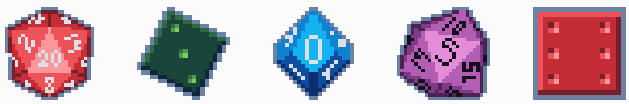
DIE WERWÖLFE VON DÜSTERWALD DAS PEN AND PAPER

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 8. Oktober 2026





INHALT

Die Werwölfe von Düsterwald das Pen and Paper 3
- Überblick 3
- Das Ziel der Spieler 3
- Die Düsteren Gefilde 3
- Die Währung 4
- Der Anfang des Abenteuers 4
- Prolog 4
- Ankunft in Düsterwald 4
- Orte in Düsterwald 5
- Im Dorf 5
- Im Wald 10
- Szenen in Düsterwald 12
- Akt 1 12
- Akt 2 14
- NPCs 15
- Dörfler 15
- Werwölfe 18
- Magier 22
- Der Plan der Werwölfe 25

DIE WERWÖLFE VON DÜSTERWALD DAS PEN AND PAPER

- **Wo spielt das Abenteuer?:** Kleines Städtchen in Norddeutschland, Die Finsteren Gefilde
- **Wann spielt das Abenteuer?:** gegen 1530
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?:** Grundregeln, Die Magie der Finsteren Gefilde
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?:** 2-4
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:** mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler:** mittel
- **Spieldauer:** einen Abend

Überblick

Das Ziel der Spieler

Bei den Spielern handelt es sich um eine Gruppe von "Mit Wissenden" der Versteckten Gesellschaft an Magierinnen und Hexer, die über Europa verteilt leben. Die Spieler sind gerade auf ihrem Weg von Richtung Bremen/Hamburg nach Schwerin - um genau zu sein - wollen die Spieler nach Argaeus, besser bekannt als die Schweriner Tiefen einer Versteckten Stadt der Zauberer, Magierinnen und Hexer in der Mitte des Schweriner Sees. Auf ihrer Reise kommen die Spieler am kleinen Dorf Düsterwald vorbei. Während ihres Aufenthalt in dieser Stadt erfahren die Spieler, dass dieses Dorf von einem Werwolfspack heimgesucht wird.

Die Düsteren Gefilde

Die düsteren Gefilde ist der Name des von Vampiren, Magiern, und Kreaturen der Nacht kontrollierten Europa, in dem dieses Abenteuer spielt. Die Düsteren Gefilde ziehen sich vom Südlichen Rand Skandinaviens durch Nord-/Ostdeutschland, östlich der Alpen bis zum nördlichen Teil Italiens. Die wichtigste Charakteristik der Düsteren Gefilde sind Kreaturen der Nacht, die in diesem Teil Europas ihr Unwesen treiben. Dies sind unter anderem Werwölfe, Vampire, Dämonen und andere Wesen der Hölle. Aufgrund der Gefahr durch diese Wesen und um ihr Wissen für Jahre zu kultivieren gründeten die Magierinnen und Hexer dieses Teil von Europa mehrere Organisationen. Die Wichtigsten Organisationen in Norddeutschland, also dort wo dieses Abenteuer spielt, sind die Münchener Magier Konvention, der Kieler Hexenzirkel sowie das Argaeustre Magistrat. Die Münchener Magier Konvention ist eine Ansammlung von hohen Erzmagiern aus ganz Deutschland am Hof von Albrecht, dem vierten Herzog des Herzogtums von Bayern. Die Münchener Magier Konvention ist die Magier-Gruppe mit dem größten Einfluss in Deutschland. Der Kieler Hexenzirkel ist eine Dänische Gruppe an Hexern und Hexen, aber auch Zauberern und Druiden. Ihr Hauptsitz ist in Kiel, welches 1531 Teil von Dänemark ist. Der Kieler Hexenzirkel ist die stärkste Hexengruppe von Dänemark, dessen Präsenz selbst über Dänemarks Grenzen hinaus zu spüren ist. Das Argaeustre Magistrat ist die herrschende Gruppe der Schweriner Tiefen. Anders als die Münchener Magier Konvention oder das Kieler Hexenzirkel hat das Argaeustre Magistrat außerhalb von Argaeus keine Autorität.

Die Währung

Düsterwald befindet sich zwischen Schwerin und Bremen, weshalb die Norddeutsche Währung in Düsterwald gilt.

1 Pfenning	3 Pfenning	6 Pfenning	12 Pfenning
	1 Dreiling	2 Dreiling	4 Dreiling
		1 Sechsling	2 Sechsling
			1 Schilling

Der Anfang des Abenteuers

Prolog

Wir schreiben das Jahr 1531 im kleinen Norddeutschen Dörfchen Düsterwald.
Ihr schreitet langsam und bedacht über den schattigen Weg. Euer Ziel ist die im Osten liegende versteckte Stadt Argaeus. So bewegt ihr euch schwermütig über den Weg. Eine leichte Brise fegt von Norden durch den Wald. Die hohen Tannen biegen im Wind und knarzen leise, wenn sie aneinander reiben. Ein wenig Schnee landet vor euren Füßen. Nach wenigen hundert Metern seht ihr plötzlich eine Windmühle auf einem Hügel am Horizont stehen. Still und friedlich überblickt sie den Wald. Ihre Flügel schwingen leicht im Wind. Nach weiteren wenigen Schritten steht es vor euch, ein kleines Dorf. Ein hölzernes, stark verwittertes Ortsschild verrät euch den Namen des Dorfes "Düsterwald".

Ankunft in Düsterwald

Ihr geht langsam und erschöpft in das kleine Dörfchen. Ihr Blickt auf den Dorfplatz in dessen Mitte ein Brunnen steht und dahinter zwei große Galgen, die finster und angst einflößend da stehen. Auf der "Bühne" steht ein junger Mann, vielleicht 20 wohl eher 18 Sonnenläufe alt. Seine Hände sind gebunden. Der Strick um seinen Hals. Er steht auf einem Hocker und weint. Daneben ein typischer Henker mit dunkler Maske, bereit den Hocker weg zu treten und damit das Leben zu nehmen. Rechts an der Bühne lehnt ein Polizist, eine Pfeife im Mund. Links neben der Bühne steht ein Pult, an dem ein Mann in offensichtlicher Richterkleidung sitzt. Er hält einen Holzhammer in seiner rechten Hand. Vor der Bühne steht eine Gruppe von zwischen 20 bis 30 Personen.
Gruppe: "Hängt ihn, Hängt ihn, Hängt ihn"
Richter: Ruhe!
[Gruppe verstummt.]
Einzelne Stimme aus der Gruppe: Hängt den Werwolf!
Richter: Herrick Endler, sie sind angeklagt wegen Hexerei, erklären sie sich.
Junger Mann [In Tränen]: Ich bin weder ein Werwolf noch ein Hexer.
Richter: Was sagt die Jury?
Gruppe [im Chor]: Schuldig, Schuldig, Schuldig!
[Richter haut mit dem Hammer auf den Tisch.]
Richter: Die Jury hat entschieden, schuldig, Hängt ihn!
[Der Henker stößt den Hocker weg.]
[Der Junge Mann ringt noch nach Luft, doch nach kurzer Zeit erschlafft sein Körper.]
[Die Gruppe jubelt.]
Nach einiger Zeit löst sich die Gruppe auf. Der Büttel geht in den Büttels Block und zwei Leute tragen das

Pult wieder in das Rathaus. Nach kurzer Zeit ist der Dorfplatz wieder leer. Das einzige, was dort noch bleibt ist der Brunnen, der Galgen und die Leiche des jungen Mannes. Nun fällt euch das Gebäude zu eurer rechten auf, ein zweistöckiges Gebäude mit einem Holzschild auf dem steht “Das Pub Hundskop”. Ihr betretet den Pub und lasst euch vom Wirt des Hauses jeder ein Getränk geben. Da ihr eure Reise weiter antreten wollt und der Tag noch nicht viele Stunden zählt, verlasst ihr den Pub. Der Totengräber nimmt die Leiche des Mannes vom Galgen und legt sie auf seinen Karren.

Wenn einer der Spieler den Totengräber anspricht, erzählt er, dass er die Leichen der verurteilten Werwölfe in den Fluss schmeißt, anstatt sie im Friedhof zu vergraben. Der Richter hat entschieden, dass die Werwölfe keine ehrenvolle Beerdigung verdienen.

Orte in Düsterwald



Die Karte von Düsterwald mit allen wichtigen Orten markiert



Die Einfache Karte von Düsterwald

Im Dorf

Der Dorfplatz

Der Dorfplatz von Düsterwald gehört zu den Trostlosesten doch gleichzeitig wichtigsten Stellen dieses winzigen Dorfes. In der Mitte des Platzes befindet sich der Brunnen des Dorfes, sowie die beiden Galgen an denen die Dörfler, die von ihnen als Werwölfe abgetanen Menschen aufhängen. Um den Dorfplatz herum

befinden sich das Pub Hundskop, der Büttel's Block und das Rathaus sowie 14 einfache Bauernhäuser. Der Totengräber kommt nur zum Dorfplatz nach einer Hinrichtung. Jedoch können die Spieler hier regelmäßig den Büttel antreffen, aber auch der Stotternde Richter, der Müller sowie die Wirtin befinden sich hin und wieder auf dem Dorfplatz.

- Szenen: Akt 2 / Tag Die Hinrichtung

Das Pub Hundskop

Das Pub Hundskop ist ein sehr altes Pub mit ein paar wenigen Tischen, einer großen Bar direkt geradeaus sowie einer Treppe neben der Vordertür, die in den oberen Stock führt. Im Erdgeschoss befindet sich der gerade beschriebene Schenkraum, die Küche, die durch eine Tür und ein Fenster hinter der Bar sowie die Hintertür betreten werden kann. Außerdem noch die Privaträume der Wirtin und die Vorratskammer. Beide Räume können über die Küche betreten werden. Im ersten Stock befinden sich sechs kleine, einfache Gästezimmer, die die Wirtin vermietet.

