



Die Grauwölfe von Angor

Stufe 1 – 3 | 3 – 5 Spieler | 2 – 3 Sitzungen

Von Thilo Wiggerhauser und Malte Jakob

VORGESCHICHTE (SPIELLEITER)

Die Grauwölfe (Waldläufer) wurden auf Befehl des Herzogs des Verrats angeklagt und werden nun in den ganzen Nordreichen Trions verstoßen und teils systematisch vertrieben. Sie sollen verantwortlich sein für den Tod der Tochter von Herzog Aramere von Angor. Die Kunde über die Verräter eilte schnell durchs Land und die Bevölkerung zeigte in weiten Teilen Angors den Grauwölfen die kalte Schulter. Die einst, für ihre edlen Dienste an Mensch und Natur respektierten Waldläufer, sind nicht als Todfeind erklärt worden. Dafür gab es zu viele von Ihnen in ganz Trion. Des weiteren konnte sich der Herzog von Angor eine solch umfassende Rachetat nicht erlauben. Schließlich standen alle Völker teils tief in der Schuld bei den Grauwölfen. Selbst der Großkönig Trions nahm einst die Hilfe der Grauwölfe dankend an. Dennoch war es seit dem Attentat auf Ingrid keine Schande einen Grauwolf aus seiner Taverne zu schmeißen oder Gewalt gegen die Verräter Angors anzuwenden.

Die Helden werden von einem Landsmann Angors gebeten auf eine geheime Erkundungsmission zu gehen. Sie sollen die Hochburg der Grauwölfe auskundschaften. Zwar verabscheuen die Grauwölfe den Kampf, doch eine teils tief verschworene und kämpferische Ordnung der Grauwölfe hat sich in Sturmklamm versammelt und sagt der Unterdrückung durch die Herrscher Angors den Kampf an.

Sie besetzen einen Bergfried und verteidigen das Sturmtal mit Waffengewalt gegen Angriffe des Angorischen Heeres.

Die versammelten Grauwölfe nennen sich Wolfsrudel und sind zwar erzürnt und wütend aber zutiefst verletzt aufgrund des Verrats an ihrem Orden und der Kultur. Sie wissen nichts von dem Attentat und das teilen sie auch mit.

Ihnen wurde vorgeworfen unzufrieden mit der Einsetzung des Herzogs zu sein, was nicht ganz falsch ist. Der Herzog hat stets Grauwölfe an die Gesetze Trions erinnert und diese dabei hin und wieder in der Ausübung ihrer Grundwerte beschränkt: Wilderei, keine Papiere, davonlaufen vor Staatlichkeit und Ordnung. Doch ohne diese Bürokratie haben sie oft schneller als die offiziellen Vertreter des Herzogs die Probleme der Bewohner gelöst, teils entgegen der Befehle des Heeres. Dadurch entstand Konfliktpotenzial.

ABENTEUER

Die Abenteurer starten in Angor Selbst.

“ Angor ist die Goldene Stadt des Nordens Trions und hat den beliebtesten Hafen an der ganzen Ostküste. Er liegt gut geschützt in der Bucht von Angor. In der Metropole des Nordens pulsiert der Handel, und große Schiffe aus den entferntesten Ländern liegen hier vor Anker. Zwei Ringe mächtiger Mauern umlaufen die Stadt, und große Tore zeugen Reisenden von der Größe und Pracht der alten Stadt. In der Innenstadt glänzen die Dächer der mehrstöckigen Häuser golden in der Sonne. Die Dachziegel sind mit Metall beschlagen und man sagt ihnen Schutzwirkung gegen Brände nach. Herzog Aramere sitzt in einem Palast, der sogar noch vor der inneren Mauer errichtet wurde. Der große Turm des Palastes überragt die Stadt und ist bereits aus großer Entfernung zu sehen. Das ganze Stadtgebiet wird von einer großen Schar pflichtbewusster Stadt-wachen kontrolliert, und Verbrecher können in Angor nur im Untergrund agieren, stets mit Bedacht und vor den Augen des Gesetzes verborgen. Der Herzog ist ein strenger Richter und lässt bei Verbrechen hart durchgreifen. Die Stadt ist erfüllt vom Getuschel über das jüngste Attentat auf die Tochter des Herzogs. Sie wurde auf dem Weg zu ihrem zukünftigen Bräutigam ermordet! Nun wütet der Zorn in ihrem eisernen Vater. Die Grauwölfe hatten seine Tochter ermordet und nicht nur das - Sie stahlen die prächtige Mitgift: Gold.



