



IMPRESSUM

Design: Andy Law und Dave Allen

Autor: Dave Allen

Weitere Texte: Ben Scerri

Illustrationen: Ralph Horsley und Scott Purdy

Grafikdesign und Layout: Paul Bourne

Bearbeitung: Síne Quinn

Produzent: Andy Law

Verlag: Dominic McDowall

WFRP4 von: Andy Law und Dominic McDowall

Besonderer Dank an Games Workshop

Deutsche Ausgabe

Redaktion & Übersetzung: Kai Großkordt

Lektorat: Björn Bornhöft, Kathrin Bornhöft

Grafische Bearbeitung und Layout: Marco Reinartz

Originalausgabe von Cubicle 7 Entertainment Ltd,
Unit 6, Block 3, City North Business Campus, Stamullen,
Co. Meath, Ireland

Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne vorherige
Genehmigung des Herausgebers reproduziert, in einem
Abrufsystem gespeichert oder in irgendeiner Form
elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen
oder auf andere Weise übertragen werden.



OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT



Warhammer Fantasy Rollenspiel 4. Edition © Copyright
Games Workshop Limited 2020. Warhammer Fantasy Roleplay
4th Edition, das Logo des Fantasy Rollenspiels 4. Edition, GW,
Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, das
Logo des zweischweifigen Kometen und alle assoziierten Logos,
Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Orte,
Waffen, Charaktere sowie deren charakteristische Merkmale sind
entweder ® oder Markenzeichen (TM) und/oder © Games Workshop
Limited und wo zutreffend weltweit eingetragen und unter Lizenz
verwendet. Cubicle 7 Entertainment und das Logo von Cubicle 7
Entertainment sind Markenzeichen von Cubicle 7 Entertainment
Limited. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH.

INHALT

Abenteuersynopse.....	3
Beginn	4
Teil 1: Das angeschlagene Boot.....	4
Alles an Bord der zuverlässigen <i>Trandafr</i>	4
Der Frachtkahnmeister.....	6
Die Strigani-Mystikerin.....	6
Wir sinken!.....	7
Nachspiel.....	8
Teil 2: Die neblige Straße.....	8
Die Ansichten des Rutger Reuter.....	9
Unterhaltung mit den Strigani.....	10
Teil 3: Ankunft im Lager.....	10
Ein Treffen mit Johanna Stiegler.....	12
Albträume.....	13
Teil 4: Die Baustelle und die Steine.....	14
Die Oghams.....	14
Die Oghams entfernen.....	16
Die Arbeit abschließen.....	16
Teil 5: Der Tod von Rutger Reuter.....	17
Schlüsselmoment.....	17
Teil 6: Die Bestie aus dem Ortschlamm.....	18
Den Spuren folgen.....	18
Kampf gegen den Basilisken.....	20
Den Basilisken verkaufen, tot oder lebendig.....	20
Hier ist doch etwas oberfaul.....	21
Die Briganten beschuldigen.....	22
Teil 7: Zurück im Lager.....	22
Ankunft im Lager.....	22
Mit den Strigani sprechen.....	22
Was passiert mit Stiegler?.....	23
Nachspiel.....	23
Auf Thulgrims Spur.....	23
Belohnungen.....	24
Spielhilfen.....	25

Es ist Sache der Charaktere, zu entscheiden, ob Stiegler wegen Mordes bei den Behörden angezeigt wird und ob Thulgrim verfolgt werden soll, dessen Gründe für den Diebstahl komplizierter sind, als es zunächst den Anschein hat.





BEGINN

Die Charaktere beginnen ihr Abenteuer an Bord eines klapprigen Flusskahn, der den Verelfluss hinunterführt, der vom Dorf Grausee nach Norden strömt. Sie haben soeben zugestimmt, für Rutger Reuter zu arbeiten, einen Händler aus Übersreik, der den Frachtkahn gemietet hat, um Baumaterialien flussabwärts zu transportieren.