Menü	Preis
Bett für 1 Nacht	4 Dreiling
1 Bier	2 Pfenning
Tagesmahlzeit	10 Pfenning

Das Pub wird betrieben von der Wirtin Elke Brahm. Der Büttel sowie der Jäger halten sich abends oft im Pub Hundskop auf. Wenn die Spieler mit der Wirtin reden, erzählt sie eine der folgenden Geschichten:

1W4	
1.	*"Vor einigen Tagen kam so nen Typ hier vorbei lange Roben merkwürdige Hut eine Flöte an seiner Seite, er fragte nach einem Guten Platz um die Nacht zu verbringen wollte aber nicht hier im Haus bleiben er verschwand wieder ich hab ihn seitdem nicht mehr gesehen, ein merkwürdiger Typ. Frag mich, ob er noch lebt oder von den Werwölfen gerissen wurde."*
2.	*"Die Wassermühle wurde erst vor wenigen, Jahren erbaut nachdem der letzte Müller in einer Regnerischen Nacht Verschwand, kam der neue ein Merkwürdiger Kauz Attraktiv ohne Frage aber so Wortkarg seitdem ist die Alte Windmühle Leer nur noch sehr Selten sieht man die Großen Flügel dieses Gebäudes im Wind drehen."*
3.	*"Der Büttel und der Jäger tragen, fast mein komplettes Pub mit wie oft sie kommen auch wenn sie komplett andere Sichten auf die Welt haben sind sie doch feste Freunde, beide waren einst die Schüler des Letzten Ritters von Düsterwald, der alte Mann ist mehr Tot als Lebendig und doch klammert er sich noch ans Leben."*
4.	*"Jahrelang sind immer wieder Leute aus dem Dorf zu einem alten Baum im Wald gegangen, um nach Antworten für ihre Fragen zu suchen. Der Baum liegt im Osten, doch seid vorsichtig, wenn ihr ihn aufsucht, wenn ihr das Heulen des Windes lauter hört als eure Schritte so kehrt um, die Natur Geister der Hütte auf dem Hügel geben euch damit ein Zeichen und kein gutes."*

Des Büttel's Block

Der Büttel's Block ist ein zweistöckiges Gebäude am Dorfplatz und das Gefängnis sowie die Polizeistation des Dorfes Düsterwald. Im Erdgeschoss befindet sich der Hauptraum von vor dem Haus aus gesehen links, im Hauptraum befindet sich ein Tresen, ein Kamin / Ofen und ein runder Tisch mit vier Stühlen. Dahinter, neben diesem Tisch befindet sich noch ein Schaukelstuhl, in dem der Ritter mit dem Verrosteten Schwert sitzt. zur Rechten dieses Raumes befindet sich der Zellen raum in dem die Angeklagten der Stadt vor ihrer Verhandlung/Hinrichtung eingesperrt werden, im Raum befinden sich Drei Zellen der Büttel trägt die Schlüssel zu allen Drei Zellen in jedem Moment bei sich, auch wenn diese bei der Ankunft der Spieler Leer sind. Im ersten Stock, der sich über eine Treppe außerhalb des Gebäudes erreichen lässt, befindet sich nur der Wohnraum des Büttels. Der Büttel hält sich meistens in oder um dieses Gebäude auf, ausgenommen abends, wenn er in das Pub Hundskop geht. Der Ritter mit dem Verrosteten Schwert verlässt den Büttels

Block nie, er bleibt immer in seinem Schaukelstuhl sitzen und zeigt nur schwache Reaktionen, wenn er angesprochen wird. Sollten die Spieler eine Person im Rathaus anklagen, so wird diese Person für die Nacht bis zu ihrer Verhandlung / Hinrichtung in einem der Zellenräume festgehalten. Ausgenommen zum Büttel, Ritter mit dem Verrosteten Schwert, Stotternden Richter, der Wirtin, Hexe, Seherin, Wilde Kind, und Alten die alle nicht angeklagt werden können findet man in der Folgenden Tabelle was in der Nacht Passiert wo die Person in der Zelle ist:

Der Jäger	Wenn die Spieler denn Jäger anklagen, ist der Einzige Zeitpunkt wenn der Ritter mit dem Verrosteten Schwert nicht nur Redet sondern auch Aufsteht, da während der Büttel sich an diesem Abend im Hundskop bis ins Koma betrinkt, Steht der Ritter auf und geht zum Jäger in den Zellenraum, in diesem Fall Würfel 1w4 bei einer 1 kommt am nächsten Morgen der kurz vor dem Tod stehende Ritter mit der Halb verwandelten Werwolfs Leiche des Henkers auf den Dorfplatz um zu verkünden das der erste (oder zweite) der Werwölfe tod ist, bei einer 2 passiert dasselbe jedoch handelt es sich bei der halb Verwandelten Werwolf Leiche um den Totengräber, bei einer 3 werden die Leiche des Ritters und die halb verwandelte Leiche des Henkers am Morgen am Friedhof gefunden der Ritter ist unverletzt und der Henker hat das Rostige Schwert im Herz bei einer 4 ist wieder nicht der Henker sondern der Totengräber Tod und beide Leichen werden an der Wassermühle und nicht am Friedhof gefunden.
Der Müller	Wenn der Müller angeklagt wird, brechen der Henker und der Totengräber am Abend während der Büttel im Pub Hundskop mit dem Jäger trinkt in den Büttels Block ein und Befreien ihn der Müller verschwindet danach und hält sich nur noch in der alten Ruine auf die einzige Person die dieses Ereignis gesehen hat war der Ritter mit dem Verrosteten Schwert, er erzählt den Spielern dies auch wenn sie am Tag nach der Flucht lange genug ihn befragen.
Der Henker	Wenn die Spieler den Henker anklagen, bricht dieser in der Nacht ohne Hilfe aus, wenn der Büttel im Pub Hundskop ist, danach hält er sich tagsüber ausschließlich in der alten Ruine auf.
Der Totengräber	Wenn die Spieler den Totengräber anklagen, bleibt dieser in der Nacht in seiner Zelle, während die anderen Werwölfe eine Person töten, um die Leute davon zu überzeugen, dass er unschuldig ist.
Der Flötenspieler	Wenn die Spieler den Flötenspieler anklagen, bleibt dieser über Nacht in seiner Zelle, jedoch scheint er die Zeit seines Leben dort drin zu haben und wirkt nur amüsiert von all dem, was passiert.

Das Rathaus

Das Zentrale Gebäude auf dem Dorfplatz ist das Rathaus, ein dreigeschossiges Gebäude mit einem Glockenturm am hinteren Teil des Gebäudes. Im Erdgeschoss des Rathauses befinden sich zwei Räume, der eine ist der Eingangsbereich, hier befinden sich zwei Tresen, von denen meist nur einer besetzt ist, an diesem Sitzt ein Assistent des Richters, der Anklagen annimmt die die Spieler anbringen wollen. Durch eine große Tür im hinteren Teil des Eingangsraum kommt man in den Gerichtsraum, wo die lang gezogenen Verhandlungen stattfinden, wenn die Spieler jemanden anklagen. In der Ecke des Eingangs Raumes geht eine Wendeltreppe nach oben in den ersten Stock, wo sich das Büro des Stotternden Richters und die Bibliothek von Düsterwald befinden sowie zum zweiten Stock führt, wo sich die Privatgemächer des Richters befinden.

Eine Anklage anbringen

Wenn die Spieler genug Hinweise finden, können sie beim Assistenten des Richters eine Anklage anbringen. Sollten die Spieler versuchen, den Büttel, Ritter mit dem Verrosteten Schwert, den Stotternden Richter, oder die Wirtin an zu klagen, wird die Anklage vom Assistenten abgelehnt mit der Erklärung, dass alle diese zu wichtig für die Gemeinschaft sind. Der Assistent lehnt ebenfalls eine Anklage an die Hexe, Seherin, das wilde Kind und den Alten ab, da dieser glaubt, dass diese Personen nicht existieren. Die Spieler können den Jäger, den Müller, den #Der Henker, den Totengräber und den Flötenspieler anklagen.

Wenn die Spieler eine dieser Personen anklagen, findet am selben Tag noch, ein bis zwei Stunden nach der Anklage die Verhandlung statt, der Büttel bringt den Angeklagten ins Rathaus. Wenn die Spieler genug Beweise für die Taten des Angeklagten anbringen, verurteilt der stotternde Richter sie zum Tod durch Volksentscheid, damit sie am nächsten Tag auf dem Dorfplatz am Galgen erhängt werden, über Nacht werden die Verurteilten dann im Büttels Block festgehalten.

Die Räume des Hauses

Die Bibliothek von Düsterwald

Im zweiten Stock des Rathauses befindet sich neben dem Büro des stotternden Richters auch die Bibliothek des Dorfes, die Spieler können vom Assistent des Richters den Zugriff auf diesen Raum erhalten. Diese Bibliothek hat Bücherregale an allen Seiten sowie vier Große Bücherregale in der Mitte, zwei auf jeder Seite. Die Bibliothek enthält hauptsächlich Bücher über die Geschichte des Ortes und der umliegenden Wälder sowie über das Bauern-Dasein und die anderen Handwerksberufe in diesem Ort. Die Einzige wirklich interessante Sache in diesem Raum ist das Regal direkt gegenüber der Tür der Bibliothek, ein Abgeschlossener Glasschrank in dem sich Drei Bücher Befinden, namens "***Geschichten unter dem Mond***", "***Preveden pakao***" (***Lat:*** *Hölle übersetzt*), und "***Cantecul mortului***" (***Rum:*** *Lied des Toten*). Der Schlüssel zu diesem Schrank befindet sich versteckt im Büro des stotternden Richters. Das Buch "Geschichten unter dem Mond" erzählt die Geschichte eines Jungen Wolf der sich selbst als Mensch verkleidete und unter den Menschen lebte, das Buch "***Preveden pakao***" ist Komplett auf Lateinisch und beschreibt Wesen der Hölle beim durchBlättern fällt schnell auf das mehrere Seiten Fehlen Spieler Charaktere die Lateinisch Sprechen können über das Inhaltsverzeichnis erkennen dass die Herausgerissenen Seiten die Seiten über Werwölfe, Urwölfe sowie Tod sind, und das Taschenbuch "***Cantecul mortului***" ist ein Theaterstück komplett auf Romenisch es erzählt die Geschichte eines Mannes bekannt als Belmont der eine Konversation mit einer Person namens M (***Rom:*** *Moarte* ***- De:*** *Tod*) führt über die Stadien des Menschlichen Lebens von der Geburt bis zur verweisung der Leiche über die Ankunft in der Hölle. Sollten die Spieler den stotternden Richter oder den Assistent des Richters fragen, wer zuletzt in der Bibliothek war, erfahren sie, dass der Henker die letzte Person war, die die Bibliothek betreten hat. Sie können einen Teil der Seiten in der Henkers Hütte finden und den anderen Teil in der Wassermühle.