KAPITEL 1: SPIONE

Die Helden sind bereits bei dem Herzog[☞] und seinem Berater, Magister Corius^{☞1} bekannt und werden nun direkt in den Thronsaal gebeten. Die Atmosphäre ist düster und kalt. Der Herzog und seine Berater sind allesamt emotionslos und berechnend. Die anwesenden Soldaten sind sehr loyal und scheinen zutiefst erzürnt über die vorgefallenen Ereignisse.

Die Abenteurer sollen aufgrund ihrer Unscheinbarkeit nach Sturmklamm gesandt werden, um dort nach dem Gold zu suchen. Sie werden vom Herzog höchstpersönlich in alles nötige unterwiesen.

Als Belohnung bietet der Herzog für jeden der Abenteurer 100 Goldfalken.

KAPITEL 2: WEIDENHEIMER LANDLEBEN

Nach einer drei Tage langen Reise (sofern sie ein Pferd besitzen) erreichen die Abenteurer Weidenheim, das letzte Dorf vor Sturmklamm, östlich von Angor. In dem kleinen Dorf gibt es die Gaststätte „Zum Dampfkessel“. In der Taverne des Gasthofes sind trotz der späten Uhrzeit nur drei Personen: Der Wirt Hauke[☞], seine Frau Sibille[☞] und der alte Deneborn[☞].

Wenn sich die Spieler zu Bett begeben, so müssen diese mitten in der Nacht ein schweres Wahrnehmungs-Manöver würfeln; Wer es schafft, wird bemerken, dass sich Banditen (für jeden Spieler einer) in ihre Zimmer geschlichen haben, um sie zu ermorden. Sollte keiner der Spieler die Probe bewältigen, so wird einer Der Banditen

1 Siehe Tabellen Seite 9

ein Möbelstück anrempeln, sodass die Spieler dennoch erwachen.

BANDIT (SG 2)

TP 20, INI +1, Dolch, KB 2, Rüstung 2, Schatz C

Die Schläger sollten den Kampf auf keinen Fall überleben, wenn nicht, werden sie versuchen Selbstmord zu begehen, oder kommen auf mysteriöse Umstände (selbst Blitzeinschläge!) um. Beim Durchsuchen können die Abenteurer Wolfsmünzen oder einen Auftragszettel finden, der allerdings bis zur Unleserlichkeit mit Blut verschmiert ist.

Nach Belieben des Spielleiters müssen die Spieler noch das Wirtspaar (und andere Dorfbewohner) mit einem schweren Einflussnahme-Manöver wegen des Gemetzels beruhigen.

KAPITEL 3: RUF DER TOTEN

Auf dem Weg nach Sturmklamm müssen die Spieler durch Grauhall – ein Schlachtfeld der alten Zeit. Aufmerksame Spieler werden eine Gestalt in einem der beiden Wachtürme entdecken. Wenn sie die Mitte des Feldes erreichen, so kann folgender Text vorgelesen werden:



Die Stille wird durchbrochen durch ein Grummeln aus der Ferne. Plötzlich scheint der Boden zu beben und über die Bergspitzen trägt der Wind Geflüster und Grollen in das Tal hinab. Wenn man genau hinhört könnte man Worte vermuten... Aus den Nebelschwaden seht ihr plötzlich Schatten um euch herum. Geräusche von klirrendem Metall erklingen. Eine im Matsch vergrabene Rüstung die gerade einmal ein paar Meter vor euch

liegt bewegt sich langsam und erhebt sich samt faulem Fleisch aus den Boden.



Die Anzahl der Untoten kann variieren. Eine Empfehlung liegt zwischen 1,5 bis 2 mal der Spieleranzahl.

UNTOTER (SG 2)

TP 20, INI +0, Hellebarde(+1)/Zweihänder(+2), KB 1, Rüstung 2 (Rostiges Kettenhemd), Schatz C

Nach dem Kampf ist die Figur aus den Wachtürmen verschwunden. Beim Untersuchen der Wachtürme können Hinweise auf die Grauwölfe gefunden werden.

