fressen kann!

**81 Einige Fruchtbäume** laden die Abenteurer dazu ein, ihren Proviant aufzufrischen und zu ergänzen...

**82 Ein herber Verlust** befällt einen der Abenteurer, ohne dass er es zunächst bemerkt!

Durch schlampiges Packen o. ä. ist ihm im Laufe des Tages ein Teil seiner Ausrüstung abhanden gekommen, was er aber erst am Abend entdeckt...

### W6 Gegenstand

1 Magischer Gegenstand

2-3 Waffe

4-6 Ausrüstungsgegenstand

Alle verlorenen Gegenstände werden natürlich zufällig ermittelt!

Der Verlust kann nur eine Waffe betreffen, die nicht unbemerkt verschwinden könnte (so kann z. B. ein *Dagger* leichter verloren gehen als ein *Two-handed Sword*). Bei den Ausrüstungsgegenständen eines Abenteurers kann natürlich so ziemlich alles verloren werden, wenn z.B. der Rucksack nicht richtig geschnürt war...

**83 Eine kleine Glocke** ist zu hören und bereits kurz darauf können die Abenteurer eine von Kopf bis Fuß verummte Gestalt erkennen, die auf dem Weg auf sie zuhumpelt!

Als der Fremde namens **GÜNTHER RECKNAGEL** näher kommt, erkennen die Abenteurer, dass er wohl an einer ansteckenden Seuche leidet und die Glocke an seinem Wanderstab andere Reisende davor warnen soll... In der Tat leidet Günther an den *Red Pox* und falls die Abenteurer ihm zu nahe kommen, können auch sie sich anstecken (**T-Test**, bei Körperkontakt mit einem Malus von -10%)!

Der Kranke ist ein einfacher Bauer, der aufgrund seiner Krankheit vor sechs Tagen aus seinem Heimatdorf verjagt wurde...

**84 Eine Lichtung im Wald**, auf der einige Runensteine stehen, erregt die Aufmerksamkeit der Abenteurergruppe! Sobald sie näher an die Steine herangehen, von denen die mei-

sten umgestürzt und mit Moos bewachsen sind, bekommen sie (**INI-Test**, +20% für *Sixth Sense*) das Gefühl drohenden Unheils, das so stark ist, dass sie einen **CL-Test** machen müssen, oder sich den Runensteinen keinesfalls nähern wollen.

Ist ein Abenteurer dennoch so tollkühn und tritt in den Kreis, so kann er erkennen, dass die Runen in der *Dark Tongue* eingemeißelt sind und den Göttern des Chaos gewidmet sind! Zwischen den Steinen suchen diesen Abenteurer dann so schreckliche Visionen von Tod, Verfall und Verwüstung heim, dass er sofort einen **CL-Test** ablegen muss, oder er erhält **1W6 Insanity points**! Falls er diesen Test besteht, bekommt er immer noch **1 Insanity point**...

**85 Ein wanderer Druidic Priest** begegnet den Abenteurern!

Der junge Mann namens **WIELAND BLUMENBERG** ist erst vor kurzem zum Priest geworden und sucht sich nun einen Ort, an dem er die *Old Faith* fortführen kann. Er ist sehr gesprächig und kann den Abenteurern helfen, falls sie dies nötig haben sollten...

### Wieland Blumenberg

Wieland Blumenberg ist ein junger, aber treuer Gefolgsmann der *Old Faith*. Er liebt die Tiere und die Natur über alles und wird alles in seiner Macht stehende tun, diese zu schützen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	37	33	4	4	9	43

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	33	33	43	43	43	33

**Skills:** Animal Care, Dowsing, Follow Trail, Heal Wounds, Herb Lore, Identify Plants, Meditation, Ride.

**MP:** 14

■ **Druidic 1:** Animal Mastery, Cure Poison, Delouse, Heal Animal.

**86 Ein umgestürzter Baumstamm** blockiert den Abenteurern den Weg! Dies ist eine Falle, denn der Baum wurde von einer Bande *Outlaws* absichtlich so plziert, die im Unterholz auf ihre Chance zum Überfall lauern. Die *Outlaws* werden das Feuer aus ihren Bögen eröffnen und hoffen, die Abenteurer so schwer zu verletzen oder abzuschrecken, dass



diese gar nicht erst an Kampf denken! Falls die Gruppe jedoch Gegenwehr leistet und sobald der erste der *Outlaws* (insgesamt **2W6**) im Kampf fällt, ergreifen die übrigen die Flucht...