TEIL 1:

DAS ANGESCHLAGENE BOOT

Die Charaktere gehen an Bord der *Trandafir* und haben die Möglichkeit, ihren neuen Arbeitgeber zu treffen und sich mit der Besatzung zu unterhalten. Sie treffen auch Vadoma – die Mystikerin – und erfahren vom Fluch des Grausees, kurz bevor der Frachtkahn von einem riesigen Stirrecht angegriffen wird und auf Grund läuft.

ALLES AN BORD DER ZUVERLÄSSIGEN *TRANDAFIR*

Lies den Spielern Folgendes vor oder umschreibe es:

*Ihr befindet euch an Bord der **Trandafir**, einem Flusskahn, den euer Arbeitgeber, ein Kaufmann namens Rutger Reuter, gemietet hat. Das Schiff ist in einem schlechten Zustand. Verblichene Farbe schält sich von seinen abgenutzten Balken. Auf dem Deck stapeln sich schwankend Holzkisten, Fässer und Baumaterialien.*

Die Besatzung besteht aus Strigani – einem Wandervolk der Alten Welt, das für seinen düsteren Aberglauben bekannt ist. Sie machen einen fähigen Eindruck, während sie geschäftig über den Frachtkahn eilen. Ihre Creolen klirren in ihren langen, dunklen Haaren, während sie lebenswürdig plaudern und Reikspiel mit einem schweren, näselnden Einschlag sprechen. Am Heck befindet sich eine große Kabine, deren Innenraum hinter mehreren Vorhängen

verborgen ist. Am Bug sitzt eine ältere Frau, die in einen schwarzen Wollschal gehüllt ist. Sie wiegt sich auf einem dreibeinigen Hocker hin und her und murmelt vor sich hin.

Bevor die Charaktere die Gelegenheit haben, wirklich alles in sich aufzunehmen, wirft ein junger Mann die Vorhänge zurück, die seine Kabine abtrennen, und stellt sich blumig vor. Dies ist Rutger Reuter, und auch wenn er auf dem Deck vielleicht ein wenig unsicher sein mag, streckt er seine Hand zum Gruß aus und trägt dabei ein breites und aufrichtiges Lächeln im Gesicht. Sein blondes Haar hängt in einem zotteligen Pagenschnitt herab und er hat freundliche, haselnussbraune Augen. Er ist schlank, gutaussehend und trägt praktische, aber gut geschnittene Kleidung. Er möchte unbedingt seine neuen Mitarbeiter kennenlernen und wird sein Bestes geben, um sie zu beeindrucken. Verwende Folgendes als Beispiel für Dinge, die er sagen könnte:

„Guten Tag Euch allen! Ich bin Rutger Reuter – nennt mich einfach Rutger. Freut mich, Euch an Bord zu haben. Auf unserem Lagerplatz haben wir jede Menge zu tun. Es gibt bestimmte Dinge, die ich lieber kräftigen und disziplinierten Leuten anvertrauen möchte, so wie Euch. Ich erwarte keine Probleme, aber wenn Ihr Eure Augen offenhalten und mit anpacken könntet, sollte sich die Notwendigkeit ergeben, dann werde ich dafür sorgen, dass Ihr für jedwede geleistete Arbeit gut belohnt werdet. Nun, erzählt mir doch ein wenig über Euch ...“

Rutger Reuter, der Kaufmann

Rutger Reuter ist der charmante, junge Spross einer alten, relativ erfolglosen Kaufmannsfamilie aus Übersreik. Er hat ein sanftes Herz und mag es nicht, Menschen leiden zu sehen. Deshalb versucht er, es seinen Mitarbeitern möglichst recht zu machen. Er ist jedoch ein wenig naiv und bereit, seine Mängel mit vorschnellen Versprechungen und großen Geschichten zu verschleiern. Dies ist eine sehr schlechte Angewohnheit, die er einfach nicht ablegen kann. Es hat die Beziehung zu seiner Geschäftspartnerin Johanna Stiegler belastet, die sein ausgreifendes Getue durchschaut. Sie hat

