

LYKANTHROPIE

Autor: Benjamin Rott

Stand: 13.09.2001

Erle: 0

Kons +3 -6

Intu +2 -4

Will +4 -10

Lernbemerkungen: Anzahl der Ferp ist der Liste zu entnehmen, die Ferp sind nur auf FORM BEHERRSCHEN, VERWANDLUNG HYBRID, VERWANDLUNG TIER und VERWANDLUNG VERHINDERN zu verwenden. Die Eröffnung dieser Kategorien kostet jeweils 3 Ferp, das Steigern ab einem Gruw von 15, bzw. einem Bonus von 4 zwei Ferp pro Punkt.

Bezeichnung	Tempo/Zeit/AP-			Skala	1	2	3	4	5	6	7	
FERP 3	-	-	-	Ferp	5	4	4	4	3	3	3	1 +
FORM BEHERRSCHEN	4	3	-	Gruw	5	*	*	*	*	*	*	
VERWANDLUNG HYBRID	3	3	6	Gruw	10	*	*	*	*	*	*	
VERWANDLUNG TIER	3	6A	6	Gruw	10	*	*	*	*	*	*	
VERWANDLUNG VERHINDERN	-	-	-	Bonus	0	*	*	*	*	*	*	
ORIENTIERUNG 2 + 1		4	3	-	Gruw	10	11	12	13	14	15	15
AP-REGENERATION +10	-	1h	-	AP	-	10	20	20	30	30	40	3
VK-REGENERATION 1	-	1h	-	VK	-	-	-	1	1	1	2	4 +

Allgemeine Beschreibung:

Diese Liste ist die regeltechnische Umsetzung des Moduls „Lykanthropie“. Näheres siehe dort.

Beschreibung der Fertigkeiten:

FORM BEHERRSCHEN	Verwandelte Form kontrollieren (wann gewürfelt werden muss - siehe oben).
VERWANDLUNG HYBRID	Verwandlung in die Mensch-Tier-Mischform zu einem beliebigen Zeitpunkt und Rückverwandlung.
VERWANDLUNG TIER	Verwandlung in ein bestimmtes Tier (z.B. in einen Wolf, bei einem Werwolf) und Rückverwandlung.
VERWANDLUNG VERHINDERN	Bonus auf VITALITÄT: PHYSISCHE RESISTENZ, wenn der Infizierte sich zu verwandeln droht.
ORIENTIERUNG	wie in ÜBERLEBEN (WALD UND WIESE), nur als Hybrid und als Tier.
AP-REGENERATION	zusätzliche Regeneration (auch ohne Ruhephase), nur als Hybrid.
VK-REGENERATION	zusätzliche Regeneration (auch ohne Ruhephase), nur als Hybrid.

LYKANTHROPIE

Inhalt:

Ansteckung	S.1
Auswirkungen der Ansteckung	S.1
Regeltechnisches	S.2
Veränderungen	S.3
Verhalten von Wölfen	S.3
Weitere Möglichkeiten	S.4
Aus dem Rollenspiel	S.4
Liste: LYKANTHROPIE	S.6

Autor: Benjamin Rott

Stand: September 2001

Die Lykanthropie ist eine Krankheit, die in (fast) allen Fantasy-Rollenspielsystemen ihre Umsetzung findet. Gemeint sind natürlich Kreaturen wie Werwölfe, Werratten, u.ä., die unter dem Begriff Lykanthropie zusammengefasst werden.

Oft sind Werkkreaturen nur Gegner, doch dieses Modul bietet auch die Möglichkeit, selbst einen Infizierten zu spielen.

Ansteckung

Durch Schaden, der von einem Werwesen zugefügt wurde, kann man sich mit der Lykanthropie infizieren. (Bei jedem Treffer, der Schaden zugefügt hat, wird auf [(90 – (Grad in VITALITÄT * 10)) in Prozent] gewürfelt, um zu Ermitteln, ob eine Ansteckung erfolgt ist.) Zuziehen kann man sich die Krankheit ebenfalls, wenn man das Blut eines Blutwolfes (von Werwolf gebissener Wolf) trinkt oder bei einem Zauberpatzer, wenn man sich in einen Wolf verwandeln möchte.

Die Lykanthropie gilt als besonders gefährliche Krankheit. Der Infizierte verwandelt sich zu bestimmten Anlässen in eine Werkkreatur. In dieser Form ist er meistens nicht in der Lage, seinen Körper zu kontrollieren und agiert dann als blutrünstige Bestie (NSC). Erkrankt ein Mensch an dieser Krankheit, erhält er die Liste LYKANTHROPIE automatisch auf Grad 1.