### Outlaws

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	31	3	3	8	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	29	29	29	29	29

**Weapons:** *Sword, Short Bow.*

**Trappings:** *Shield (1 AP, all locations).*

**87 Ein größeres Gehöft** kommt in Sicht, doch als die Abenteurer näherkommen, stellen sie schwere Schäden an den Gebäuden fest! Eine Mauer wurde eingedrückt und der Teil des Daches des Hauptgebäudes ist scheinbar eingebrochen. Der speckige Bauer **MEINHARD HACKL** lebt hier zusammen mit seiner Großfamilie, von denen vor allem die hübsche Tochter **ERIKA** den Abenteuern auffallen dürfte und er fleht die Abenteurer händeringend an, diese Gegend von einem Monstrum zu befreien!

Diese riesige Bestie habe bereits zweimal den Hof angegriffen und sei einmal mit einer seiner Kühe, beim zweitenmal mit einem Knecht davongezogen. Er hat aber gesehen, wohin dieses Ungetüm im Wald verschwunden ist und glaubt, den Weg zu ihrem Lager beschreiben zu können beziehungsweise wird sich vor Angst schlotternd notfalls selbst mit den Abenteurern dorthin begeben...

### Jabberwock

M	WS	BS	S	T	W	I
6	79	0	5	6	47	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	10	89	18	89	89	-

**Special Rules:** Ein *Jabberwock* verursacht *Fear* in allen lebenden Kreaturen und *Terror* bei Lebewesen unter *10 feet* Größe!

*Jabberwocks* sind *subject to stupidity!*

Die *Bite attack* eines *Jabberwock* ist *poisonous* und getroffene Abenteurer müssen einen **T-Test** bestehen oder sterben in **2W6 rounds**.

Ein *Jabberwock*, der noch mehr als 0 *wounds* besitzt, *regenerates 1 wound per turn!* *Wounds*, die von Feuer oder Säure herkommen, können nicht geheilt werden.

Fallen die *wounds* des *Jabberwock* auf 5 oder darunter, so fällt er zu Boden und kann nichts tun, bis er wieder mindestens 6 *wounds* hat!

*Jabberwocks* haben *Night Vision* bis 20 yards.

**88 Ein metallisches Blinken** im Unterholz lässt die Abenteurer aufmerksam werden!

Hier liegt ein Gegenstand, den jemand auf seiner Reise verloren hat...

### W6 Gegenstand

1-2 Rüstungsteil

2-4 Waffe

5 Schmuck

6 Magischer Gegenstand

Ein **Rüstungsteil** könnte z. B. eine *Breastplate*, ein *Mail Shirt*, ein *Helmet* oder *Arm Bracers* bzw. *Leggings* sein.

Bei einer **Waffe** wird es sich wohl um ein *Sword*, *Axe* oder *Mace* handeln, wobei natürlich auch kleinere bzw. größere Waffen möglich sein könnten. Schmuck wird eher selten gefunden und wird im Wert ungefähr **1W10x10 Goldcrowns** wert sein. Die **magischen Gegenstände** schließlich sind völlig dem Zufall überlassen...

**89 Durch starke Regenfälle** werden die Wege so schlammig und nahezu unpassierbar, so dass die Abenteurer mindestens einen Tag Rast machen müssen, wenn sie nicht etwaige Verletzungen in Kauf nehmen wollen...

**90 Eine windschiefe Hütte** wird von einem wachhabenden Abenteurer Nachts im Wald entdeckt, denn das Licht einer Laterne scheint durch die Dunkelheit!