REUTER UND SEINE PARTNER

Reuter ist eine von drei bemerkenswerten Persönlichkeiten, die am geplanten Bau einer neuen Textilfabrik beteiligt sind. Diejenigen mit relevantem Hintergrund können ein wenig über einige der beteiligten Parteien wissen. Informationen sollten ihnen zur Verfügung gestellt werden, wenn sie danach fragen und einen einfachen (+40) Wissen (Übersreik)- oder einen herausfordernden (+0) Wissen (Imperium)-Wurf bestehen können, oder wenn sie die anderen Charaktere auf dem Frachtkahn ermutigen, das Thema zu diskutieren.

Die nahe gelegene Stadt Übersreik befindet sich in einer Krise. Das Adelshaus von Jungfreud, das die Region früher unter eiserner Kontrolle hatte, fiel vor kurzem in Ungnade. Derzeit wird die Stadt von den Streitkräften des Imperators selbst regiert. Die Gründe dafür sind ungewiss und Gegenstand vieler Diskussionen in allen Gesellschaftsschichten. Die von Jungfreuds haben die zunehmende Macht der Kaulleute nie geschätzt, und einige Gerüchte deuten darauf hin, dass dies zu ihrem gegenwärtigen Leid beigetragen hat. Ein Charakter, der einen einfachen (+40) Wissen (Geschichte)-Wurf besteht, weiß, dass die von Jungfreuds berüchtigt waren, weil sie Strafzölle auf Waren erhoben hatten, die nach Übersreik eingeführt wurden. Sie blockierten oft die Pläne von Unternehmern, die vorhatten, Projekten in ihrem Gebiet nachzugehen.

Nur wenige wissen es, aber ein Charakter, der einen schweren (–20) Wissen (Geschichte)-Wurf besteht, wird wissen, dass die von Jungfreuds sich lange Zeit gegen eine Landerschließung in der Nähe von Grausee ausgesprochen haben, da sie glauben, dass das Gebiet verflucht ist.

Rutger ist ein Mitglied der Familie Reuter, die seit Generationen kaufmännischen Geschäften in der Region nachgeht. Die Reuters blicken auf eine lange Geschichte im westlichen Reikland zurück. Sie unterstützen die Familie von Jungfreud. Trotzdem profitieren die Reuters von den Freiheiten, die Kaulleute aufgrund des nachlassenden Einflusses der von Jungfreuds haben könnten. Vor kurzem haben sich die Reuters mit einer anderen Kaufmannsfamilie zusammengetan, den Stieglern. Gerüchten zufolge sind sie fleißig und bestrebt, sich einen Namen zu machen, sind sich aber auch für rücksichtslose Geschäftspraktiken und leichtsinnige Kürzungen bei ihren Geschäften nicht zu schade.

Schließlich könnte Rutger seinen Vorarbeiter Thulgrim Nadrisson erwähnen, wenn er nach den von ihm geplanten Bauarbeiten gefragt wird. Diesen Namen haben die Charaktere zuvor nie gehört, egal wie belesen oder neugierig sie sein mögen.



gemerkt, dass Rutger nicht nur ein Lügner ist, sondern ohne ihre Erlaubnis erhebliche Beträge ihres Geldes ausgegeben hat. Reuter hat allerdings insgeheim noch ein weiteres Motiv, die Charaktere an Bord einzuladen. In letzter Zeit ist er zunehmend paranoid geworden, seit sehr reale Spannungen zwischen ihm und Stiegler entstanden. Seine Paranoia wird durch wiederholte Albträume seines bevorstehenden Todes noch verschärft. Er hofft, dass die Charaktere, wenn sie persönlich eingestellt werden, als seine eigenen Agenten im Lager agieren und er sie nicht mit Stiegler teilen muss.