Um die Liste zu steigern (und damit Kontrolle über sein alter ego erlangen zu können) bedarf es eines Lehrmeisters (Erkrankter, Schamane, ...).

Auswirkungen der Ansteckung

Beim ersten Vollmond nach der Ansteckung bricht die Wunde auf. Wird der Infizierte nicht medizinisch versorgt, ist die Chance sehr groß, dass er das Wundfieber nicht überlebt. Beim nächsten Vollmond findet die erste Verwandlung statt. Danach in den folgenden Situationen:

- bei Vollmond (drei Tage im Monat)
- bei Schaden (1/3 VK)
- bei wenig VK in einem Kampf (1/3 der VK, mit der der Kampf begonnen wurde)
- bei Benommenheit (20% - 40% der Ausdauer, nicht bei Bewusstlosigkeit)
- bei Stress und/oder Angst (SL-Entscheid)

Die Verwandlung kann durch eine erfolgreiche Probe auf VITALITÄT: PHYSISCHE RESISTENZ (erschwert um evtl. VK-Schaden) verzögert werden. Bei Vollmond wird (sobald der Mond am Himmel steht) alle 5 min gewürfelt. Wenn sich die Person bis Mitternacht nicht verwandelt hat, fällt sie in einen unruhigen

Schlaf. Bei den beiden anderen Möglichkeiten reichen drei aufeinander folgende, geglückte Proben, um eine Verwandlung endgültig zu verhindern (ansonsten Aufschub um 5 min).

Beherrscht der Infizierte LYKANTHROPIE: VERWANDLUNG VERHINDERN, so bewirkt eine gelungene Probe auf PHYSISCHE RESISTENZ (inkl. Bonus) bei Vollmond einen Aufschub um eine Stunde. Bei Wunden und Stress reicht eine einzige Erfolgreiche Probe, um die Verwandlung komplett zu verhindern. (Auch diese Probe ist erschwert um evtl. VK-Schaden, den der Infizierte gerade genommen hat – auch wenn die Verwandlung nicht über die Höhe des VK- sondern über den AU-Schaden ausgelöst wird.)

Erfolgt eine Verwandlung, dauert sie bei Vollmond, bis die Nacht vorüber ist. Bei allen anderen Auslösern für eine Veränderung der Gestalt erfolgt die Rückverwandlung nach dem Kampf, bzw. nach der Situation (bei Angst, Stress). Fällt der Werwolf in die Bewusstlosigkeit, verwandelt er sich auch zurück.

Genauso, wenn er tödlich verwundet wurde. Der Erkrankte verwandelt sich dann zurück und hat noch die Gelegenheit für ein paar abschließende Worte.

Mit der Fertigkeit VERWANDLUNG: HYBRID kann die Rückverwandlung auch eingeleitet werden (nur wenn der Infizierte die Kreatur beherrscht).

Bei einer Verwandlung in einen Werwolf (bzw. Wolf) wird aller vorhandener Schaden geheilt (VK und AU). Nach der Rückverwandlung hat der Infizierte wieder soviel (oder sowenig) VK und AU wie vor der Verwandlung (Schaden, der in der Werwolf-Zeit genommen wurde fällt weg).

Regeltechnisches

Zu folgenden „Anlässen“ erhält der Infizierte Proben auf LYKANTHROPIE: FORM BEHERRSCHEN zugebilligt (bzw. werden sie erforderlich):

- direkt nach jeder Verwandlung
- wenn er als Werkcreatur eine bestimmte Menge an Schaden einstecken muss ($\geq \frac{1}{4}$ VK oder ≥ 20 AU)
- jede Stunde einmal, falls die Werkcreatur unkontrolliert sein sollte
- nach einem Kampf, wenn sich in Sichtweite der Kreatur kein Lebewesen (außer (Wer)Wölfen) befindet, dass ihm gefährlich werden könnte.

Verwandelt sich ein Mensch, so dauert diese Verwandlung ca. 5 Sekunden (eine Kampfrunde). Dabei legt der Infizierte panikartig seine Rüstungen und Waffen (falls vorhanden), sowie einen Großteil seiner Kleidung ab. Möchte ein Gegner (der eine solche Verwandlung noch nie gesehen hat) den Infizierten während dieser Runde angreifen, muss er erst eine Probe auf VITALITÄT: PSYCHISCHE RESISTENZ bestehen, um nicht staunend / vor Schreck erstarrt innezuhalten. Die Zuckungen während der Verwandlung bewirken, dass der angehende Werwolf mit einem Gruw von 14 Schlägen automatisch auszuweichen versucht.