In diesem Gebäude, das innen vollgestopft ist mit getrockneten Kräutern, ausgestopften Waldtieren, Knochen und Wurzeln, lebt die verrückte **WALTRAUD HITZFELD!**

Diese alte Frau hält sich selbst für eine mächtige Hexe und ist durch und durch verbittert und wird jedem, der ihrer Hütte zu nahe kommt, einen *Curse* anhängen; falls die Abenteurer die Hütte durchsuchen sollten, so finden sie lediglich ein paar (insgesamt **1W6**) getrocknete Kräuter:

### W6 Kraut

1 *Gesundheit*

2 *Sigmafoil*

3 *Spiderleaf*

4 *Tarrabeth*

5-6 *Valerian*

## Waltraud Hitzfeld

Waltraud ist eine senile, völlig verrückte und durch und durch böse kleine Frau, die keine Gelegenheit auslässt, anderen zu schaden! Da sie weitab von jeder Ansiedlung lebt und ihre Besuche im nächsten Dorf sehr selten sind, lässt sie ihre Wut meist an ihrer schwarzen, einäugigen Katze *Terror* aus...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	33	3	3	8	33

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	31	31	31	31	21	21

**Skills:** *Follow Trail, Heal Wounds, Herb Lore, Identify Plants.*

**MP:** 7

■ **Petty Magic:** *Curse, Gift of Tongues, Marsh Lights, Protection from Rain, Remove Curse, Sounds.*

## 91 Eine Ansammlung von eilig und lieblos zusammengezimmerten Hütten nahe einem Bergfluss erscheint vor der Abenteurergruppe und sie können einige bärtige Männer sehen, die scheinbar im und am Fluss arbeiten! Dies eine Siedlung von *Prospectors*, die hier nach Gold schürfen, das durch den Fluss von den Bergen heruntergespült wird; die meisten von ihnen haben noch kaum etwas gefunden und leben hier unter ärmlichen Verhältnissen, aber ihr Sprecher **HARTMUT GRAMLICH** behauptet, es kann nicht mehr lange dauern, bis sie hier das wirklich große Glück finden. Falls die Abenteurer bereits sind, etwas von ihrem Proviant abzugeben, so wird abends ein großes Lagerfeuer entfacht und die *Prospectors* erzählen einige Geschichten aus ihrem reich bebilderten Wanderleben...

## 92 Eine Bande *Mutants* macht die Gegend unsicher und trifft dummerweise auf die Abenteurer! Diese *Mutants* sind feige und schlecht ausgerüstet, kämpfen aber dennoch erbittert, da sie nichts zu verlieren haben, aber viel zu gewinnen; sollte jedoch mehr als die Hälfte ihrer Gruppe (insgesamt **2W6+2**) fallen, ergreifen die übrigen schreiend die Flucht...

### Mutants

M	WS	BS	S	T	W	I
3	31	31	3	3	7	30

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	30	29	24	29	24	10

**Mutation:** *Minor Mutations*, z.B. *Eyestalks, Black Skin* etc.

**Trappings:** *Shield (1 AP, all locations), Axe, Sword* oder *Mace*.

## 93 Eine Brücke über einen breiten Fluss erscheint vor den Abenteurern auf dem Weg.

Zu ihrem großen Pech wollen gerade einige *Chaos Warriors* (**1W6+1**) von der anderen Seite über diese Brücke und nutzen die Gelegenheit für ein kleines Gemetzel...

### Chaos Warrior 1 (Leader)

M	WS	BS	S	T	W	I
4	59	49	6*	5*	12	60

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	89	89	89	89	89	18

**Skills:** *Dodge Blow, Strike Mighty Blow, Very Strong\*, Very Resilient\**.

**Trappings:** *Chaos Armour (2 AP, all locations), Two-handed Axe (INI -10, D +2).*

**Special Rules:** Die *Chaos Armour* hat Runen eingraviert, die *Fear* erzeugen!

## Chaos Warrior 2

M	WS	BS	S	T	W	I
4	59	49	5	4	11	70*

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	89	89	89	89	89	18

**Skills:** *Dodge Blow, Lightning Reflexes\*, Strike Mighty Blow.*

**Trappings:** *Chaos Armour (2 AP, all locations), Two-handed Mace (INI -10, D +2).*

**Special Rules:** Die *Chaos Armour* hat Runen eingraviert, die als *Armour Rune* wirken (+1 AP on all locations)!

## Chaos Warrior 3 (Standard)

M	WS	BS	S	T	W	I
4	59	49	4	3	10	60

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	89	89	89	89	89	18

**Skills:** *Dodge Blow, Strike Mighty Blow.*

**Trappings:** *Chaos Armour (2 AP, all locations), Two-handed Sword (INI -10, D +2).*

**Special Rules:** -

## 94 Ein schrilles Pferdewiehern erschallt und auf einer Hügelkuppe taucht eine junge, gut gekleidete Frau auf, die sich verzweifelt auf einem Pferd festklammert, das offensichtlich durchgegangen ist!