Zu Anfang führt Reuter die Charaktere in das Szenario ein und kann verwendet werden, um die Gruppeninteraktion zu fördern. Später liefert er wichtige Informationen zur Handlung, während die Charaktere zum Lagerplatz gehen. Am nächsten Tag wird er selbst zu einem wichtigen Handlungspunkt, da seine Albträume Wirklichkeit werden ...

RUTGER REUTER

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	35	26	28	32	48	43	36	46	52	64	13

Fähigkeiten: Charisma 82, Feilschen 75

Eigenschaften: Waffe (Dolch) +4

Reuter wird sich begeistert zeigen über alles, was die Charaktere über sich und ihren Hintergrund erzählen. Er vermittelt ein Gefühl von echtem Interesse. Er scheint sehr daran interessiert zu sein, dass es ihnen finanziell und im Leben gut geht. Wenn sie irgendwelche Fähigkeiten oder Errungenschaften erwähnen, geht er schnell darauf ein und versichert den Charakteren, dass er ihnen zukünftige Chancen in Übersreik bieten könnte: „*Rattenfängerei? Nun, meine Familie ist an mehreren Getreidespeichern interessiert und es gibt ständig gute Belohnungen für totes Ungeziefer! Wir müssen in Kontakt bleiben!*“ oder „*Ein Zauberlehrling? Ich habe zahlreiche Ideen, wie man mit Magie große Gewinne erzielen kann! Wir sollten das später unbedingt besprechen!*“ und Ähnliches. Passe dies an die jeweiligen Charaktere an, aber stelle es nicht zu sehr in den Vordergrund.

Über seine gegenwärtigen Geschäfte ist Reuter verschwiegener. Wenn das Gespräch in Fragen mündet, wird er kurz angebunden sein: „*Oh, nur ein paar Bauarbeiten und den Schutz der Vorräte, während wir dorthin reisen. Nichts allzu Lästiges.*“ Wenn er weiter bedrängt wird, wird er Entschuldigungen vorbringen. Immerhin muss er eine Menge Papierkram erledigen, wenn er will, dass alles erledigt ist, bevor er die Baustelle erreicht.

Nachdem Reuter mit den Charakteren ein paar Höflichkeiten ausgetauscht hat, geht er zurück in seine Kabine. Er ist sehr daran interessiert, dass die Charaktere loyal sind und ihre Arbeit so gut wie möglich erledigen, und schließt mit Worten wie: „*Macht Euch auf der Reise nützlich, und ich werde es mir merken. Es gibt immer Belohnungen für diejenigen, die uns verbunden bleiben. Für diese Region sind große Dinge geplant. Ihr könntet Euch ordentlich etwas verdienen, wenn Ihr Euren Wert unter Beweis stellt.*“

Sobald sie wieder allein sind, können Charaktere, die Interesse am Boot zeigen und über entsprechende Fähigkeiten verfügen, einen herausfordernden (+0) **Wissen (Flusswege)**- oder **durchschnittlichen (+20) Segeln**-Wurf ablegen. Diejenigen, die ihren Wurf bestehen, gewinnen den eindeutigen Eindruck, dass das Boot so beladen wurde, dass es unnötig instabil wird, und die Ladung ist nicht gut gesichert. Dies kann mit einem weiteren herausfordernden (+0) **Wissen (Flusswege)**- oder **durchschnittlichen (+20) Segeln**-Wurf behoben werden, oder automatisch, sollte einer der Charaktere ein Stauer sein.





DER FRACHTKAHNMEISTER

Der Frachtkahnmeister ist ein Strigani namens Reiko. Wenn Rutger sich in seine Kabine zurückzieht, stellt sich Reiko vor und fragt, ob die Charaktere bereit sind, auf dem Frachtkahn mit anzupacken. Obwohl er den Charakteren zunächst misstrauisch gegenübersteht, wird er sich schnell für die Gruppe erwärmen, wenn sie sich als freundlich erweist oder damit einverstanden ist, seinen Kahn in Ordnung zu halten.