- Szenen: Akt 1 / Tag Der Bücherwurm

Das Büro des Richters

Das Büro des stotternden Richters befindet sich im Ersten Stockwerk, An denen Seiten des Raumes stehen mehrere Bücherregale und in der mitte des Raumes steht der Schreibtisch des Richters auf diesem Liegt der Schlüssel zum Bücherschrank in der Bibliothek sowie die Einwohner Akte des Dorfes, wenn die Spieler diese Durchgucken können sie erkennen dass der Müller erst seit einem halben Jahr, und der Henker erst seit anderthalb Jahren im Dorf sind, alle anderen sind mindestens seit Drei Jahre im Dorf. Außerdem liegt auf dem Schreibtisch noch der Stadt Plan wo man sehen kann das die Henkers Hütte und das Rathaus jetzt da stehen wo einst ein kleines Fort stand das Düsterwalder Fort und der eingang zum Keller dieses befindet sich unter der Henkers Hütte.

Das Haus des Jäger's

Das Haus des Jägers befindet sich am Fluss am Außenrand des Dorfes, Es besteht aus zwei Räumen: einem Hauptraum im Erdgeschoss und einem winzigen Schlafzimmer auf dem Dachboden, wo der Jäger schläft. Im Hauptraum befindet sich der Schreibtisch des Jägers wo die ***Flinte*** dieses (*8 w 10+10*) hängt außerdem liegen auf dem Schreibtisch Zeichnungen der Drei Werwölfe ein groß gebauter knapp Drei meter hoch Schwarzes Fell Krallen die Knochen Brechen können (der Henker), ein kleiner mit Buckel und kurzem Fell mit einem Sarg auf dem Rücken (der Totengräber) und ein Mittelgroßer mit Schwarzem Fell mit Weißen Akzenten (der Müller) und Zwei Kästen Flintenmunition (10 pro Kasten). Neben dem Schreibtisch befindet sich im Hauptraum noch ein Kamin mit Kochstelle, ein paar Sessel sowie ein Esstisch.

Die Wassermühle

Im Nordwesten des Dorfes auf der anderen Seite des Flusses befindet sich die Wassermühle des Dorfes sie Löste vor wenigen monaten die nun Verlassene Windmühle ab als mehl produzent des Dorfes, Was die Dörfler jedoch nicht wissen das mit ihr neuer Müller sehr viel mehr ist als er scheint bei ihm handelt es sich nämlich um den Anführer des Werwolfs Trio das die Dörfler Terrorisiert. Die Mühle hat zwei Stockwerke, im erdgeschoss befindet sich das Wohnzimmer sowie der Mühlraum, im Ersten Stock befindet sich das Schlafzimmer sowie das Büro des Müllers. Wenn man das Haus Betritt befindet man sich in einem kurzen Flur der Links ins Wohnzimmer, Rechts in den Mühlraum, und geradeaus über eine Treppe in den Ersten Stock führt. Im Wohnzimmer befindet sich ein Kamin mit Küche, ein Esstisch sowie ein paar Sessel und Bücherregale, und im Mühlraum befindet sich der Mühltisch sowie mehrere Regale mit Mehl und Co. Wenn man in den Ersten stock kommt befindet man sich wieder in einem Flur mit dem Schlafzimmer des Müllers Links über dem Wohnzimmer und dem Büro Rechts über dem Mühlraum. Im Schlafzimmer befinden sich ein paar Bücherregale sowie eine kleine Sitzecke und ein großes fast ungenutztes Bett, im Büro dagegen befinden sich im Büro ebenfalls ein paar Bücherregale aber auch ein Großer schreibtisch auf dem zu einem die Seiten über Tod und den Urwolf aus dem Buch "***Preveden pakao***" aus der Bibliothek und zum anderen ein Schlüssel, zur Hütte des Henkers liegen.

- Szenen: Akt 1 / Tag Der Müllersmann

Die Henkers Hütte

Direkt hinter dem Rathaus befindet sich die Hütte in der der Henker lebt, der Henker gehört nicht nur für die Spieler sondern auch für die Dörfler zu den Mysteriösen Personen der Gegend, er geht ohne seine Henkers Kappe nicht aus dem Haus und ist erst seit Drei Monaten im Dorf, er übernahm den Posten des Henkers nur weil es kein anderer machen wollte. Was die Dörfler jedoch nicht wissen ist das es sich bei dem Henker um einen der Werwölfe handelt, die das Dorf terrorisieren. Die Hütte ist meist abgeschlossen, der Henker und Müller besitzen beide einen Schlüssel. Die Hütte hat nur einen Raum in dem ein Bett eine Feuerstelle sowie ein Schrank und ein Regal stehen neben dem Bett hängt außerdem meist ein Große Axt, die ***Henkersaxt*** (*4 w 10+5*) alles in allem handelt es sich bei der Henkers Hütte um eine ganz normale Hütte bis auf eine Sache, In der Linken Ecke also im Norden der Hütte befindet sich ein Loch im Holzboden der Hütte, ein knapp 5 Meter tiefes Loch mit einer Leiter die in den alten Keller des lange abgerissene Fort führt das einmal da stand wo heute Rathaus und Henkers Hütte stehen.

Des Fortes Keller

Durch das Loch im Norden der Henkers Hütte kommt man in den alten Hauptsächlich eingestürzten, Keller des Ehemaligen Düsterwalder Fortes, wenn dem einst Großen Keller sind zu dieser Zeit bloß zwei Räume noch Nutzbar geschweige denn betretbar. Beim ersten Raum handelt es sich um einen Raum mit Verzierungen von Wölfen, und Werwölfen in der Mitte des Raumes befinden sich ein Tisch mit drei Stühlen, hier besprecht das Werwolfs Trio was sie tun wollen, außerdem befindet sich in der Östlichen Ecke ein Haufen Toter, Personen aus dem Dorf darunter auch der Junge Mann der im Prolog hingerichtet wurde, Spieler die sich die Leichen genauer angucken können erkennen das die Leichen komplett durch genässt sind. Im Südwesten also in der Richtung wo sich das Rathaus befindet, befindet sich eine Tür die in den zweiten Raum des Kellers führt, bei dem es sich um eine Altar Raum am ende des Raumes steht ein Altar der von zwei Werwolfs Statuen flankiert wird über dem ein umgekehrtes Holzkreuz hängt das erst vor kurzem dort angebracht wurde, der Raum ist geschmückt mit Wolf Statuen und Steinsäulen außerdem ist in den Boden ein Pentagramm eingeritzt das ähnlich wie das Kreuz erst vor kurzem dort eingeritzt wurde. In den Altar ist außerdem ein ***Langschwert*** (*5 w 10+10 doppelter Schaden gegen Wölfe und Werwölfe*) mit einem Wolfskopf als Parierstange eingelassen, unter der Einlassung steht "***Dintele Lupului***" (***Rum:*** *Wolfs Zahn*) was der Name des Schwertes ist.

- Szenen: Akt 2 / Tag Der Kellers Treff

Im Wald

Die Heulende Hütte

Tief im Wald auf einem der Vielen Hügel befindet sich die sogenannte Heulende Hütte, sie erhielt ihren Namen aufgrund des Heulen des Windes, in der Gegend um die Hütte. Die Dorfbewohner glauben, dass die Hütte bis auf ein paar finstere Natur Geister verlassen ist. Das ist nicht komplett, denn die Heulende Hütte ist die Heimat einer Hexe. Diese unterstützt die Spieler gerne gegen ein paar Münzen sie bietet den Spielern Drei Dinge sie Verkauft ein ***Tödliches Gift*** (*3 w 10+4*) für einen *Sechsling* pro *0,5 l* aber auch einen ***Heiltrank*** (*3 w 10+4*) für einen *Dreiling* pro *0,5 l*. Die Hexe verkauft nur 0,5 l ***Gift***, aber bis zu 2 l ***Heiltrank*** zusätzlich zu den beiden Tränken verkauft die Hexe noch ein ***Schutzamulett*** (*Schützt vor Lykantrophie, Dämonisierung sowie Vampirisierung*) für zwei *Schilling*. Sollten die Spieler die Hexeauf die Werwölfe ansprechen lacht sie nur und erklärt den Spielern das wenn sie mehr über diese wissen wollen sie auf dem Falschen Hügel stehen und sie lieber den Flügeln die zum auge führen folgen sollen, womit sie die Seherin die in der Windmühle lebt meint. Die Hexe und die Seherin wissen voneinander und sind sich bereits begegnet jedoch gehen ihr Philosophien über die Welt soweit auseinander das nichts miteinander zu tun haben wollen selbst wenn sie nicht Verfeindet sind Sie Trennten das Wald Gebiet bloß an dem einzigen Weg von Westen nach Osten und um das Dorf.

Die Windmühle

Im Norden auf einer hohen Klippe befindet sich die alte Windmühle des Dorfes, eines der größten Merkmale von Düsterwald, sie wurde nach dem Verschwinden des letzten Müllers von dem neuen Müller mit seiner Wassermühle abgelöst. Die Windmühle hat Fünf Stockwerke das Erdgeschoss sowie der Erste Stock und zweite Stock sind fast Komplett Verlassen bis auf ein paar alte Müller Werkzeuge, und Maschinen, im Dritten Stock befindet sich ein kleiner Schlafplatz, sowie eine Feuerstelle und ein paar Bücher die alle auf Lateinisch sind, über Sternbilder und die Zukunft- und Sehende- Magie. Auf dem Vierten Stock befindet sich zur meisten Zeit die Seherin sie Sitzt auf einem Kissen vor dem fenster über den Mühlen Flügeln und Blick auf das Dorf herab, wenn die Spieler zu ihr kommen erwartet sie diese Bereit sie Gibt den Spielern bei jedem Mal wenn die Spieler mit ihr sprechen einen neuen Hinweis auf einen der Werwölfe würfel dafür auf der Folgenden Tabelle:

1W4	
1.	***Der Müller:*** *"Älter als Zeit doch ersetzte er wo ihr steht."*
2.	***Der Henker:*** *"Töten als Job, Töten als Hobby."*
3.	***Der Totengräber:*** *"Der der sie Reißt und Trägt, doch nie vergräbt"*
4.	***Das Wilde Kind:*** *"Unbekannt, Reich doch Arm, im Verlassenen Heim"*

- Szenen: Akt 1 und 2 / Nacht Der Blick

Die alte Ruine

Tief im Nördlichen Wald befand sich einst eine gigantische Villa, die einer Wohlhabenden Familie gehörte, vor nun knapp 5 Jahren verschwand die gesamte Familie spurlos, zumindest glauben die Dörfler das, jedoch überlebte der damals 6 Jährige Sohn der Familie, er lebte lange vom reinen Jagen, und ist nun bekannt als das Wilde Kind, bis die Werwölfe ins Dorf kammen und der Müller machte das Kind zum teil der Werwolfs Gruppe auch wenn es noch nicht verwandelt wurde. Sollte einer der Werwölfe sterben, so wird das Wilde Kind ebenfalls zum Werwolf. Das Haus selbst ist komplett verlassen, alle wertvollen sind schon vor Jahren weggerostet oder wurden geklaut.