Um sie zu retten, muss ein **DEX-Test** bestanden werden (vorausgesetzt, der Abenteurer besitzt ein *Horse* und natürlich *Ride*). Die junge Adlige heißt **EMILIE MIRIAM VON UHLENBRUCK** und das herrschaftliche Anwesen ihrer Eltern liegt ganz in der Nähe. Kurze Zeit später erscheinen auch einige Reiter, darunter auch ihr besorgter Bruder **ORTWIN LOTHAR VON UHLENBRUCK**, der zunächst von der Gesellschaft seiner Schwester gar nicht angetan ist. Aber Emilie, in ihrem jugendlichen Eifer, scheint nun den Traum von ihrem „edlen Ritter im schimmernden Wehr“ erfüllt zu sehen und besteht darauf, dass die Abenteurer wenigstens die heutige Nacht auf dem Anwesen ihrer Eltern verbringen, **RUTGER-FREDERICK** und **ERIKA-REGINA VON UHLENBRUCK!**

Diese sind zwar von der Abenteurergruppe zunächst wenig begeistert, nach der Erzählung ihrer Tochter aber sehr dankbar und schenken jedem Abenteurer am nächsten Morgen jeweils 50 *Goldcrowns*...

**95 Ein schrecklicher Sturm** wütet in diesem Landstrich, der sich aber bereits einige Zeit vorher durch peitschenden, starken Wind und düstere, schnellziehende Wolken angekündigt hat!

Sollte die Abenteurergruppe trotz aller dieser Warnzeichen weitergezogen sein und keinen Schutz aufgesucht haben, so bricht ein gewaltiger Hagelschauer über sie herein, der sie – unabhängig von *Toughness* oder *Armour* – bei missglücktem **DEX-Test 1W2 Wounds** kostet...

**96 Ein tiefer Fluss** ohne Brücke schneidet den Abenteuern den Weiterweg ab!

Zum Glück fließt er ziemlich langsam dahin, so dass einer Durchquerung eigentlich nichts im Wege steht. Außer vielleicht dem hungrigen *Water Worm*, der zufällig hier haust (falls die Abenteurer bei diesem Kampf im Wasser stehen sollten, müssen sie **-10/-1** von ihren jeweiligen Werten abziehen)...

## Water Worm

M	WS	BS	S	T	W	I
6	33	0	6	4	17	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	-	10	10	10	10	-

**Special Rules:** Der *Water Worm* verursacht *Fear!*

**97 Eine Rote Chaos Beastmen** terrorisiert diese Gegend (es handelt sich um **1W6+4 Beastmen**)! Sie versuchen, den Abenteuern unbenutzt zu folgen (**INI-Test**), um sie dann während der Nachtruhe zu überfallen und abzuschlachten...

## Beastmen

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	25	3	4	10	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	30	29	24	29	24	10

**Skills:** *Dodge Blow*, *Strike Mighty Blow*.

**Mutations:** Widder-, Wolf- oder Vogelköpfe.

**Trappings:** *Shield* (1 AP, all locations).

**Weapon:** *Axe* oder *Mace*, *Short Bow*.

**98 Ein kleines Bauerndorf** kommt vor den Abenteuern in Sicht, durch das ein brackisches, schleimiges Gewässer fließt!

Die Dörfler laufen verhüllt durch die Straßen und fast alle haben Geschwüre und eiternde, nicht verheilende Wunden am ganzen Körper.