Reiko weiß sehr wenig über Rutger oder seine Geschäftspartner, aber er weiß, dass der Grausee ein verwünschtes Gewässer mit schlechtem Ruf ist. Er hätte den Auftrag nie angenommen, wenn er nicht auf ein paar zusätzliche Münzen angewiesen wäre. *„Nun, meine Frau ist letztes Jahr gestorben und seitdem bin ich ziemlich klamm. Reuter scheint ein guter Kerl zu sein, und ich und meine Mädchen brauchen das Geld. Achtet also am besten nicht auf das Gerede meiner Großmutter über Bestien in den Sümpfen, ja? Ich mache weiter, baue diese Mühle oder wasauchimmer und vertraue auf unsere Ahnen.“* Wenn Meister Reiko zu irgendwelchen Bestien in den Sümpfen befragt wird, zuckt er mit den Schultern. Er kommt nicht aus dieser Gegend, aber Mutter Vadoma ist vor Jahrzehnten durch die Region gereist und nicht erfreut darüber, wieder hier zu sein.

Reiko, der Bootsmann

Normalerweise bereist Reiko das Reikland mit seiner Familie, die von ahnungslosen Leuten, die den Strigani mit Misstrauen begegnen, von Stadt zu Stadt gejagt wird. Seit dem Tod seiner Frau waren die Zeiten für ihn besonders hart. Als Thulgrim anbot, Silber für die Nutzung von Reikos Frachtkahn für den Transport von Baumaterial aus Grausee und Übersreik und die Hilfe beim Bau einer Mühle zu bezahlen, ergriff er die Chance. Seitdem hat er ein geregeltes Einkommen und treue Arbeiter, aber die Arbeit ist schwierig.

Sein Schlaf ist von Alpträumen geplagt und seine Tage verbringt er hauptsächlich damit, die Spannungen im Lager zu besänftigen. Er kann es kaum erwarten, bis alles vorbei ist, damit er zu seinen Kindern zurückkehren kann, die derzeit bei ihren Großeltern auf ihrem Hausboot in der Nähe von Übersreik wohnen.



In diesem Szenario dient Reiko hauptsächlich als Sprachrohr für die Strigani allgemein. Wenn die Strigani Bedenken haben, tritt Reiko vor, um sie auszusprechen. Wenn die SC sich an die Strigani wenden möchten, um Informationen zu erhalten, kann Reiko die Antworten geben. Im Laufe des Szenarios wird der Mut ihn verlassen, nachdem sein Frachtkahn untergegangen ist, und dies wird in Wut und Verzweiflung umschlagen, sowie er feststellt, dass Reuter ermordet wurde.

REIKO

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	39	34	53	52	51	52	45	41	35	36	18

Fähigkeiten: Ausdauer 64, Wissen (Flusswege) 56, Nahkampf (Grundkenntnisse) 54, Segeln 51, Schwimmen 66

Eigenschaften: Rüstung (Leder) 1, Waffe (Dolch) +7

DIE STRIGANI-MYSTIKERIN

Die ältere Strigani-Frau, die am Bug des Bootes sitzt, interagiert zunächst mit niemandem. Stattdessen wiegt sie den Kopf und ruft leise ihre Vorfahren an, das Boot sicher zu seinem Liegeplatz zu geleiten. Sie ist überzeugt davon, dass Unheil bevorsteht. Reiko warnt die Charaktere davor, mit ihr zu reden. Wenn sie angesprochen wird, werden andere Strigani Dinge sagen wie *„Du solltest Mutter Vadoma in Ruhe lassen“* oder *„Lass sie einfach beten – und hoffe, dass die Leute dich in Frieden lassen, wenn du der einst alt und senil bist.“*

Dies ändert sich jedoch bald. Als das Boot eine Flussbiegung erreicht, kommt Leben in Vadoma. Sie stößt einen entzückten Schrei aus, als sich ihre Augen weit öffnen und wild umherzucken, obwohl sie aufgrund von Linsentrübung blind erscheinen. Dann kreischt sie auf, ihre goldenen Zähne blitzen im Sonnenlicht, und mit ihren verdorrten Händen greift sie wie mit Klauen in die Luft. Als sie sich wieder niedersetzt, spricht sie schließlich – ihre Stimme ist rau wie Schleifpapier.