Das Lager des Fremden

Den Weg Richtung Argaeus entlang kurz vor der Abzweigung zur Windmüller hat ein fahrender Fremder, der Flötenspieler, sein Lager aufgeschlagen. Das Lager besteht aus einem einfachen Zelt mit Schlafplatz und einer Feuerstelle zum Kochen. In der Nacht hört man oft das laute Flötenspiel des Flötenspielers. Dieser Kam vor nun knapp Drei Tagen ins Dorf mit dem Plan, immer mehr Menschen unter seine Kontrolle zu bekommen, bei dem Flötenspieler handelt es sich nämlich um einen ***Satyr***-Magier in Verkleidung. Bei der Flöte des Flötenspielers handelt es sich um sein verwandeltes Schwert ***Flaut*** (*4 w 10+5*) (***Rum:*** *Flöte*) eine Waffe voller Magie mit Flöten Löchern im Griff, die beim Schwingen laute Töne erzeugen.

- Szenen: Akt 1 und 2 / Nacht Des Fremdens Lied

Der Alte Baum

Tief im wald Nördlich von der Heulenden Hütte versteckt zwischen den Hohen Tannen befindet sich der Alte Baum, dieser Diente Lange für die Dörfler als Punkt für, Opfergaben und co. an die Natur Geister doch ist der Weg durch den Wald seit der Ankunft der Hexe sowie der Werwölfe, für die Dörfler viel zu Gefährlich weshalb seit mehreren Wochen keiner mehr am Alten Baum war. Wenn die Spieler selbst zum Alten Baum gehen, können sie drei Dinge sehen, die Gigantische Eiche die die Tannen weit überragt genannt der Alte Baum eine, ehrenTafel zu den Waldgeister in Alt Germanische Runen, die Tafel ist knapp 500-700 Jahre alt als aus dem Neunten Jahrhundert, und ein paar alte Opfergaben, darunter Körbe mit Weizen, und anderen Ernten des Dorfes aber auch Wild Fleisch, in einem kleinen Holzkästchen in einem der Körbe befindet sich auch eine Hasenpfote an einer Halskette dieses ***Glücksamulette*** (*+5 auf jeden Fertigkeit Wurf solang das Amulette getragen wird*) gehörte einst, dem Ritter mit dem Verrosteten Schwert dieser Legte dies nachdem er als Büttel zurück trat als Opfergabe an den Alten Baum. Wenn die Spieler sich dem Baum bis zu zwei Meter nähern, erwacht der Alte und begrüßt die Spieler. Der Alte auch genannt der Alte Baum ist ein **Waldhüter** ein lebender Baum, der seit knapp 1000-1500 Jahren im Bereich um Düsterwald lebt, wenn die Spieler mit ihm reden erzählt er den Spielern von einem Mann den er vor Vielen Jahren einmal getroffen hat als er noch Menschlich war, er gibt eine genaue Beschreibung des Müllers ab was daran Liegt das der Alte in der Germanenzeit wo er noch ein einfacher Druiden Magier war, bereits gegen den Urwolf "***Dinte de Fier***" (Rom: Eisenzahn) der heute heute den Müller als Vessel benutzt und deswegen unter seinem Namen bekannt ist gekämpft hat. Er erzählt den Spielern auch vom Fort unter der Henkers Hütte und dem Schwert "***Dintele Lupului***", das er selbst einst gegen "***Dinte de Fier***" nutzte.

Der Friedhof

Etwas weiter im Norden über den Fluss befindet sich der Friedhof des Dorfes ein sehr typischer durchschnittlicher Dorf Friedhof mit vielleicht Dreißig bis Vierzig Gräbern umRundet von einer knapp 1 m hohen Stein Mauer, mit einer Statue des Sensenmannes in der Mitte und einer kleinen Kapelle im Osten der Friedhof ist etwas heruntergekommen aber nicht Zerstört oder ähnliches. Die Kapelle selbst hat zum einen den Bestattungsraum im unteren Teil, und zum anderen die Schlafgemächer des Totengräbers im Dachgeschoss. Das Dorf hat keinen Priester, weshalb die Bestattungen vom stotternden Richter durchgeführt werden. Der Bestattungsraum hat am ende des Raumes vor einer Mosaik Glaswand über der ein Holzkreuz hängt, einen Platz für den Sarg diese stellt der Totengräber an der Seite des Kapellen gebäude selber her, Links neben der Stelle für den Sarg befindet sich ein Kleiner Holzaltar, Rechts neben der Sarg Stelle befindet sich ein Großes Fass mit *5 l* ***Weihwasser*** (*6 w 10+8 schaden gegen Vampire und Werwölfe, - 3 w 10+4 Schaden durch Werwölf und Vampir angriffe wenn damit gesegnet*) dieses wird vom Totengräber gelehrt wenn in der Ersten Nacht einer der Werwölfe stirbt, der Totengräber trägt ab dann Brand Wunden an den Händen, vor dem Ganzen Stehen insgesamt Acht Bänke, Vier an jeder Seite. Am Ende des Raumes Rechts neben dem Eingang befindet sich ein Christlicher Gottes Schrein in der Wanne an diesem Schrein befindet sich immer *0,3 l* ***Weihwasser*** selbst wenn der Totengräber das andere ***Weihwasser***

wegschütet, und Links neben dem Eingang befindet sich die Leiter die ins Dachgeschoss führt. Im Dachgeschoss befinden sich ein einfaches Bett, ein paar Regal mit geschnitzten Figuren von Wölfen, Werwölfen, Magiern, Hexen und besonders oft dem Sensenmann, sowie eine Feuerstelle mit Kochutensilien.

- Szenen: Akt 2 / Tag Die Beerdigung

Szenen in Düsterwald

Wenn die Spieler einen bestimmten Bereich in Düsterwald betreten, kann es sein, dass dort bereits etwas passiert, wenn die Spieler dort ankommen, die Szenen sind in diesem Teil beschrieben. Das Abenteuer ist in zwei Akte unterteilt, der erste beschreibt den ersten Tag an dem die Spieler, sich mit dem Dorf und den problemen dieses Vertraut machen können, der zweite Akt beschreibt den zweiten Tag wenn die Spieler mindestens einen der Werwölfe getötet haben sollen, sowie die Jagd nach dem Bösen in Düsterwald sich zuspitzt. Der Erste Akt ist Außerdem noch in Tag und Nacht geteilt, Bei Tag passieren Szenen nur wenn die Spieler zu dem Bereich wo die Szene stattfindet kommen, in der Nacht gilt dasselbe wenn die Spieler sich nicht schlafen gelegt haben, wenn die Spieler jedoch in der Nacht schlafen würfel bei welchen der Szenen die Spieler erwachen und was sie mitbekommen. Sollten die Spieler den zweiten Akt erreicht haben und am abend noch nicht alle Werwölfe getötet haben passiert in der Nacht genau dasselbe wie in der Nacht in Akt 1

Akt 1

Tag

Der Müllersmann

Direkt nach dem die Spieler den Pub Hundkop verlassen können sie sehen wie der Totengräber den im Prolog getöteten Mann vom Galgen nimmt und ihn in Richtung Wassermühle trägt dort wirft er diesen Rechts von der Brücke in den Fluss der Tote geht direkt unter, und wird in Richtung Brücke getrieben. Danach geht der Totengräber auf die andere Seite des Flusses und dann durch den Wald zum Friedhof. Spielern mit einem hohen Wissenswert kann auffallen, dass der Körper des jungen Mannes nicht auf der anderen Seite der Brücke vorbei schwimmt. Wenn die Spieler unter die Brücke blicken können sie Dort ein Netz entdecken das am Boden der Brücke befestigt ist wenn sie dieses Hochziehen können sie mit einem passenden Wurf erkennen das es sich bei dem Netz nicht um ein Fischernetz handelt, da die Löcher dafür zu Groß sind, in dem Netz hängt die Leiche des Jungen Mann, oder der letzten Person die am Galgen Hingerichtet wurde. Gegen Abend bis Nacht gegen 22 Uhr kommt der Müller immer aus der Wassermühle und fischt die letzte Leiche, die sich im Netz befindet, heraus und trägt sie in die Mühle, um sie Später durch das Loch in der Henkers Hütte in den Keller des Fortes zu bringen. Diese Szene wiederholt sich immer, wenn eine Person hingerichtet wird, solange der Totengräber noch lebt.

Der Bücherwurm

Wenn die Spieler zum ersten mal die Bibliothek von Düsterwald im Rathaus des Dorfes betreten, sehen sie wie der Henker vor dem Offenen Bücherschrank steht das Buch “Preveden pakao” in der Hand, sobald er die Spieler bemerkt stopft er ein paar Blätter in eine kleine Tasche die er am Gürtel trägt, danach stellt er das Buch zurück, und begibt sich aus der Bibliothek heraus ohne ein Wort mit den Spielern zu wechseln. Bei den Blättern, die er mitnahm, handelte es sich um die Blätter, die man in der Henkers Hütte sowie der Wassermühle finden kann. Wenn die Spieler sich im Raum umsehen, können sie auf dem Boden neben dem Bücherschrank das abgerissene, mit Klauen zerfetzte Schloss finden, das der Henker zerstört hat.

