

CODEX CHRONOMICON

WÜRFELROLLENSPIELE (WRS)

Ära: Anno Mysterii | Epos: Wolfsblut | 3. Äventiure: Revierkämpfe
Empfohlene EP: 300 - 700 | Empfohlene Mächte: frei (Caniformer/Varganas Alfa)

HANDLUNGSABLAUF

Szene 1 - Der Wiegandshof: Die SC erhalten in ihrem Unterschlupf in Neukirchen Besuch von Fangridern. Die Biker haben Befehl von Silas, dem Alphawolf erhalten, das Rudel zusammenzutrommeln und umgehend zum Hauptquartier zu geleiten. Also eskortieren die Fangriders die SC zu einem alten Bauerngut in der Nähe von Knechtsteden. Der Gutshof ist von einer hohen Ziegelsteinmauer umgeben und grenzt mit einer Seite an ein großes Waldgebiet an. Schilder „Privatgrundstück. Betreten verboten!“. Hier und da wurden möglichst unauffällig Überwachungskameras aufgestellt. Nur Mitglieder des Erftlandrudels haben Zutritt zum Wiegandshof. Auf dem Hof warten bereits ca. ein dutzend Rudelmitglieder unter anderem auch Eva und Erich.

Szene 2 - Kriegserklärung: Als alle eingetroffen sind, tritt Silas, der Alphawolf, vor sein Rudel: „Wie ich sehe, sind nicht alle meinem Ruf gefolgt. Das klären wir später! Jetzt müssen wir erst einmal unser Revier verteidigen. Die drei Streuner, die ihr vor einigen Tagen zur Strecke gebracht habt, waren in Wirklichkeit Späher des Grindsmark Rudels. Das Grindsmark Revier liegt rechtsrheinisch, womit sie eindeutig den Alphaschwur missachtet haben. Es kommt aber noch dicker. Die Fangriders berichten von zahlreichen Caniformern, die im Norden unseres Reviers über die Grenze gekommen sind. Das ist ein Angriff! Sie versuchen unser Rudel auszulöschen, damit ich beim nächsten Alphathing nicht Anklage gegen sie erheben kann. Aber lasst sie nur kommen! Wir sind bereit und der Wiegandshof war immer schon unsere standhafte Feste in blutigen Zeiten. Also Leute: Alle auf Position!“ Die Spieler dürfen sich untereinander und mit einigen NSC beraten, an welcher Position sie am besten positioniert werden. Krieger könnten z. B. direkt an der Mauer Patrouillieren, Schützen und Aethermanipulatoren auf Dächern oder an Fenstern im Gutshaus oder in den Stallungen. Techniker könnten sich im Sicherheitsraum bei der Kameraüberwachung nützlich machen und eine Drohne steuern.

Szene 2 - Die erste Welle: Je nachdem, wie sich die SC verteilt haben, erleben sie den Kampf aus verschiedenen Blickwinkeln. Die Kameras und Bewegungssensoren schlagen Alarm. Mehrere Wolfsmenschen springen an einer Stelle über die Mauer und es kommt zu vereinzelt Kämpfen und einige Gegner tapen auch in diverse Fallen. Plötzlich ein Heckenschütze der auf einer kleinen Anhöhe vor dem Gutshof positioniert ist. Er muss ausgeschaltet werden, wird aber von weiteren Caniformern geschützt. Danach greifen mehrere Gegner von drei Seiten gleichzeitig an. Sie schaffen es bis zum Eingang des Gutshauses, da taucht der Mächtige Alpha auf und bringt sie alle zur Strecke. Sieg?

Szene 3 - Die zweite Welle: Durch Magie getarnt hat sich ein Sondereinsatzkommando des Grindsmark Rudels bis ins Haus geschlichen. Die Gegner müssen gefunden und unschädlich gemacht werden. Arbeit für die Aetherheuler! Parallel greifen draußen wieder vereinzelt Caniformer an. Doch was ist das? Es sind nicht nur Caniformer, sondern auch Suinaformer vom Ebro Stamm (Wildschweinartige) unter den Angreifern. Verrat! Der Alphaschwur verbietet es, mit anderen Bestiaformern zu paktieren. Der Alpha heult zum letzten Angriff und mit vereinten Kräften erringt das Erftlandrudel den Sieg.

Szene 4 - Wunden lecken: Sieg! Wir haben gewonnen! Aber zu welchem Preis? Der Gutshof ist verwüstet und nicht alle Mitglieder des Erftlandrudels haben die Angriffe überlebt. In zwei Monaten ist das jährliche Alphathing. Silas bittet die SC, ihn und einige andere Rudelmitglieder dorthin zu begleiten. Dann wird er das, was hier passiert ist, vor allen Anführern der Varganas Alfa zur Sprache bringen. Bis dahin werden der Wiegandshof wieder aufgebaut und die Patrouillen an den Grenzen des Erftlandrudelreviers verstärkt. Einige Gegner konnten gefangen genommen und vorübergehend in den geheimen Kerker des Gutshofes gesperrt werden.

WEITERE INFORMATIONEN

Gestalte die Kämpfe spannend und passe die Situationen ruhig an die Charakterkonzepte der SC an.

WICHTIGE NICHTSPIELER-CHARAKTERE

- **Eva:** Caniformerin/Therianthropin vom Jinrō Stamm, Computerhackerin
- **Erich:** Caniformer vom Ilbad Stamm, Schamane, beherrscht u. a. die Fähigkeit Aurasicht.