- Das Fell eines Werwolfes zählt als Rüstung mit den Werten 2/15.
- Die Klauen machen einen Schaden von $1W6+1*4$ (zzgl. evtl. Schadensbonus), BEWEGUNG: FAUSTSCHLAG
- Ein Biss macht einen Schaden von $1W8*3$. BEWEGUNG: RINGEN -2 (ohne Schadensbonus)

Werwölfe benutzen immer zwei Aktionen für einen Klauenangriff und eine Aktion (Nachschlag) für einen Angriff mit dem Gebiss (Gruw halbieren).

Veränderungen

Verwandelt sich ein Mensch in einen Werwolf, **steigen** die Listen **VITALITÄT**, **SINNESSCHÄRFE** und **STÄRKE** für diese Zeit **um 2 Grade** (mit allen daraus resultierenden Veränderungen wie höherer VK, etc.). Die Liste **BEWEGUNG steigt um einen Grad**. **Alle anderen Listen** (Standardlisten und hinzugelernte) – außer **LYKANTHROPIE (bleibt unverändert)** – **gelten als nicht vorhanden (Grad Null)**. Diese Veränderungen gelten bis zum Grad 4 in LYKANTHROPIE. Ab Grad 5 erhält der Verwandelte in der Werwolfform einen zusätzlichen Bonus von +1 auf VITALITÄT, SINNESSCHÄRFE, STÄRKE und BEWEGUNG. Danach gibt es alle fünf Grade weitere Listensteigerungen um einen Grade (ein Werwolf, der LYKANTHROPIE auf Grad 11 beherrscht, hätte also einen Bonus von 4 Listengraden auf VITALITÄT, SINNESSCHÄRFE und STÄRKE, sowie einen Bonus von 3 Listengraden auf BEWEGUNG. Der Verwandelte ist (falls er die Form beherrscht) zu keinen Handlungen fähig, die größere Konzentration erfordern. Dass er keine sozialen Fertigkeiten anwenden kann, versteht sich von selbst. An Sprachen beherrscht er nur noch seine Muttersprache, kann aber mit Wölfen kommunizieren (Wölfisch, Stufe 3). Außerdem kann der Hybrid seine Techniken (Bewegungs-, Bildungs- und Handwerks-) in der verwandelten Form nicht anwenden. Aufgrund all dieser Veränderungen, sollte für Charaktere, die an Lykanthropie leiden, ein zweiter Charakterbogen, für die verwandelte Form, bereit liegen.

Verhalten von Wölfen

Wölfe halten sich gerne in der Nähe eines Werwolfes auf und reagieren auf seine Befehle (bei lebensbedrohenden Aufgaben ist eine Probe auf den S-Gruw LYKANTHROPIE erforderlich – SL-Entscheid). Zu Beachten ist im Spielfluss allerdings die Intelligenz von Wölfen. Man kann sie mit der Intelligenz eines kleinen Kindes vergleichen, d.h. sie sind nicht in der Lage, komplizierte Befehle auszuführen oder genaue Beschreibungen von Personen abzugeben. (Es sind also relativ schlechte Kundschafter, da sie Menschen nicht gut voneinander unterscheiden können und sie nicht weit zu zählen vermögen. Außerdem können sie fremde nicht belauschen, da sie die menschliche Sprache nicht verstehen.) Außerdem sollte daran gedacht werden, dass Wölfe aufgrund ihres Körperbaus nicht in der Lage sind, Menschen zu tragen, Schlüssel zu drehen, etc.

Werwesen sind besonders anfällig für Waffen aus Silber (bzw. mit einem Silberüberzug). Wird eine Werkcreatur von einer solchen Waffe getroffen, wird sämtliche Rüstung ignoriert (auch die Fellrüstung) und die Waffe verursacht Maximalschaden ohne zu würfeln (beispielsweise bei einem Silberschwert nicht 1W8*4 Schaden, sondern genau 8 VK-Schaden und das Vierfache an AU-Schaden).

Wie ein Werwolf auf andere Produkte aus/mit Silber reagiert, bleibt SL-Entscheid.

Menschen, die lange an der Krankheit leiden (ohne von Abenteuergruppen oder Stadtwachen getötet zu werden), nehmen auch in ihrer normalen Gestalt zunehmend tierische Züge an (stärkere Behaarung, wilder Blick, aggressives Verhalten ...). Diese sind allerdings auch zumeist in der Lage, ihr alter ego zu kontrollieren und

sich jederzeit (auf Wunsch) hin und her zu verwandeln. Für Menschen, die die Liste Lykanthropie auf Grad 5 oder höher besitzen, kann der SL Boni auf Sinnesschärfe vergeben, solange Aktionen ausgeführt werden, die von Wolfssinnen besser bewältigt werden könnten.