Ein Mann auf der Lauer

Während die Spieler sich durch den Wald bewegen, hören sie mehrere laute Schüssen mit dem Richtigen Wissens Talent können die Spieler erkennen dass es sich um Flinten schüsse einer Jagdflinte handelte, etwas weiter in den Wald hinein können die Spieler dann ein Geschossenen Wolf erkennen der auf einer Lichtung liegt. Danach kommt der Jäger ebenfalls auf diese Lichtung, er erzählt den Spielern auf Nachfrage, dass er aufgrund der Werwolfs Panik den auftrag Bekommen hat jeden Wolf, den er sieht zu schießen, weil immer am Tag vor einem Werwolfs Angriff mehrere Wölfe mit Roten Augen dem Dorf Nähern. Wenn die Spieler sich den Wolf genau ansehen, können sie an der linken Seite des Körpers die Nordische Rune für Wolf eingeritzt erkennen. Wenn sie den Jäger darauf ansprechen, beteuert er, dass er nichts damit zu tun hat. Die Wahrheit ist nämlich das der Müller diese Runen Nutzt um die Augen der Wölfe zu nutzen und durch deren Augen zu sehen, bei diesem Ritual das der Müller im Keller des Fortes unter der Henkers Hütte durchführt erleuchten die Augen der Wölfe Rot da der Geist des Urwolfs "***Dante de finte***" ein wesen der Hölle selbst, sie durchfährt .

Nacht

Wenn die Spieler sich in der Nacht schlafen legen Würfel auf der folgenden Tabelle, bei welcher Szene sie erwachen wenn sie Wach bleiben bekommen sie die meisten der Dinge mit wenn sie im Dorf bleiben da alle dieser Szenen im Dorf spielen oder vom Dorf aus gesehen beziehungsweise Hören können.

1W4	
1.	***Der Blick***
2.	***Wolfs Mord***
3.	***Die Besucherin***
4.	***Des Fremdens Lied***

Der Blick

Gegen 22 Uhr abends können die Spieler erst leise, dann immer schneller und lauter das Drehen der Flügel der Windmühle sehen, oder Hören. Als die Seherin ihr Ritual beginnt. Die Flügel der Windmühle Drehen sich selbst bei Windstille, während sich um die Windmühlen- flügel ein Lila Schimmer bildet der sich langsam über das ganze Dorf legt bis die Windmühle nach knapp Fünf Minuten wieder Stoppt und der Schimmer abrupt wieder verschwindet. In diesen fünf Minuten, wirkt die Seherin einen Zauber, um sich die Dörfler und ihre Geheimnisse anzusehen.

Wolfs Mord

Gegen 0 Uhr hören die Spieler ein lautes Heulen, das durch die Nacht schallt. Dieses kommt von dem Müller dem, Totengräber und dem Henker die durch den Wald auf das Dorf zu kommen, um dann in eines der außen liegenden Häuser einzubrechen und die darin lebenden Dörfler zu töten, wenn der Müller in diesem Moment im Büttels Block eingesperrt ist befreien der Henker und Totengräber ihn zu dieser Zeit.

Die Besucherin

Um 2 Uhr mitten in der Nacht, können die Spieler sehen und erkennen, wie eine in einen langen Umhang gehüllte Person langsam jedes Haus entlang läuft, bei dieser Person handelt es sich um die Hexe, die sich anguckt, was die Werwölfe diese Nacht getan haben. Wenn die Hexe durch die Stadt läuft würfel ***w6*** bei einer ***1-3*** begibt sich die Hexe nach kurzer Zeit wieder zur Heulenden Hütte und verändert nichts innerhalb des Dorfes, Bei einer ***4-5*** Heilt die Hexe die Person die die Werwölfe zu letzt Getötet haben, Sollte es sich um ein Haus mit zwei oder mehr Personen handeln Heilt die Hexe eine der personen das entscheidet der Spielleiter selbst, Bei einer ***6*** Würfel einen ***w10*** Bei 1-5 Begibt sich die Hexe zum Friedhof wo sie den

Totengräber im Schlaf vergiftet und so tötet, bei einer ***6-10/0*** begibt sich die Hexe zur Henkers Hütte wo sie den Henker im Schlaf Vergiftet, außerdem Klaut sie das Langschwert "***Dintele Lupului***" was sie ab diesem Moment an der Heulenden Hütte für 5 Schilling Verkauft.

Des Fremdens Lied

Um 4 Uhr bei langsamen Beginn der Morgendämmerung können die spieler egal wo sie sich gerade befinden ein erst Leises doch immer Lauter werdendes sanftes Flötenlied hören, dieses Kommt vom Flötenspieler der an der Feuerstelle in seinem Lager sitzt und Flöte Spielt. Während dieses Liedes verlässt einer der Dörfler sein Haus, seine Arme voller Gold und anderen Wertvollen Dingen, diese bringt er dann zum Flötenspieler, der diese hinter seinem Zettel im Norden seines Lagers vergräbt. Danach kehrt dieser Dörfler wieder in sein Haus zurück und legt sich wieder Schlafen, der gewählte Dörfler reagiert während der Flötenspieler sein Lied Spielt nicht auf die Spieler, nach dem der Flötenspieler Stoppt endet auch der Effekt auf den Dörfler und der Dörfler hat keine Erinnerungen an das was während des Liedes passiert ist er erinnert sich auch nicht an das Lied selbst.

Akt 2

Tag

Die Hinrichtung

Wenn die Spieler bereits eine Person am ersten Tag angeklagt haben, und die Person verurteilt wurde, sowie nicht aus der Zelle im Büttels Block ausgebrochen ist. wird die Person gegen 12 Uhr in der Mitte des Tages auf dem Dorfplatz am Galgen erhängt. Werwölfe verwandeln sich beim Tod durch Galgen kurz vor dem Tod in ihre Werwolf-Form.

Die Beerdigung

Wenn in der Nacht einer der Dörfler Stirbt, so findet am nächsten Tag eine Beerdigung statt. und zwar findet diese in der Kapelle auf dem Friedhof statt. Dort wird die Beerdigung vom Stotternden richter als glaubensträger der Statt durchgeführt, Neben ein paar Namenlosen Dörflern befinden sich neben dem Richter, noch der Büttel, die Wirtin, der Müller, und der Totengräber der den Sarg am ende nach unten Lässt und vergräbt auf dem Friedhof zur Zeit der Beerdigung. Spielern mit passenden Talenten kann auffallen das der Sarg während er getragen wird ungewöhnlich leicht wirkt, was daran liegt dass sich im Sarg nur ein paar laken sowie ein paar Steine für Gewicht befinden was daran liegt dass der Totengräber die Leichen vor der Bestattung im Wald hinter der Kapelle versteckt und sie während der Zeremonie vom Henker abgeholt und in den Keller des Fortes unter dessen Hütte gebracht werden.

Der Kellers Treff

Zwischen der Hinrichtung an diesem Tag und der Beerdigung begeben sich der Müller und der Totengräber durch den Wald zur Henkers Hütte. Wo sie sich alle in den ersten Raum des Keller des Fortes Begeben, wenn der Totengräber bereits Tot ist kommt das Wilde Kind das vom Müller in einen Werwolf verwandelt wird nach dem Tod des Totengräbers, ebenfalls zum Treff im Keller des Henkers, sollte der Henker Tod sein treffen sich der Müller, Totengräber und das Wilde Kind in der Alten Ruine im Wald. Im Keller oder in der Ruine besprechen die Werwölfe wie sie vorgehen sollen gegen die Gefahr durch die Spieler, sowie den Jäger der ihre Späher Wölfe tötet und den Büttel der ihnen langsam auf der Spur ist aber auch den Flötenspieler der seinen Eigenen Plan zu verfolgen scheint.

NPCs

Dörfler

Der Büttel

Echter Name: Lothar Kempter
Rolle: Der Büttel ist bereits seit fast einem Jahrzehnt als Sheriff von Düsterwald er übernahm den Job von seinem Mentor dem letzten Büttel des Dorfes dem Ritter mit dem Verrosteten Schwert, nachdem dieser in Ruhestand gegangen ist und der andere Lehrling des Ritters der Jäger den Job ablehnte. Als Büttel ist sein Job recht und Ordnung im Dorf zu halten, das ist besonders Schwierig da die angriffe der Werwölfe sich häufen sowie Gold und anderer Schmuck in der Nacht spurlos aus den Häusern verschwinden, damit ist der Büttel leicht überfordert, er ist außerdem kein Großer Fan der direkten Hinrichtungs Klausel die der Stotternde Richter zuletzt erlassen hat da dabei nach seinem Ermessen zu viele unschuldige Hingerichtet werden.
Merkmale und Charakter: Der Büttel scheint sehr verschlossen, kalkuliert und stoisch, diese Fassade fällt jedoch, wenn er mit seinem alten Freund dem Jäger abends einen trinken geht.
Motive: Der Büttel möchte bloß seinen Job richtig machen und hat noch immer das Gefühl, dass der Jäger der Büttel des Dorfes hätte werden sollen, selbst nach fast zehn Jahren.
Infos:

- Jede Nacht greifen Werwölfe das Dorf an sie nehmen sich immer ein Haus vor, die Operation scheint jedoch geplant da sich immer besonders viele Wölfe um das Haus befinden das als nächstes Angegriffen wird, der Jäger jagt die Wölfe auf Befehl des Richters
- Seit wenigen Tagen verschwinden Nachts Schmuckstücke und Gold aus den Häusern der Dörfler ohne Spur, der Büttel vermutet, dass der Flötenspieler der Ebenfalls erst seit wenigen Tagen im Dorfes etwas mit diesen Vorfällen zu tun hat.