Fragt man sie danach, so erzählen sie, ihr Dorf **WINTERHEIM** läge unter dem Fluch eines toten Adligen, dessen Anwesen an der Quelle des Flusses läge! In Wahrheit hat sich dort eine *Chaos Warband* von *Nurgle*-Anhängern eingenistet, die das Wasser verpestet (**1W6 Beastmen**, **1 Chaos Warrior**, **2 Plaguebearers**, **2W6 Nurglings**). Und noch niemand ist vom verfallenen Anwesen der toten Adligen jemals zurückgekehrt...

## Hiltrude Lauruschkat

Hiltrude ist eine ergebene Dienerin ihres Herrn *Nurgle* und hat dementsprechend viele Belehungen dafür erhalten; ihr Fleisch hängt ihr in Fetzen vom Körper, ein Fliegenschwarm umschwirrt sie und ihr Gesicht ist das Antlitz des Chaosgottes selbst...

M	WS	BS	S	T	W	I
2*	33	33	4	7*	12	43*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	43	43	53	43	43	23



**Skills:** *Demon Lore, Evaluate, Herb Lore, Identify Magical Artifact, Identify Plants, Identify Undead, Magical Awareness, Magic Sense, Meditation, Rune Lore, Scroll Lore, Sixth Sense, Very Resilient\**.

**MP:** 24

■ **Petty Magic:** *Curse, Gift of Tongues, Zone of Silence.*

■ **Battle 1:** *Aura of Resistance, Fireball, Hammerhand, Strength of Combat, Steal Mind.*

■ **Demon 1:** *Bind Demon, Summon Guardian, Summon Steed.*

■ **Demon 2:** *Stop Demonic Instability, Summon Energy, Summon Lesser Demon, Summon Magical Aid.*

■ **Demon 3:** *Dispel Demon Horde, Spread Insanity, Summon Demon Horde.*

■ **Nurgle:** *Stench of Nurgle, Miasma of Pestilence.*

**Artifacts:** *Staff of Nurgle, Death Head of Nurgle.*

**Mutations:** *Blood Substitution: Leeches, Bulging Eyes, Cloud of Flies, Elastic Limbs, Enormously Fat, Face of Nurgle (Fear), Horrible Stench, Rotting Flesh.*

**Special Rules:** Überträgerin von *Nurgle's Rot!* Ihr Anblick verursacht *Fear!*

## Beastmen

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	25	3	4	10	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	30	29	24	29	24	10

**Skills:** *Dodge Blow, Strike Mighty Blow.*

**Mutations:** *Widder-, Wolf- oder Vogelköpfe.*

**Trappings:** *Shield (1 AP, all locations).*

**Weapon:** *Axe oder Mace, Short Bow.*

## Chaos Warrior 1

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	41	6	6	14	31
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	31	41	31	41	41	21

**Skills:** *Dodge Blow, Strike Mighty Blow.*

**Chaos Attributes:** *Cloud of Flies, Horrible Stench, Hideous Appearance (Fear), Rotting Flesh.*

**Trappings:** *Chaos Armour (2 AP on all locations), Chaos Axe of Plague.*

## Chaos Warrior 2

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	41	6	5	14	31
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	31	41	31	41	41	21

**Skills:** *Dodge Blow, Strike Mighty Blow.*

**Chaos Attributes:** *Cloud of Flies, Horrible Stench, Rotting Flesh.*

**Trappings:** *Chaos Armour (2 AP on all locations), Chaos Mace of Weaken.*

## Plaguebearers

M	WS	BS	S	T	W	I
4	50	42	4	3	5	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	89	89	89	89	89	01

**Special Rules:** *Plaguebearers* verursachen *Fear!*

Er hat **1 AP on all locations!**

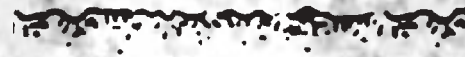
Ein *Plaguebearer* kann *Nurgle's Rot* übertragen

**Weapons:** *Plaguesword!*

## Nurglings

M	WS	BS	S	T	W	I
4	30	30	3	3	15	40
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	70	30	25	30	30	45

**Special Rules:** *Nurglings* können *Nurgle's Rot* übertragen!



**99** Ein *Giant Eagle* landet in der Nähe der Abenteurer, um dort einen Hirsch zu schlagen!

Unbeeindruckt von den Abenteurern wird er ihn dann verzehren und sich nur wehren, falls er angegriffen wird...