Teilweise ist es sogar möglich, sich in ein richtiges Tier zu verwandeln (ein Mensch der zum Werwolf wird, könnte sich also beispielsweise auch in einen echten Wolf verwandeln, nicht nur in die Mensch-Wolf-Mischform).

Wenn ein Werwesen unkontrolliert getobt hat, sind die Erinnerungen des Menschen, nach der Rückverwandlung, an die Zeit als Bestie sehr ungenau und verschwommen, wie aus einem Alptraum.

Eine Heilungsmöglichkeit für die Krankheit könnte äußerst mächtige Priester magie

sein. Ebenso käme ein göttliches Wunder in Betracht, wie ein Antizauber, falls die Infizierung von einem Zauberpatzer herrühren sollte. Auf jeden Fall sollte einer Heilung ein Abenteuer oder eine schwierige Prüfung vorangehen.

Weitere Möglichkeiten

Zum Schluss sollte erwähnt werden, dass es natürlich nicht nur Werwölfe gibt, sondern natürlich genauso Wertiger, Werschweine und alles andere, wonach einem SL gerade „gelüftet“. Je nach der geographischen Lage des Settings ist alles mögliche denkbar (wie wäre es mit Werkänguruhs in einem „Parallel-Australien“?).

Nette Komplikationen gibt es bestimmt auch in Welten mit mehreren Monden. Reagiert der Erkrankte nur auf einen Mond (den man womöglich gar nicht sehen kann, da er ständig verdeckt ist) oder auf alle Monde der Welt? ...

Aus dem Rollenspiel

Schilderungen des Ehrenwerten Bruders, Ratspriester 1. Ranges Sageron Tremere (Zu- und Vorname, wie üblich im Königreich Demargo), zur Verwandlung des Bruders Simon Gardesch (Vor- und Zuname, da der Bruder vom Ostkontinent stammt) in einen Werwolf am 26.12.1163 („Lütjeland“-Runde):

Im Vorfeld ist zu erwähnen, dass sich Bruder Gardesch wahrscheinlich während der Wolfsunruhen in der Nähe Kantadorrs in der Zeit vom 14.11. bis zum 23.11.1163 mit der Lykanthropie angesteckt hat, als er den zum Werwolf gewordenen Hochwürden, Kirchenrat Nurjemann bekämpfte und während der Auseinandersetzung einen Klautentreffer der Bestie abbekam. Während der darauffolgenden Vollmondperiode (26.11. bis 28.11.1163) wurde Bruder Gardesch von schweren Fieberkrämpfen geschüttelt und konnte nur durch göttliches Beistehen im Tempel Kantadorrs am Leben erhalten werden. In der darauffolgenden Zeit zeigte Bruder Gardesch keine Anzeichen einer Ansteckung. Jedoch wurde er im Vorfeld der Vollmondperiode des folgenden Monats (12) von (nach eigenen Angaben) so blutrünstigen Träumen verfolgt, dass er mich bat, eine sichere Verwahrung für die Vollmondtage zu organisieren. Ich lies deswegen einen sicheren, schallisolierten Pferdeverschlag anmieten, in dem eine eventuelle Verwandlung relativ ungefährlich für beobachtende Personen und vor allem für die

Bevölkerung Breveburgs (die Stadt, in der sich Bruder Gardesch während des 26.12. bis zum 28.12.1163 aufhielt) ablaufen konnte.

Bevor es dunkel wurde, begab sich Bruder Gardesch in der Nacht des 26.12.1163 also in den vorbereiteten Pferdeverschlag. Da im Inneren des Gebäudes kein Licht herrschte, wurde ein Gegenstand im Innern des verschlossenen Verschlags mit Hilfe göttlichen Wirkens zum Leuchten gebracht, um eine eventuelle Verwandlung beobachtbar zu machen. Die Wände des Verschlags war so stabil gebaut, einem tollwütigen Pferd Einhalt gebieten zu können, die Tür war mehrfach verstärkt und nur mit einem etwa 40 cm mal 40 cm großen, mit starken Eisenstäben versehenen Guckloch ausgestattet, um das meine zwei Begleiter und ich uns gescharrt hatten, um zu sehen, was mit Simon Gardesch in dieser Nacht geschehen würde. Falls nichts passieren sollte, könnte der Eingesperrte auf einem vorbereiteten Strohlager versuchen, den Schlaf nachzuholen, den ihn seine Alpträume in den vorherigen Nächten gekostet hatten.