„Oh, lobet sie! Ehre den Ahnen, denn sie haben uns vor dieser boshaften Flussbiegung und der Bestie aus dem Ortschlamm gerettet! Lob sei ihnen! Und doch, kein Nachlassen, denn wir wandeln weiteren, größeren Gefahren entgegen ...“

Der Rest der Besatzung zuckt mit den Schultern, bevor sie sich wieder ihrer Arbeit zuwenden. Sie haben das schon oft gesehen. Mutter Vadoma hat so viele Visionen und so wenige haben Bedeutung für ihr tägliches Leben, dass sie ihr nicht mehr viel Aufmerksamkeit schenken.

Die Charaktere möchten jedoch möglicherweise einige Fragen stellen. Sie wird gerne reden, aber ihre Worte ergeben wenig Sinn. *„Ja, ja, komm und danke den wohlthätigen Ahnen, die uns die Bestie meiden ließen“* oder *„Nein, am besten, wir halten uns fern von jenen Wassern. Sie sind alle verflucht, und die Bestie haust dort unten!“* oder *„Oh, die Sümpfe, diese Sümpfe, verflucht und von der schrecklichen Bestie heimgesucht!“* Alles, was sie murmelt, dreht sich früher oder später um die Bestie des Ortschlammes.

Vadoma, die Mystikerin

Das Zweite Gesicht offenbarte sich ihr, nachdem ihr Ehemann von argwöhnischen Bürgern zu Unrecht aufgehängt wurde, die ihm vorwarfen, Mutationen zu verursachen. Ihr Mann erschien ihr in ihren Träumen, um sich zu verabschieden. Seitdem wird sie von jenseitigen Visionen geplagt, sieht Geister, Gespenster, Prophezeiungen oder, seit kurzem, ihren eigenen bevorstehenden Tod.

Sie führt häufig Zwiesprache mit Schatten, von denen sie glaubt, sie seien ihre Ahnen. Sie wird das, was sie ihr sagen, mit allen teilen, die zuhören: *„Das Ende naht, also macht Euch bereit.“*



Sie überredete Reiko, ihren Enkel, sie auf seine Reise mitzunehmen, nachdem er in Grausee gearbeitet hatte. Sie spürte, dass er blindlings schrecklicher Gefahr entgegenreiste. Nun bemüht sie sich, dem Gewisper ihrer Ahnen zu lauschen, in der Hoffnung, nützliche Informationen zu erfahren, um ihn zu retten.



Vadoma sollte verwendet werden, um die unheimliche Atmosphäre des Szenarios mit ihren Visionen und Vorhersagen des Untergangs zu verstärken und die Mythen um die Bestie aus dem Ortschlamm als Vorbereitung für spätere Ereignisse einzuführen. Wenn sie den Angriff des Stirhechts überlebt, kann sie verwendet werden, um den SC Informationen über den Steinkreis oder örtliche Legenden zu liefern, ganz wie du es für passend erachtest.

VADOMA

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	23	26	24	24	54	25	51	52	55	45	11

Fähigkeiten: Charisma 58, Intuition 73

Talente: Zweites Gesicht

Eigenschaften: Waffe (Faust) +2

WIR SINKEN!