KAPITEL 4: LECEIAS KIRCHE

Den Spielern bietet sich auch die Möglichkeit, zuerst die Kirche Leceias zu besuchen. Dort treffen sie auf Destrian Truegust², der das Geschehen auf Grauhall bemerkt hat. Er spürt, dass ganz eindeutig schwarze Magie im Spiel ist. Da es nicht im Sinne von Leceia ist, dass die Toten auf der Erde Chaos stiften, unterstützt er die Abenteurer mit zwei Heiltränken.

KAPITEL 5: DER STURMWALD

Der Sturmwald ist menschenleer. Das einzige was hier passieren kann, sind ein paar Begegnungen mit (tatsächlichen) Wölfen und 2 Fallen für ebendiese. Beide der Fallen wurden von den Grauwölfen ausgelegt und sind entsprechend markiert.

WOLF (SG 3)

TP 12, INI +2, Maul +1, KB 4, Rüstung 1

FALLE (SG 3)

Muss entdeckt werden durch ein schweres Wahrnehmungs-Manöver. Ansonsten verur-

sacht sie bei einem beliebigen Spieler 5 TP Schaden.

Eine Bärenfalle im Unterholz,
Astbedecktes Loch mit spitzen Pfählen.

KAPITEL 6: STURMKLAMM

“ Sturmklamm selbst besteht aus dem Bergfried und Windhorn – ein altes Dorf mit steinharten, der Zeit trotzbaren Mauern. Die Balken sind aus dickem und dunklen Holz, wie das des Waldes. Sehr schräg an einem Gebirgsfuß und an der höchsten Stelle steht die Sturmklamm – Ein Bergfried aus dickem und teils in den Fels eingehauenen Gemäuer. Die Burganlage scheint teils genauso wild und rau wie der Berghang selbst. Pflanzen und Ranken wachsen an der steilen Mauer empor. Die in den Berg eingelassenen Mauern bilden einen Halbkreis, in dessen Mitte der eigentliche Fried thronet – Ein großer, kastenförmiger, dicker Turm mit einigen schmalen Zinnen. Der höchste Punkt des Turmes scheint zu fehlen... Dort muss sich früher einmal ein Dach befunden haben, aber die Witterung hat sich die Dachplatten zurückgeholt. Trotz dem halb verfallenen Zustand hat das Wolfsrudel die Mauern gut besetzt und Bogenschützen hinter hölzernen Scharten postiert. ”

Eine Karte von Windhorn und Sturmklamm[☞] ist auf Seite 11 zu finden.

Das Wolfsrudel harmoniert mit Dorfbewohnern und alle gehen ihren normalen Geschäften nach. Im Dorf gibt eine Taverne „Zum Habicht“. Die Dorfbewohner sind den Spielern gegenüber recht misstrauisch (Zwar freundlich, aber auch auf Vorsicht

bedacht). Schließlich wissen die Menschen um ihre Gefährliche Lage, als direkte Feinde des Herzogs. Dennoch treiben sie Handel mit dem Rest des Reiches.

TAVERNE ZUM HABICHT

Die Taverne scheint zur Hälfte in den Boden versunken zu sein – die ohnehin schon spärlich platzierten Fenster können so also noch weniger Licht hineinlassen. So ist es in der Taverne selbst am helllichten Tag sehr düster. Von der Decke hängen geräucherte Kräuter, Fleisch und andere Nahrungsmittel.

Abends ist der Habicht dennoch bis zum Bersten mit gut gelaunten Gästen gefüllt. Ganz egal ob Grauwölfe oder Dorfbewohner, es werden immer Schandlieder über den Herzog gegrölt; Ab und zu ertönen von den Grauwölfen auch Lieder über ihre Philosophie oder die Natur.

Die einzige Person, die immer im Habicht vorzufinden ist, ist die Wirtin Lidda[☞].

BERGFRIED

In den Bergfried lassen die Grauwölfe niemanden hinein – schon gar keine Fremden.

Die Abenteurer müssen also bei Nacht über die Burgmauern klettern, ein schweres Athletik-Manöver, das durch den Einsatz von Seilen und Kletterhaken erleichtert werden kann – dennoch müssen sie aufpassen nicht entdeckt zu werden. Eine andere Möglichkeit ist das Auskundschaften der Umgebung. Mit einem sehr schweren Wahrnehmungs-Manöver entdecken die Abenteurer einen geheimen Höhleneingang, der in die Keller des Burgfrieds führt. Karten sind auf Seite 10.

Egal wie die Spieler hineingelangen, sie werden nirgends das gestohlene Gold vorfinden.