## Giant Eagle

M	WS	BS	S	T	W	I
2	67	0	5	4	17	50
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	-	43	29	43	43	-

**Special Rules:** *Giant Eagles* verursachen *Fear!*



**100** Ein seltsames Vibrieren des Bodens und ein fernes Dröhnen wie Donner kündigt den Abenteurern zum ersten Mal an, dass sie sich in großer Gefahr befinden! Der Lärm wird immer lauter und lässt sich kurze Zeit später als eine Kakaphonie von Pferdegetrappel, Trommeln, Hörnerfanfaren, Schreien, Gebrüll und dem Marschieren unzähliger Kämpfer ausmachen. Eine gewaltige Armee kommt in Sicht, die aber irgendwie seltsam aussieht! Es ist eine Armee des Chaos! Falls die Abenteurer sich verstecken, entgehen sie ihrer Hinrichtung. Ein *Chaos Sorcerer*, der auf einer *Wyvern* über dem Heerhaufen kreist, entdeckt sie vielleicht (**INI-Test**) und greift sie an...

## Sebastian Lippmann

Dieser Anhänger des Chaos ist ein mächtiger Zauberer und dazu da, lästige Zeugen des Aufmarsches der Chaosarmee auszuschalten; er wird sich mit seiner *Wyvern* todesverachtend in den Kampf stürzen, vorher aber einige wohlgezielte *Lightning Bolts* anbringen und sich selbst mit Schutzzaubern umgeben...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	33	3	5	12	63*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	53	53	63	53	53	53

**Skills:** *Demon Lore, Evaluate, Herb Lore,*

*Identify Magical Artifact, Identify Plants, Identify Undead, Lightning Reflexes\*, Magical Awareness, Magic Sense, Meditation, Rune Lore, Scroll Lore, Sixth Sense, Very Resilient\*.*

**MP:** 28

■ **Petty Magic:** *Curse, Magic Alarm, Marsh Lights, Sounds.*

■ **Battle 1:** *Fire Ball, Hammerhand, Steal Mind, Strength of Combat.*

■ **Battle 2:** *Aura of Protection, Cause Panic, Lightning Bolt, Zone of Steadfastness.*

**Mutations:** *Blood Substitution: Protoplasm* (wenn der *Sorcerer* stirbt, kämpft sein Blut als *Amoeba* weiter), *Pseudo-Daemonhood, Strong* (S+3).

**Trappings:** *Ring of Flight, Chaos Armour (2 AP on all locations), Chaos Mace of Slacken, Horn of Chaos Hounds (1W4+1).*

## Wyvern

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	0	5	6	17	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	-	14	14	14	14	-

**Special Rules:** Eine *Wyvern* verursacht *Fear!*

## Chaos Hounds

M	WS	BS	S	T	W	I
9	41	0	6*	4	8	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2*	-	10	14	14	14	-

**Skills:** *Dodge Blow, Very Resilient\*.*

**Special Rules:** Ein *Chaos Hound* hat *Fear* vor *Fire*, *subject to frenzy!*

**Mutations:** *Breathes Fire (once per round, D W6+4), Multiple Heads (A +1), Strong* (S +3).

## Amoeba

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	0	3	5	11	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	-	0	0	0	0	-

**Special Rules:** Eine *Amoeba* verschluckt einen Abenteurer, wenn dieser nicht seinen *Dodge Blow-Test* nicht schafft; dieser Abenteurer kann zwar im Innern der *Amoeba* weiterkämpfen, erhält aber *1 wound per round* ohne jegliche Modifikatoren!

**Experience Points** für die unterschiedlichen Zufallsbegegnungen können natürlich stark variieren, je nach Art der Begegnung und vor allem danach, wie die Gruppe diese Begegnung abhandelt! Als ungefähres Maß können für „normale“ Begegnungen ohne Kampf ungefähr **10 bis 20 EP** vergeben werden, während gefährlichere Begegnungen von **20 bis 50 EP** einbringen können. Auch Zufallsbegegnungen, in denen guter Dialog gefordert ist oder weitere Nachforschungen der Abenteurer verdienen eine Belohnung von **10 bis 40 EP!**