Gegenstände: Flinte (8 w 10+10), 5x Flintenmunition, 2 Schilling, Zellenschlüssel, Rüstungs Handschuhe (1 w 10+5)
Werte: *100 LP*

Handeln: 14		**Wissen: 8**		**Soziales: 12**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Rennen	50 + 14 = **64**	Dorfwissen	40 + 8 = **48**	Verhören	40 + 12 = **52**
Schießen	45 + 14 = **59**	purenlesen	35 + 8 = **43**	Wiederstandskraft	40 + 12 = **52**
Prügeln	40 + 14 = **54**			Menschenkenntnis	35 + 12 = **47**

Der Ritter mit dem Verrosteten Schwert

Echter Name: Sir Eginhard Mittelstaedt
Rolle: Der Ritter mit dem Verrosteten Schwert, auch bekannt als der letzte Ritter von Düsterwald, ist der letzte Erbe einer großen Grafen Familie, die einst in Düsterwald residierte. Dieser Familie gehörte einst das Fort, das dort stand, wo heute das Rathaus sowie die Henkers Hütte stehen. Die Familie des Ritters kämpfte Jahrhunderte bis Jahrtausende gegen die Wesen der Nacht, ein Teil der Familie kämpfte auch Seite an Seite mit dem Alten, gegen ***Dante de Fier***, also den heutigen Müller. Der Ritter selbst hat lange Jahre als Büttel der Stadt für Gerechtigkeit und Ordnung im Dorf gesorgt, während dieser Zeit trainierte er auch zwei

Jungen aus dem Dorf, die dann irgendwann zum Büttel und Jäger wurden. Vor nun knapp Zehn Jahren wurde der Ritter unter Mysteriösen Umständen Schwer verletzt und trat deswegen als Büttel des Dorfes zurück was genau Passiert ist das es soweit kam weis nur der Ritter selbst jedoch aufgrund dieses Vorfalls und seinem Alter ist der Ritter nicht mehr komplett in der Lage richtig zu sprechen oder aufzustehen geschweige denn zu Laufen. Die Einzigen Momente wo er eines davon tut ist entweder nachdem der Henker und der totengräber den Müller aus der Zelle befreit haben nachdem die Spieler diesen Angeklagt haben, da er der einzige ist der das alles gesehen hat erzählt er was er gesehen hat den Spielern auf Nachfrage, oder wenn der Jäger Angeklagt wird da der Ritter dann sich in der Nacht wo der Jäger in der Zelle ist auf macht und den Henker oder Totengräber umbringt.
Merkmale und Charakter: Der Ritter befindet sich immer in seinem Schaukelstuhl im Büttels Block mit seinem alten Verrosteten Schwert an seiner Seite.
Motive: Frieden und Ruhe finden, in den letzten Jahren seines Lebens.
Infos:

- Er sieht das Aussehen des Henkers und Totengräbers in Werwolf Form, wenn sie den Müller befreien.
- Er erfährt vom Jäger, wenn dieser angeklagt wird, dass der Henker und der Totengräber Werwölfe sind.

Gegenstände: Verrostet Schwert (3 w 10+5)
Werte: *60 LP*

Handeln: 8		**Wissen: 9**		**Soziales: 2**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Schwertkampf	80 + 8 = **88**	Bekanntschaften	50 + 9 = **59**	Autorität	20 + 2 = **22**
		Geschichten	40 + 9 = **49**		

Der Stotternde Richter

Echter Name: Oswald Rahm
Rolle: Der stotternde Richter nimmt nicht nur den Richter-Posten des Dorfes ein, sondern auch den Bürgermeister sowie den Priester / Glaubensträger-Posten. Der Richter gehört zu einer alten Familie die seit langer Zeit in Düsterwald lebt, und ist nun seit Vierzehn Jahren der Richter des Dorfes, jedoch war das Dorf seit langer Zeit nicht mehr so aufgewühlt wie in dieser Zeit und um gegen dieses Vorzugehen hat der Richter, eine direkte Hinrichtungs Klausel erlassen, die besagt das als Werwolf Verurteilte am nächsten Tager Hingerichtet werden Müssen wenn das Dorf zu stimmt. Als Glaubensträger ist der Richter nicht nur für die Hinrichtungen und Verurteilungen der Werwölfe, sondern auch die Beerdigungen der Opfer zuständig.
Merkmale und Charakter: Eigentlich ist der Richter sich nicht so sicher über alles, was er tut, als er in der Öffentlichkeit erscheint.
Motive: Die Massen auf seiner Seite halten, um den Frieden im Dorf zu bewahren.
Infos:

- Schmuck und andere Wertsachen verschwinden seit wenigen Tagen aus den Häusern der Dörfler spurlos.
- Der Jäger ist auf der Jagd nach Wölfen in den umliegenden Wäldern, da diese laut Theorie des Jägers selbst in Verbindung mit den Werwölfen stehen.
- Das Rathaus sowie die Henkers Hütte befinden sich auf demselben Boden wie das alte Fort von Düsterwald.
- Die Werwolf Angriffe werden trotz der vielen Hinrichtungen nicht weniger.
- Der Henker und Müller sind erst seit knapp einem Jahr im Dorf.

Gegenstände: Bürgermeister-Orden, Holzkreuz, kleines Fläschchen ***Weihwasser***, 4 Schilling
Werte: *100 LP*

Handeln: 5		**Wissen: 10**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Rennen	50 + 5 = **55**	Bekanntschaften	60 + 10 = **70**	Autoriät	40 + 15 = **55**
		Politik	40 + 10 = **50**	Lügen	50 + 15 = **65**
				Begeisternd Führen	60 + 15 = **75**

Der Jäger

Echter Name: Edward Dieleman
Rolle: Der Jäger war einst einer der beiden Schüler des Ritter mit dem Verrostestenen Schwert gemeinsam mit dem Büttel. Vor nun knapp zehn Jahren sollte der Jäger den Ritter als Büttel von Düsterwald ersetzen jedoch heckte der Jäger schon seit einiger Zeit einen kleinen Gräuel gegen das Dorf und Zog sich in die Wald zurück weshalb er des Ritters angebot ablehnte und zúm Jäger anstatt zum Büttel wurde. Aus diesem Grund übernahm der Büttel diesen Posten. Doch dies brachte keinen Keil in die Freundschaft der Beiden, der Büttel und Jäger mit ihrem täglichen Bier im Pub Hundskop noch immer aufrechterhalten. Der Jäger war einer der Ersten, der bemerkte, dass es sich bei den Angreifern des Dorfes um Werwölfe handelte, was daran liegt, dass er sie selbst sah. Als er eines nachts auf der Lauer lag, sah er den Müller, den Henker und den Totengräber in Werwolf-Form in der Nähe der Alten Ruine nördlich des Dorfes. Er fertigte davon Zeichnungen an, die sich in seinem Haus am Rand des Dorfes direkt am Fluss befinden. Er wurde außerdem vom Richter dazu beauftragt, Jagd auf die Wolfsrudel um Düsterwald zu machen, nachdem er diesem vorlegte, dass er glaubte, dass die Werwölfe die Wölfe als Späher nutzen.
Merkmale und Charakter: In der Konversation mit Personen im Dorf ausgenommen dem Büttel oder dem Ritter scheint der Jäger sehr zurückhaltend Leise, Introvertiert und überfordert wobei er in der Natur, im Wald, und besonders auf der Jagd auf zu gehen und sehr Fröhlich sowie Hilfsbereit scheint. Er ist fast immer bereit den Spielern bei der Jagd nach den Werwölfen behilflich zu sein.
Motive: Ruhe, Frieden und eine gesunde Umwelt die von den Werwölfen nur zerstört wird und unter ihrem Dasein fast mehr Leidet als das Dorf Düsterwald selbst
Infos:

- Der Richter gab dem Jäger auf die Wolfsrudel von Düsterwald zu Jagen
- Der Jäger hat vor einiger Zeit die Werwolf gesehen und Zeichnungen von ihnen angefertigt.
- Die Werwölfe halten sich oft in der Nähe der Alten Ruine auf.

Gegenstände: Jagdflinte (8 w 10+10), 10x Flintenmunition, 7 Pfennig, Jagdmesser (2 w 10+5)
Werte: *100 LP*

Handeln: 21		**Wissen: 14**		**Soziales: 5**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Klettern	30 + 21 = **51**	Naturkunde	60 + 14 = **74**	Manipulieren	30 + 5 = **35**
SChießen	70 + 21 = **91**	Spurenlesen	50 + 14 = **64**	Lügen	20 + 5 = **25**
Prügeln	50 + 21 = **71**	Geschichte	30 + 14 = **44**		
Messerkampf	60 + 21 = **81**				

Die Wirtin

Echter Name: Elke Brahm
Rolle: Die Wirtin und Besitzerin des Pub Hundskop, sie erbte dieses Pub von ihren Eltern, ihre gesamte Familie hat eine lange Geschichte in Düsterwald und kam vor knapp vier Generation ins Dorf und gründete das Pub Hundskop. die Wirtin hört vieles von ihren Gestern, darunter regelmäßig der Büttel und der Jäger, aber auch manchmal der Richter, oder vor kurzem der Flötenspieler.
Merkmale und Charakter: Eine nette, hart arbeitende Vorlaute Dame die im Dorf sehr beliebt ist.
Motive: Das Familienerbe weiter Tragen.
Infos:

- Die Wassermühle wurde erst vor wenigen, Jahren erbaut nachdem der letzte Müller in einer Regnerischen Nacht Verschwand, kam der neue ein Merkwürdiger Kauz Attraktiv ohne Frage aber so Wortkarg seitdem ist die Alte Windmühle Leer nur noch sehr Selten sieht man die Großen Flügel dieses Gebäudes im Wind drehen.
- Der Büttel und der Jäger tragen, fast mein komplettes Pub mit wie oft sie kommen auch wenn sie komplett andere Sichten auf die Welt haben sind sie doch feste Freunde, beide waren einst die Schüler des Letzten Ritters von Düsterwald, der alte Mann ist mehr Tot als Lebendig und doch klammert er sich noch ans Leben.
- Jahrelang sind immer wieder Leute aus dem Dorf zu einem alten Baum im Wald gegangen, um nach Antworten für ihre Fragen zu suchen. Der Baum liegt im Osten, doch seid vorsichtig, wenn ihr ihn aufsucht, wenn ihr das Heulen des Windes lauter hört als eure Schritte so kehrt um, die Natur Geister der Hütte auf dem Hügel geben euch damit ein Zeichen und kein gutes.