Sollten sie entdeckt werden und es zu einem Kampf kommen, sollten die Spieler zur Aufgabe gezwungen werden – selbst wenn zuvor einer der Charaktere getötet werden muss. Nach der Aufgabe beleben die Grauwölfe den/die verstorbenen Spieler wieder und stellen sie vor ihren Anführer, Endinwel Runelen². Dieser kann auch ohne Kampf (zufällig) angetroffen werden.

GRAUWOLF (SG 4)

TP 20, INI +2, Bogen(+1)/Dolch(-2), KB 1, Rüstung 6, Wilde Magie(bis 3), MP 5, Schatz B

LIDDA (SG 6)

TP 48, INI +2, Langbogen KB 7, Rüstung 6, Wilde Magie(3), MP 8, Schatz B

ENDINWEL RUNELEN (SG 7)

TP 50, INI +3, Zweihänder, KB 8, Rüstung 7, Wilde Magie(2), MP 9, Schatz C

Bei der Konversation mit Endinwel Runelen sind die Grauwölfe zuerst sehr feindselig, da die Abenteurer eingedrungen und möglicherweise sogar noch Grauwölfe verletzt haben. Wenn sie erfahren, dass die Abenteurer von Herzog selbst geschickt wurden, steigt die Feindseligkeit noch mehr. Mit einem schweren / sehr schweren Einflussnahme-Manöver können die Spieler die Wölfe beruhigen und werden gehen gelassen. Sollte dies nicht gelingen, so werden sie in den Kerker geworfen.

DER KERKER

Der Kerker befindet sich im Keller und kann bereits zuvor gefunden werden. Die Zellen sind in den Fels geschlagen

und somit aus massivem Stein. Die einzigen Möglichkeiten zu entkommen sind:

Das rostige Gitterfenster, das mit einem sehr schweren Stärke-/ Athletik-Manöver aufgebrochen werden kann.

Der zahme Wolf, der die Schlüssel bewacht, kann mit Fleisch angelockt werden, um die Schlüssel zu erhalten.

Wie auch immer die Helden entkommen, der Ausbruch entspricht dem SG von 3.

KAPITEL 7: DIE RÜCKKEHR

Nachdem die Abenteurer Sturmklamm verlassen haben, ist ihre Aufgabe erfüllt und sie sollten dem Herzog Bericht erstatten. Nach der mehrtägigen Rückreise berichten die Abenteurer von ihrem fehlenden Fund – die Grauwölfe scheinen also nicht schuldig zu sein. Der Herzog möchte dieses unerwartete Ergebnis zuerst mit seinem Stab besprechen und schickt die Abenteurer solange hinaus – Die Bezahlung muss erst noch aus der Schatzkammer geholt werden und wird nach er Besprechung übergeben.

Während die Abenteurer auf ihre Bezahlung warten, zieht des öfteren ein zunehmend hektischer und verzweifelter Diener an ihnen vorbei. Schließlich fragt er die Abenteurer, ob sie Magister Corius gesehen haben – der Diensthote kann ihn einfach nicht finden.

Nach einigen Minuten werden die Abenteurer wieder hereingerufen und es kann folgender Text vorgelesen werden:



Der Herzog begrüßt euch mit den Worten „Nun, anhand eurer Aufklärung können wir nicht abschließend beweisen, dass die Grauwölfe diese schreckliche Tat

begangen haben... Dennoch ist es auch nicht widerlegt. Das ganze Gold kann auch bereits ausgegeben sein und dies im Nachhinein zu dementieren ist einfach. Ich danke euch dennoch für eure Bemühungen; Euren Lohn erhaltet ihr dennoch.“ Ein Diener tritt an euch heran; Er trägt ein silbernes Tablett, darauf [Spieleranzahl] Säckchen mit klimperndem Inhalt – eure Bezahlung.

