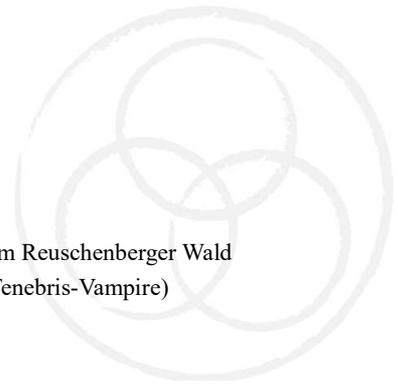


MYTHANDRIA

WÜRFELROLLENSPIELE (WRS)



Ära: Anno Excitatio | Epos: Vampirnächte | 3. Äventiure: Der Werwolf vom Reuschenberger Wald
Empfohlene EP: 300 - 700 | Empfohlene Mächte: Szalish/Nekron (Tenebris-Vampire)

HANDLUNGSABLAUF

Szene 1 - Spuren im Reuschenberger Wald: Die SC treffen sich im Darkwave Bunker. Plötzlich erscheint Wolfgang und braucht ihre Hilfe. Im Reuschenberger Wald treibt ein gefährliches Raubtier sein Unwesen und dabei handelt es sich nicht um ein entflohenes Tier aus dem angrenzenden Wildpark. Es wurden bereits zwei Spaziergänger völlig zerfleischt vorgefunden. Wenn das so weiter geht, könnte das die Schläfer auf die Leverkusener Vampirgesellschaft aufmerksam machen. Das muss um jeden Preis verhindert werden. Die SC begleiten Wolfgang zum Reuschenberger Wald zu der Stelle, an der die Spaziergänger tot aufgefunden wurden. Dort finden sie nach einiger Zeit sehr große Wolfsspuren.

Szene 2 - Gut Reuschenberg: Die Spuren führen quer durch den Wald zum Gut Reuschenberg. Hier gilt es, unauffällig zu bleiben und nicht die Aufmerksamkeit der Schläfer auf sich zu ziehen. Nachdem die SC über die Mauer zum Gutsgelände geklettert sind, hören sie aufgeregtes Pferdewiehern aus dem Pferdestall. Dort bietet sich ihnen ein grauenhafter Anblick. Ein riesiger schwarzer Werwolf mit gelben Augen zerfleischt gerade mehrere Pferde gleichzeitig. Als das Monster sie erblickt, lässt es ab von seiner Beute und greift die SC erbarmungslos an. Bevor jemand stirbt oder vernichtet wird, gehen plötzlich Lichter im Gut Reuschenberg an und ein Mann mit einem Gewehr kommt aus dem Haus: „Was ist das los? Ist da wer? Kommt raus und zeigt euch!“ Der Werwolf flieht umgehend und auch für die SC wird es Zeit, sich möglichst schnell im Schutz der Dunkelheit davon zu machen, um nicht von den Schläfern entdeckt zu werden.

Szene 3 - Konfrontation an der Reuschenberger Mühle: Die SC verfolgen den Werwolf bis zur Reuschenberger Mühle. Hier bleibt das Biest auf einmal stehen und stellt sich den SC erneut zum Kampf. Nach einem langem Kampf scheint das Biest immer noch nicht an Kampfeslust zu verlieren. Plötzlich schlägt ein Blitz in der Mitte des Kampfplatzes ein und dort erscheint wie aus dem Nichts eine Person. Sie murmelt folgende Worte: „Atheron Pina Rachnon Ysara Lima, Xenum Æsterum Gulderon Uthra Daruth, Quenia Imori Nimro Tiras Hori, Churon Zenobis Orat Morio Boronis, Feuerball!“ Daraufhin sagt Wolfgang: „Meister Ansgar, wie immer erscheint ihr genau dann, wenn die Situation schon fast wieder unter Kontrolle ist.“ Ansgar entgegnet: „Die Situation ist noch lange nicht unter Kontrolle. Ich werde noch einige Zeit damit beschäftigt sein, die Spuren zu verwischen, die ihr Tölpel bei dieser Treibjagd hinterlassen habt.“ Wolfgang: „Richtet dem Fürsten Grüße von mir aus, wenn ihr mit dem Putzen fertig seid.“ Ansgar verschwindet.

Szene 4 - Das El Torero: Wolfgang: „Wird Zeit, dass ihr mal einen anderen Laden hier in Leverkusen kennen lernt. Hier in der Nähe gibt es ein sehr gutes Steakhaus. Die haben auf ihrer Speisekarte auch extra blutige Steaks.“ Im El Torero erzählt Wolfgang den SC, dass Ansgar ein Magral Vampir ist und die rechte Hand des Fürsten. Falls sie mal Probleme haben eine Leiche zu beseitigen, sollen sie sich bei Pablo vom El Toreo melden. Der weiß, wie man so etwas am geschicktesten macht und hat auch stets Verwendung für Frischfleisch. In diesem Sinne: „Guten Appetit“

WEITERE INFORMATIONEN

Der „Werwolf“ war ein Bestiaformer/Caniformer vom Zerberus Stamm.

WICHTIGE NICHTSPIELER-CHARAKTERE

- **Meister Ansgar:** Berater und rechte Hand von Fürst Immanuel v. Sass, Vampir der Magral Blutlinie
- **Pablo:** Besitzer der El Torero, Vampir der Ahmad Blutlinie.