Gegenstände: 5 Dreiling, 2 Sechslinge, 2 Schilling, Schreibzeug
Werte: *100 LP*

Handeln: 6		**Wissen: 13**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Rennen	30 + 6 = **36**	Gossenschleue	55 + 13 = **68**	Handeln	60 + 15 = **75**
Schlagen (1w10+1)	25 + 6 = **31**	Schätzen	40 + 13 = **53**	Lügen	45 + 15 = **60**
		Brauerei	30 + 13 = **43**	Menschenkenntnis	40 + 15 = **55**

Werwölfe

Der Müller

Echter Name: Grigore Vlaicu / Dinte De Fier
Rolle: Vor nun knapp einem halben Jahr kam der Müller nach Düsterwald, doch was die Dörfler nicht wussten war, dass der Müller nicht der war, der er behauptete. Der Müller kommt eigentlich aus Schwerin und lebte lange einfaches sorgenfreies Leben, bis er eines Nachts ungeplant in die Schweriner Tiefen stolperte dort Traf er auf die letzte Vessel des Urwolfes Dinte De Fier, einen alten Magier, dieser gab Dinte De Fier dann an den Müller ab. Der Müller reiste kurze Zeit später von Schwerin nach Düsterwald, dem letzten großen Residenz Platz von Dinte De Fier. In Düsterwald Traf der Müller auf den Henker einen Gefolgsmann der letzten Vessel von Dinte De Fier, sowie den Totengräber, aber auch das Wilde Kind die ersten Beiden verwandelte er in Werwölfe, das Wilde Kind verwandelt er wenn einer der anderen Stirbt. Der Müller nutzt die Magie des Dinte De Fier um mit der Wolfsrune die Wölfe um Düsterwald als Späher, außerdem Sammelt der Müller die Leichen der Werwolfs Opfer im Keller des Alten Forts um sie unter

umständen auch in Werwölfe verwandeln.
Merkmale und Charakter: Er scheint sehr herablassend und sieht die Dörfler nur als Hindernisse zu seinem finalen Ziel.
Motive: Rache, und die volle Erschaffung der Hölle auf Erden.
Gegenstände: 6 Pfennig, 2 Sechsling, Taschenmesser (2w10)
Werte: Menschliche Form: 100 LP, Werwolfs Form: 250 LP

Menschliche Form

Handeln: 6		**Wissen: 13**		**Soziales: 11**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Rennen	30 + 6 = **36**	Rumänisch	55 + 13 = **68**	Verhandeln	60 + 11 = **71**
Kraft	25 + 6 = **31**	Lesen & Schreiben	40 + 13 = **53**	Lügen	45 + 11 = **56**
		Magie Wissen	30 + 13 = **43**		

Werwolfs Form

Handeln: 18		**Wissen: 5**		**Soziales: 7**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Rennen	50 + 18 = **68**	Magie Wissen	50 + 5 = **55**	Autorität	70 + 7 = **77**
Beißen (4w10+10)	60 + 18 = **78**				
Schlitzen (2w10+5)	70 + 18 = **88**				

Magiequelle: Druidenrituale		
Rituale	**Farbe**	**Talentwurf**
Wolfs Rune	Schwarz	70

Der Henker

Echter Name: Amot Flaig
Rolle: Der Henker kommt aus Schwerin und wurde vor nun anderthalb Jahren von der letzten Vessel von Dinte De Fier nach Düsterwald geschickt um die Wiederkehr von Dinte De Fier nach Düsterwald vor zu bereit in dieser Zeit Knüpfte der Henker eine “Freundschaft” mit dem Totengräber und Baute den Eingang zum Keller des alten Forts in seiner Hütte nachdem der Müller als die neue Vessel von Dinte De Fier nach Düsterwald kam verwandelte dieser den Henker in einen Werwolf.
Merkmale und Charakter: ein stiller und ernster Herr, der zu jedem Zeitpunkt seine Henkers Maske trägt.
Motive: dem einzig wahren Urwolf folgen bis in die Unendlichkeit.
Gegenstände: Henkersmaske, Henkersaxt (4 w 10+5), 2 Pfennig
Werte: Menschliche Form: 100 LP, Werwolfs Form: 300 LP

Menschliche Form

Handeln: 15		**Wissen: 15**		**Soziales: 10**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Axtkampf	80 + 15 = **95**	Dorfswissen	30 + 15 = **45**	Lügen	40 + 10 = **50**

Kraft	70 + 15 = **85**	Geschichte	70 + 15 = **85**	Einschüchtern	60 + 10 = **70**
		Rumänisch	50 + 15 = **65**		

Werwolfs Form

Handeln: 19		**Wissen: 3**		**Soziales: 8**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Kraft	40 + 19 = **59**	Dorfswissen	30 + 3 = **33**	Einschüchtern	80 + 8 = **88**
Beißen (6w10+15)	70 + 19 = **89**				
Schlitzen (4w10+10)	80 + 19 = **99**				

Der Totengräber

Echter Name: Audric Karras
Rolle: Anders als die anderen Werwölfe wie der Henker und der Müller. Lebt der Totengräber bereits seit langer Zeit in Düsterwald. Um genau zu sein, wurde der Totengräber in Düsterwald geboren, jedoch übernahm er den Posten des Totengräber von seinem Vater, nachdem dieser und seine Mutter starben. Der Totengräber selbst entwickelte einen großen Hass auf die Dörfler über all die Zeit, weshalb er das Angebot des Henkers sich ihm und dem bald dazu stoßenden Müller anzuschliessen annahm. Danach verwandelte der Müller den Totengräber bei seiner Ankunft in Düsterwald in einen Werwolf.
Merkmale und Charakter: Der Totengräber ist ein zurückgezogener, stiller und ängstlicher Mann, meist mit einem Sarg auf dem Rücken.
Motive: Das Dorf soll Zahlen für den Hass, den es gegen die Einzelnen richtete.
Infos:

- Der Richter hat den Totengräber beauftragt, die Leichen der Verurteilten Werwölfe in den Fluss zu werfen.

Gegenstände: Sarg (aus dem die Beschwörungen kommen), Öl Lampe, 2 Pfennig, Schaufel (1 w1 0+1)
Werte: Menschliche Form: 90 LP, Werwolfs Form: 200 LP

Menschliche Form

Handeln: 10		**Wissen: 11**		**Soziales: 10**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Graben	30 + 10 = **40**	Magie Wissen	60 + 11 = **71**	Lügen	60 + 10 = **70**
Verstecken	70 + 10 = **80**	Dorfgeschichte	50 + 11 = **61**	Manipulieren	40 + 10 = **50**

Werwolfs Form

Handeln: 20		**Wissen: 5**		**Soziales: 5**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Verstecken	75 + 20 = **95**	Magie Wissen	50 + 5 = **55**	Lügen	50 + 5 = **55**
Beißen (4w10+10)	60 + 20 = **80**				
Schlitzen (2w10+5)	65 + 20 = **85**				

Magiequelle: Arkanum		**Mana:** 3	
Rituale	**Farbe**	**Mana**	**Talentwurf**
Knechte Erheben	Schwarz	3	50

Das Wilde Kind

Echter Name: Bernardyn Leopold Rebmann / Copil (Rum: Kind)
Rolle: Das wilde Kind war einst der Sohn einer wohlhabenden Familie, die in einer Villa nördlich des Dorfes lebte. Vor nun knapp 5 Jahren verschwand die gesamte Familie spurlos, zumindest glauben die Dörfler das, jedoch überlebte der damals 6 Jährige Sohn der Familie, er lebte lange vom reinen Jagen, und ist nun bekannt als das Wilde Kind, bis die Werwölfe ins Dorf kamen und der Müller machte das Kind zum teil der Werwolfs Gruppe auch wenn es noch nicht verwandelt wurde. Sollte einer der Werwölfe sterben, so wird das wilde Kind ebenfalls zum Werwolf. Der Müller gab dem wilden Kind auch einen Namen: Copil, also das rumänische Wort für Kind. Wenn die Spieler sich mit dem Kind gut stellen, wenn noch alle anderen Werwölfe leben, können sie das Kind dazu bringen, die Werwölfe zu verraten.
Merkmale und Charakter: Ein kleines Naives 11 Jähriges Kind das nur lumpen Trägt
Motive: Ruhe, gutes Essen und Spaß.
Infos:

- Der Müller, Henker und Totengräber sind zwar Werwölfe, aber besonders der Müller ist eigentlich nett.

Gegenstände: Schnitzmesser (2 w 10+2)
Werte: Menschliche Form: 100 LP, Werwolfs Form: 250 LP

Menschliche Form

Handeln: 15		**Wissen: 15**		**Soziales: 5**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Klettern	50 + 15 = **65**	Spuren Lesen	60 + 15 = **75**	Lügen erkennen	50 + 5 = **55**
Prügeln	40 + 15 = **55**	Feuermachen	40 + 15 = **55**	||	
Messerkampf	60 + 15 = **75**	Natur	50 + 15 = **65**	||	

Werwolfs Form

Handeln: 18		**Wissen: 7**		**Soziales: 5**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Klettern	70 + 18 = **88**	Spuren Lesen	70 + 7 = **77**	Lügen erkennen	50 + 5 = **55**
Beißen (4w10+10)	50 + 18 = **88**	|| || ||			
Schlitzen (2w10+5)	60 + 18 = **78**	|| || ||			

Magier

Die Hexe

Echter Name: Eadaoin Nathe
Rolle: Die Hexe kommt eigentlich aus Kiel und war teil des Kieler Hexenzirkel jedoch zog sie sich aus Kiel zurück da sie in Kiel mit der präsenz vieler Hexer und Magierinnen, keinen Großen Profit machen konnte und so Reiste sie in Richtung Bremen um dort mehr dinge zu verkaufen jedoch hielt sie in Düsterwald und blieb dort für nun ein halbes Jahr, da sie keine Lust mehr hat zu Reisen, sie sieht ihren Aufenthalt in Düsterwald als Urlaub doch trotz dessen sagt sie nicht nein zu mehr Profit, weshalb sie bereit ist den Spielern ihre Tränke und Co. zu verkaufen.
Merkmale und Charakter: Eine ältere, doch sehr Profit fokussierte alte Dame, die nicht vor unmoralischen Methoden zurückschreckt, um einen Profit zu machen.
Motive: Profit!
Infos: Die Hexe verkauft den Spielern Informationen, einen Dreiling per Info.