Doch plötzlich schlägt die Eingangstür auf und ein Humpelnder Mönch stürzt herein [Destrian, sollten die Spieler ihm begegnet sein]. „Was soll das? Wachen! Entfernt diesen Eindringling!“, befiehlt der Herzog. „Nein, Bitte! Ich benötige Hilfe! Unser Kloster... Es wurde überfallen... alle anderen wurden abgeschlachtet!“, stottert der Mönch. „Was? Wer hat das getan?!“, ruft der Herzog empört. „Magister Corius. Er kam mit einem Haufen Söldner und...“, er beginnt zu schluchzen. „Söldner? Wo hat er denn das ganze Geld her...?“, grübelt der Herzog. „Die Mitgift! Corius du mieses Schwein! Diener: Sagt meinem Heer Bescheid, wir rücken in einer Stunde aus.“, brüllt er und wendet sich dann an euch: „Ich denke ich kann jeden Mann brauchen. Ihr kommt bereits von dort und kennt euch aus – Ich wäre froh euch an meiner Seite zu wissen.“



Die Spieler können sich natürlich auch dazu entscheiden, den Herzog nicht zu begleiten. In diesem Fall ist das Abenteuer beendet; Der Herzog wird geschlagen und zieht sich zurück nach Angor, das Sturmtal ist verloren. Optional kann später ein weiteres Abenteuer gespielt werden, in dem das

neue Reich von Magister Corius endgültig gestürzt werden soll. Dieses Abenteuer wird evtl. noch geschrieben.

Entscheiden sich die Spieler für das Fortsetzen des Abenteurers, kann jetzt gerne EP vergeben werden. Danach machen sich die Spieler gemeinsam mit 200 Mann und Herzog Angor höchst persönlich auf den Weg zurück zum Sturmtal.

KAPITEL 8: DER VERRAT

Fast eine Woche nach dem Vorfall erreichen die Spieler mit der Armee die Gegend um Weidenheim. Anscheinend haben sich die Abenteurer nur wenige Stunden vor dem Angriff auf Leceias Kirche auf den Rückweg gemacht.

DAS FLÜCHTLINGSLAGER

Bevor sie Weidenheim erreichen, treffen sie jedoch auf ein Flüchtlingslager, das außer Sichtweite von Weidenheim liegt. Der Großteil der Bewohner von Weidenheim wurde bei dem ersten Überfall getötet. Die Bewohner aus Windhelm konnten sich entweder in Sturmklamm verschanzen oder sich im Wald vor den Angreifern verstecken. Die Bedingungen sind harsch und alle kämpfen gegen die Kälte und den Hunger – lange halten sie dies nicht mehr durch. Die Ankunft des Heeres lässt die Hoffnung jedoch wieder aufblühen. Sie erfahren von den Überlebenden, dass der Magister eine Art Institut für dunkle Magie errichten will, sich einige Grauwölfe und Überlebende in Sturmklamm verschanzen und tapfer gegen die Pläne ankämpfen. Zudem kommen nachts seltsame Geräusche von Grauhall. Die Spieler können hier noch einige rudimentäre Dinge kaufen, allerdings nur für das doppelte des Preises.

	0	1	2	3	4	5	6	7
	200							

Übersichtstabelle für Truppengröße

WEIDENHEIM

Weidenheim dient den neu hinzugezogenen Söldnern und Banditen, sowie deren Familien als Behausung. Mit dem großen Heer kann Weidenheim jedoch schnell „geräumt“ werden. Die Spieler können hier gerne auch 20 Kampfrunden gegen einige Banditen kämpfen. Bei der Befreiung von Weidenheim sterben 15 Soldaten – Anzahl der von den Spielern getöteten Banditen.

Kampf um Weidenheim

 20 Runden gegen Banditen

 15 – von Spielern getötete Banditen

Nachdem Weidenheim befreit ist, können die Flüchtlinge wieder einziehen.

GRAUHALL

In Grauhall erwartet die Spieler eine düstere Überraschung. Magister Corius hat in den sechs Tagen kräftig gezaubert und ein halbes Heer an Zombies und Skeletten erschaffen – er hat mit genau dieser Reaktion gerechnet. Hier kämpfen die Spieler 30 Kampfrunden gegen Zombies und Skelette. Wenn die Spieler dem Herzog *nicht* von ihrem Treffen mit den Untoten berichtet haben, so sterben 20 Mann mehr.

Schlacht von Grauhall

 30 Runden gegen Zombies und Skelette

 100 – von Spielern getötete Monster, + 20 ohne Vorwarnung

SKELETT (SG 2)

TP 8, INI +1, Einhand-Axt(+0)/Kurzschwert(-1), KB 2, Rüstung 5, Schatz C

Nach der Schlacht fragt der Herzog euch um Rat, ob man den Grauwölfen in Sturmklamm zu Hilfe eilen, oder direkt den Magister aufhalten soll. Ein Aufteilen der Mannschaft wird er ablehnen.