Nicht lange nachdem Vadoma ihre Tirade beendet hat, wird die Trandafir von einer Katastrophe ereilt. Lies den Spielern Folgendes vor oder umschreibe es:

Der Kahn erzittert unter einem markerschütternden Aufprall, als er auf unsichtbare Felsen stößt. Kisten und Fässer reißen sich aus den Gurten los, mit denen sie festgezurrten waren, und die Besatzung kämpft darum, sich auf den Beinen zu halten, während die Trandafir sich in der Strömung neigt und giert. Die alte Frau schreit auf, als sie nach vorn in das schäumende Wasser des Verflusses geschleudert wird.

Charaktere müssen einen **herausfordernden (+0) Athletik-Wurf** bestehen, um sich auf den Beinen zu halten. Diejenigen, denen er misslingt, werden auf das Deck geschleudert und müssen einen **Widerstands-Wurf** bestehen oder erhalten einen **Betäubt**-Zustand. Wenn ein Spieler den Athletik-Wurf um -2 EG oder mehr nicht besteht, geht er stattdessen über Bord und landet im Fluss.

INS WASSER FALLEN

Der Verfluss ist kalt und reißend. Zum Glück für die Charaktere (wenn auch weniger für das Boot) ist er an dieser Stelle flach. Um nicht fortgespült zu werden und zu ertrinken, muss ein Charakter nur mit seinen Füßen Halt finden und durchs Wasser waten.

Das Wasser ist eiskalt, da der Fluss von Gletscherbächen gespeist wird, die vom Grauen Gebirge heruntorkommen. Wer absichtlich oder versehentlich ins Wasser stürzt, kann durch die Kälte einen Schock erleiden. Um festzustellen, ob das der Fall ist, legt ein solcher Charakter einen durchschnittlichen (+20) **Ausdauer-Wurf** ab. Diejenigen, die scheitern, erhalten einen **Betäubt**-Zustand, da das eisige Wasser ihnen die Luft aus den Lungen presst. Hinweis: Ein Charakter kann einen Mutpunkt ausgeben, um den Zustand und damit die Auswirkungen des Schocks durch das kalte Wasser zu ignorieren.

Charaktere können sich mit einem **bestanden** durchschnittlichen (+20) **Schwimmen-Wurf** über Wasser halten, oder sie können alternativ versuchen, mit ihren Füßen den Grund des Flusses zu finden. Dies erfordert, dass sie einen einfachen (+40) **Athletik-Wurf** bestehen, wenn sie eine durchschnittliche Größe haben (Zwerge, Elfen und Menschen), oder einen durchschnittlichen (+20) **Athletik-Wurf**, wenn sie eine geringe Größe haben (Halblinge).

Charaktere, die solche Würfe nicht bestehen oder **Betäubt** sind, werden flussabwärts gespült und beginnen zu ertrinken (siehe WFRS, Seite 181), bis sie wieder Halt finden, möglicherweise nachdem sie sich zuvor von den **Betäubt**-Zuständen erholen konnten.

Zu Beginn des Abenteuers zu viel Schaden oder Unannehmlichkeiten für Charaktere zu verursachen, kann das Spiel in frustrierendem Maße erschweren. Der SL sollte die Ausgabe von Glücks- und Mutpunkten ermutigen, um ein Ertrinken zu verhindern. Wenn ein Schicksalspunkt ausgegeben werden muss, erreicht der betreffende unglückliche Charakter ein nahegelegenes Ufer, bevor er für den Rest der Begegnung erschöpft zusammenbricht.

Leider lockt Vadomas Strampeln im Wasser einen riesigen Raubfisch an – einen Stirhecht –, der 5 Runden benötigt, um die alte Frau zu erreichen und dann zu verschlingen, es sei denn, dies wird irgendwie verhindert. Als Folge seiner Eigenschaft **Tierhaft** wird er versuchen zu fliehen, wenn er 13 oder mehr LP verliert oder (auf irgendeine Weise) mit Feuer angegriffen wird. Der Stirhecht kann seine Bissattacke nicht verwenden, während er die alte Frau frisst, und ist daher darauf beschränkt, sich mit seiner Schwanzattacke zu verteidigen, bis er seine Mahlzeit beendet hat.