- Die Frau in der Windmühle kann den Spielern mehr über die Werwölfe erzählen als die Hexe selbst.
- Eine Alte Magier Legende hat sich vor vielen, vielen Jahren in dieses Dorf zurückgezogen, der Name dieser Legende war Jakob Naturi.
- Die Werwölfe sind mehr als einfache Kreaturen der Nacht sie haben einen Plan

Gegenstände: Eine Ampulle Gift (3 w 10+4), Eine Flasche Heiltrank (3 w 10+4), Kräutertasche, Sichel (2 w 10+2), 4 Dreiling
Werte: *100 LP*

Handeln: 10		**Wissen: 14**		**Soziales: 16**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Trank Brauen	70 + 10 = **80**	Trankkunde	70 + 14 = **84**	Verhandeln	60 + 16 = **76**
Klingenkampf	30 + 10 = **40**	Kräuterkunde	70 + 14 = **84**	Lügen erkennen	40 + 16 = **56**
|| || || || Lügen|| 60 + 16 = **76**					

Magiequelle: Hexereien		
Rituale	**Farbe**	**Talentwurf**
Bann punkt	Weiß	60-X
Kaervek'S Fluch	Schwarz	50

Die Seherin

Echter Name: Lorelei Greif
Rolle: Die Seherin kommt eigentlich aus dem tiefen Süden in der Nähe von Italien und kam über ein Handelsschiff nach Hamburg und dann mit der Karawane durch den Düsterwald, wo sie sich aufgrund der magischen Geschichte des Ortes in der Windmühle niederließ. Die Seherin nutzte die erhöhte Position der Windmühle aus, um ihre Kräfte besser nutzen zu können. Die Seherin ist zu einem relativ gut befreundet mit der Hexe, war aber auch schon öfter beim Alten Baum, um sich mit dem Alten zu unterhalten, denn sie

sehr beeindruckend findet alleine aufgrund seines Alters. Die Seherin ist bereit, den Spielern ohne Gegenleistung zu helfen.
Merkmale und Charakter: Eine nette, groß gebaute, vielleicht 30 bis 40 Jährige Dame, die immer bereit ist, den Spielern mit ihren Kräften zu helfen.
Motive: Ruhe und das Lernen über die Vergangenheit des Dorfes.
Gegenstände: 4 Pfennig, ein Seher Fokus (Glaskugel)
Werte:*100 LP*

Handeln: 8		**Wissen: 12**		**Soziales: 12**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Seher Magie	80 + 8 = **88**	Magie Wissen	70 + 12 = **82**	Menschenkenntnis	60 + 12 = **72**
|| || Geschichte|| 50 + 12 = **62**|| Beruhigen|| 60 + 12 = **72**					

Der Flötenspieler

Echter Name: Ikos Flautist
Rasse / Spezies: Satyr
Rolle: Der Flötenspieler ist nichts anderes als ein Geldgeiler Satyr-Magier der die Dörfler von Düsterwald mit seiner Flöte die eigentlich ein Verzaubertes Schwert ist namens Flaut verzaubert und sie dazu bringt ihm ihre Wertsachen zu Bringen. Der Flötenspieler kommt ursprünglich aus den Bayerischen Alpen jedoch Flüchtete er vor dem Letzten Bayerischen Krieg von 1459 bis 1463 für die nächsten 40 Jahre irrte der Flötenspieler durch Ostdeutschland, bis er vor nun 30 Jahren Anfing durch Norddeutschland zu reisen und mit seiner Magie den Dörflern ihre Wertsachen zu klauen das machte er lange fast jedes Mal verlor er die Wertsachen wieder auf irgendeine Weise nur wenige Tage vor den Spielern kam der Flötenspieler dann an Düsterwald an und macht seine Typische Masche seitdem dort. Der Flötenspieler zaubert in dem er seine Flöte spielt oder wenn er sein Schwert Flaut schwingt und der Griff einen Ton erzeugt.
Merkmale und Charakter: Er trägt lange, bunte Roben, die seine Ziegen Beine verstecken, sowie einen einfachen Hut, der seine Hörner versteckt. Der Flötenspieler scheint im ersten Moment sehr selbstsicher und als wäre alles für ihn ein Witz, auch wenn er vor den meisten Dingen Angst hat.
Motive: Schmuck, Gold und andere Wertsachen bekommen so viel wie möglich
Gegenstände: Flaut (5 w 10+5), 8 Schilling
Werte: *120 LP*

Handeln: 15		**Wissen: 10**		**Soziales: 13**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Flötenspiel	80 + 15 = **95**	Magie Geschichte	40 + 10 = **50**	Begeistern	40 + 13 = **53**
Schwertkampf	70 + 15 = **85**	Geselschaft	40 + 10 = **50**	Beeindrucken	50 + 13 = **63**
|| || Literatur|| 20 + 10 = **30**|| Betören|| 40 + 13 = **53**					

Magiequelle: Druidenrituale		
Rituale	**Farbe**	**Talentwurf**
Marionetten Lied	Schwarz	---
Stechendes Lied	Grün	70
Nebel	Grün	80

Der Alte

Echter Name: Jakob Spiral Naturi
Rasse / Spezies: Waldhüter
Rolle: Bei dem Alten handelt es sich um einen Waldhüter, also einen Druiden, der irgendwann eins mit dem Wald wurde. Der Alte war vor nun 500-1000 einmal ein Druiden Magier der Seite an Seite mit den Rittern des Fortes Düsterwald gegen die Kreaturen der Nachte Kämpfte unter seinen vielen Gegnern war auch die Vessel von Dinte De Fier zu der Zeit die er besiegte, Der Alte Nutzte das alte Langschwert Dintele Lupului das sich bis Heute im Keller des Fortes von Düsterwald befindet. Knapp dreißig Jahre nach seinem letzten Kampf mit der damaligen Vessel von Dinte De Fier verschmolz der Alte mit der Natur und wurde zu einem Waldhüter, also einem Lebenden Baum, um genau zu sein ist er bekannt als der Alte Baum. Für die nächsten 500-1000 Jahre brachten die Dörfler ihre Sorgen, aber auch Opfergaben zum Alten Baum, das stoppte, nachdem es aufgrund der Werwölfe zu gefährlich wurde, für die Dörfler in den Wald zu gehen.
Merkmale und Charakter: Der Alte ist immer bereit, den Spielern einen Rat zu geben, er ist sehr nett und zuvorkommend.
Motive: Die Natur vor den Nacht Kreaturen der Hölle schützen.
Werte: *200 LP*

Handeln: 0	**Wissen: 25**	**Soziales: 15**
Geistesblitzpunkte: 0	**Geistesblitzpunkte: 3**	**Geistesblitzpunkte: 2**
|| || Naturkunde|| 70 + 25 = **95**|| Verhandeln|| 70 + 15 = **85**		
|| || Wesen der Nacht|| 60 + 25 = **85**|| Lügen Erkennen|| 80 + 15 = **95**		
|| || Lateinisch|| 50 + 25 = **75**|| ||		
|| || Magie Wissen|| 70 + 25 = **95**|| ||		

Der Plan der Werwölfe

Dinte De Fier war einer der Sieben Urwölfe die ***Cerberus*** die Wölfin des ***Sensenmannes*** gebor. Vor nun ***1000-500*** knapp ***500*** Jahre nach dem ***Dinte De Fier*** auf die Welt kam. Kam seine Vessel zu der Zeit nach Düsterwald, zu der Zeit war Düsterwald noch eine Ritters Stadt mit einem großen Fort, das die Ritters Familien der Stadt vor knapp ***100*** Jahren errichtet hatten. Die Ritter von düsterwald durch schauten die ***Dinte De Fier*** und seine Vessel schnell und begannen einen langen Krieg gegen ihn und sein damals sehr Großes Werwolfs Pack zu führen die Ritter von Düsterwald erhielten dabei unterstützung von von einem Druiden-Magier namens Jakob Spiral Naturi bekannt als der Alte, für den Kampf gegen ***Dinte De Fier*** Schmiedete der Magie-Schmied von Bremen, für den Alten das Schwert ***Dintele Lupului***. Für die Nächsten Zehn Jahren Bekriegten sich die Werwölfe unter Dinte De Fier und der Alte an der Seite der Ritter von Düsterwald nach vielen Schlachten, und noch mehr opfern schafften es der Alte und einer der Ritter von Düsterwald gemeinsam die Vessel von ***Dinte De Fier*** zu enthaupten, nach dieser Schlacht zog sich ***Dinte De Fier*** zurück, der Alte zog sich gegen ende seines Lebens in den Wald zurück und wurde dort zu einem ***Waldhüter*** sein Schwert ***Dintele Lupului*** wurde im Keller des Fortes eingeschlossen. Über die Nächsten 1000-500 Jahre wurden die Blutlinien der Ritter von Düsterwald zu einer Blutlinie der Familie Mittelstädt, der letzte Erbe dieser Blutlinie ist der Ritter mit dem Verrosteten Schwert, über diese Zeit wurde das Fort auch Abgerissen und dort wo es einst Stand wurde das Rathaus sowie eine weitere Hütte, die Henkers Hütte, errichtet. Über all diese Zeit wechselte ***Dinte de Fier*** immer wieder die Vessel und versteckte sich in ***Argaeus***. Anderthalb Jahre vor diesem Abenteuer entsandte ***Dinte De Fier*** in seiner letzten Vessel den Henker nach Düsterwald, um seine Rückkehr vorzubereiten. Der Henker grub das Loch in den Keller des Fortes und freundete sich mit dem Totengräber an. Knapp ein Halbes Jahr vor dem Abenteuer wählte ***Dinte De Fier*** dann den Müller als seine neue Vessel und reiste nach Düsterwald wo er begann sich zu überlegen wie er an die Leichen der Toten kommen würde die sie in der Nacht Töten, damit die Werwölfe stärker würden beim Verschlingen der Toten, da er sich in der Werwolf Form nicht genug kontrollieren kann um sie mitzunehmen oder ähnliches und so überlegte er sich ein paar wege wie der Totengräber die Toten unbemerkt in die Henkers Hütte bringen könne, außerdem nutzte er alte Runen Magie um die Wölfe die in den Wäldern um Düsterwald als Späher zu benutzen und freundete sich mit dem Wilden Kind das in der Alten Ruine Lebt an. knapp zwei Wochen vor dem Abenteuer begangen die Werwölfe dann ihre nächtlichen Angriffe, die bis zum Zeitpunkt des Abenteuers anhalten.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 8. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Die Werwölfe von Düsterwald das Pen and Paper – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+Werw%C3%B6lfe+von+D%C3%BCsterwald+das+Pen+and+Paper&oldid=36081`