STURMKLAMM UND DER STURMWALD

Im Sturmwald haben sich inzwischen Riesenspinnen angesiedelt, die von der dunklen Magie angezogen wurden. Die Abenteurer müssen eine Spinne bekämpfen, der Rest wird vom Heer übernommen (5).

RIESENSPINNE (SG 5)

TP 23, INI +2, Stachel(+1, Giftig), KB 6, Rüstung 7, Schatz C

In Sturmklamm angekommen muss das Heer die aktuelle Angriffswelle ausschalten. Die Spieler müssen lediglich ein Skelett und einen Banditen erledigen. Für jede Kampfrunde stirbt ein Soldat.

Befreiung von Sturmklamm

 1 Bandit, 1 Skelett

 Benötigte Kampfrunden

Nach der Befreiung von Sturmklamm schließen sich Endinwel und seine Wölfe, sowie einige Dorfbewohner eurem Vorhaben an (+30). Die Spieler können Pfeile und Bandagen aus den Räumen der Sturmklamm mitnehmen, bevor sie sich zur Kirche aufmachen. Auf dem Weg dorthin geschieht nichts weiteres.

DIE KIRCHE LECEIAS

Vor der Kirche sind weitere Söldner platziert. Sollten mehr als 50 Soldaten

übrig sein, so werden sich 20 davon mit ihnen befassen, während der Rest in die Kirche vordringt (-20👁️). Ansonsten müssen die Abenteurer gegen $1,5 \times \text{Spieleranzahl}$ (aufgerundet) Banditen☞ kämpfen und es sterben 10 Soldaten (👁️10).

In der Kirche selbst kann folgender Text vorgelesen werden:



Als ihr die Kirche betretet, schlägt euch der Geruch von Tod entgegen – der Boden des neugegründeten Instituts ist bedeckt mit Blut und toten Mönchen und einigen Söldnern. Corius scheint sich nicht mal die Mühe gemacht haben seine eigenen Leute zu begraben. Einzig und allein am Ende des großen Raumes wurde „aufgeräumt“. Die Bücher wurden aus Bücherregalen geworfen und der Platz mit Kräutern, Tinkturen und sonstigen Zutaten aufgefüllt. Der Altar wurde zum Alchemie-Tisch, hinter dem der Magister selbst fanatisch Tränke braut, die eindeutig der Schwarzen Magie entspringen – es Liegen Zutaten menschlichen Ursprungs auf dem Tisch. Er scheint schon seit Tagen zu zaubern – die Magie hat sichtlich an seinen Kräften gezehrt und er bemerkt euer Auftreten nicht ein mal mehr. Bis jetzt... „Corius!!“, brüllt der Herzog, „Du Schwein hast meine Mitgift gestohlen, mich belogen und meine Tochter ermordet! Dafür wirst du bezahlen!“. „Belogen? Ich habe dir doch nur einen Grund gegeben, um die Grauwölfe so zu behandeln, wie du es ohnehin schon immer wolltest!“, erwidert Corius, während die Soldaten ihm immer näher kommen. Doch das teuflische Lächeln auf den Lippen des

Magisters verrät, dass er noch nicht all seine Karten verspielt hat. Während das Heer auf Corius zustürmt, zerfließen die merkwürdig dunklen Schatten und offenbaren eine weitere Horde an Untoten... 

Im finalen Kampf kämpfen die Abenteurer hauptsächlich gegen Corius, doch nicht alle Monster der Horde können von Herzog Angors Heer aufgehalten werden. Gegen wie viele Monster die Spieler zusätzlich kämpfen müssen hängt davon ab, wie viele Soldaten mit in der Kathedrale sind: Für jede angefangenen 10 Soldaten wird von 10 Monstern eines abgezogen ($10 - \lfloor \frac{\text{Soldaten}}{10} \rfloor$). Die Monster können hierbei nach Belieben zwischen Zombies☞, Skeletten☞, und Geistern gewählt werden.

GEIST (SG 3)

TP 20, INI +0, Krallen, Schaden -1, KB 2, Rüstung 8, Körperlos, Schatz C

MAGISTER CORIUS (SG 10)

TP 40, INI +1, Stab(-1), KB 2, Rüstung 0, Schwarze Magie(10), Weiße, Elementare, Freie Magie (7), MP 100, Schatz D

KAPITEL 9: DAS ENDE

Nachdem die Spieler den Magister besiegt haben, bedankt sich der Herzog bei allen für die Hilfe. Sollten die Grauwölfe geholfen haben, so wird er versprechen in Zukunft nachsichtiger zu sein. Selbst wenn sie nicht geholfen haben, so wird er die Anklage zurücknehmen, da sich alles auf Corius zurückführen lässt. Als Dank für die Hilfe schenkt er den Abenteurern je weitere 100 Goldfalken. Falls mit Ruf gespielt wird, so gelten sie können zwischen 10 und 100 (empfohlen 50) Rufpunkte erhalten.

ANHANG

PERSONEN

Herzog von Angor



Alt und bärtig



Streng und sehr gesetzestreu.
Von König Izmail II eingesetzt.



Hasst die Grauwölfe, da sie seine Tochter ermordet und die Mitgift gestohlen haben.

Magister Corius



Schmales, kantiges Gesicht.
Groß und schmal gebaut. Glatte gräuliche nach hinten gekämmte Haare. Robe in gedeckten Farben.



Berater, Magier des Magiezirkels.
Ausgebildet an einer der Magierschulen des fünften Zirkels.
Scheint gerissen und um Wohl des Herzogs bedacht.



Unterstützt den Herzog in seinen Vorstellungen.

Hauke



Lichtes, lockiges Haar.
Gerötetes Gesicht mit dickem Vollbart. Einfache Kluft mit Schürze.



Rau und derbe, erheitert und sehr offen. Mag allerlei Menschen und Geschichten.

Motiv: Den Reisenden Getränk, Speisen und ein Bett anzubieten.



Ist offen gegenüber den Wölfen.

Sibille



Klein, große Brüste, rote lockige Haare, Sommersprossen.
Hat ein langes weißes Kleid mit Schürze und Haube auf Kopf



Noch derbere Sprache, schimpft vor allem über Hauke.

Motiv: Hauke zurechtweisen, für Ordnung in Bar sorgen



Findet Grauwölfe toll.

Deneborn



Alter graubärtiger Mann, mit pfeife, faltige Haut und tiefe, freundliche Augen.
Trägt ein schlichtes Gewand und einen zerschlissenen aber flauschigen Schal.



Ist sehr ruhig und möchte in Ruhe seinen Lebensabend genießen.



Ihm sind alle politischen Fraktionen egal.

Destrian Truegust



50 Jahre alter, menschlicher Mönch.

Er hat schwarze gelockte Haare, eine hagere Statur und helle Haut. Er hat einen leicht verkrüppeltes Bein und läuft nicht gut.



Weise und freundlich.



Sie sind allen Menschen freundlich gesinnt, die anderen

helfen.

Lidda



Dünn und groß, lange braune Haare zu einem Zopf geflochten, freundliches Gesicht. Nordische Züge, wuschige Augenbrauen und wilde Augen.



Scheu und überlegt Flink. Aus Ehe zwischen Grauwolf und Dorfbewohnerin entstanden. Hat Taverne des Vaters nach Tod übernommen.

Motiv: Fremde einschätzen, Essen und Trinken verkaufen



Sehr positiv, da selbst „halber Grauwolf“

Endinwel Runelen



Sieht aus wie ein Wolf; Sehr breite Schultern. Schwarze, lange und wuschige Haare, teils verflochten mit Schmuck. Zerfurchtes Gesicht, scheint jeden Berg erklommen zu haben.



Grimmig
Motiv: Sturmklamm beschützen, die Ehre der Grauwölfe wieder herstellen, dem Unrecht von Herzog Angor entgegenzutreten.



Anführer des Rudels

QUELLEN

- Wolf-Logo von Sarah bei The Noun Project
- Masken von Flatart bei The Noun Project
- Kleidung von Llisole bei The Noun Project

- Externer Link von Michiel Willemsen bei The Noun Project
- Schwert und Schild von Sam Maulidna bei The Noun Project
- Totenkopf von Oksana Latysheva bei The Noun Project
- Stoppuhr von Nara Vieira da Silva bei The Noun Project
- Explosion von Creaticca Creative Agency bei The Noun Project
- Sturmklamm-Karte erstellt auf <https://watabou.itch.io/>
- Gebietskarte erstellt auf <https://inkarnate.com/>
- Turm-Karte erstellt auf <https://deepnight.itch.io/tabletop-rpg-map-editor>

KARTEN