Als die Sonne ganz versunken war, lief ein sichtbares Zittern durch den Körper des Beobachteten. Wie bei einem plötzlichen Schwächeanfall stand Bruder Gardesch Schweiß auf der Stirn, der Atem ging stoßweise, der Gesichtsausdruck wirkte verbissen und die Hände zitterten. Kurz darauf beruhigte er sich aber wieder und konnte auch wieder freier atmen.

Etwa fünf Minuten später ereilte ein erneuter Anfall den Bruder. Doch auch diese Attacke der Krankheit konnte er erfolgreich abwehren, wenn auch unter sichtbar größeren Anstrengungen. Es dauerte wesentlich länger, bis sich der Atem des Infizierten wieder halbwegs beruhigt hatte.

Weitere fünf Minuten danach nahmen die Augen des Eingesperreten erneut einen fiebrigen Glanz an. Und diesmal schien der Bruder das Unheimliche, das von ihm Besitz ergreifen wollte, nicht länger aufhalten zu können. Und obwohl er sich in diesem Augenblick, wohl aus Scham wegen der Krankheit, von uns abwandte, konnten wir doch sehr gut erkennen, wie sich Simon veränderte:

Wie jemand, dessen Kleidung in lodernen Flammen steht, riss sich Bruder Gardesch die Klamotten vom Leib. Was dann geschah ging so schnell, dass erst die im Nachhinein zusammengetragenen Schilderungen der drei Zuschauer eine halbwegs vollständige Zusammenfassung der Ereignisse ergaben. Innerhalb von nur etwa fünf Sekunden vollzog sich die komplette Verwandlung des Priesters in einen Werwolf.

Während die Gestalt Simons sich in Krämpfen wand, erklang das typische Geräusch brechender Knochen und das Knallen reißender Sehnen. In wahnsinniger Geschwindigkeit wurde aus dem kurzrasierten, schwarzen Haupthaar des Bruders eine lange, dunkelbraune Mähne, die farblich genau zu dem Fell passte, das den Körper des Priesters auf einmal überall bedeckte. Der ganze Körper wurde, obwohl schon Simon Gardesch über alle Maßen groß, breitschultrig und muskulös gebaut ist, noch ein Stück größer und wesentlich massiger.

Die schlimmsten Veränderungen vollzogen sich jedoch mit dem Gesicht des Infizierten: Man konnte den Kopf während des Zuckens teilweise auch von vorne sehen und musste erkennen, dass sich das Gesicht des Bruders in den Kopf eines Wolfes verwandelte. Mund und Nase wuchsen zu einer Schnauze zusammen, die mit fürchterlichen Zähnen gespickt war und die Ohren wuchsen über den Kopf hinaus, bis sie die typische Wolfsohrform angenommen hatten. Am schrecklichsten war die Veränderung der Augen. Aus den intelligenten Augen eines Menschen wurden die gelblichen,

Mordlust ausstrahlenden Augen eines unzählbaren Raubtieres.

Die Schreie, mit denen Simon die Krampfphase begonnen hatte, wurden während der Verwandlung zu einem tiefen Röhren, das in einem Wolfsgeheul ausklang.

Die Verwandlung war noch nicht vollständig abgeschlossen, als die Bestie (hier kann nicht mehr von einem Menschen gesprochen werden) sich uns zuwandte und die Tür ansprang. Zutiefst erschrocken prallten wir zurück und beteten inständig, die stark ächzende Tür möge den Gewalten des Untieres standhalten. Denn auf einmal waren wir uns nicht mehr so sicher, ob das von uns ausgesuchte Gefängnis den ungeheuren Körperkräften des Werwolfs auch wirklich standhalten würden. Aber obwohl der Einlass unter den heftigen Schlägen des Monster stark erbebt, hielt sie es doch zurück und rettete somit wohl unser Leben. Denn obwohl wir zu dritt waren und einen guten Kämpfer dabei hatten, so glaube ich doch, das wir einen Kampf gegen dieses Wesen ohne göttlichen Beistand nicht überstanden hätten.

Als dann endlich der Tag dämmerte, hörte die Bestie endlich auf, zu toben und sank in eine komatösen Schlaf. Kurz darauf lag dann wieder Simon Gardesch vor uns, der jedoch nicht vor Mittag aus dem tiefen Schlaf erwachte und auch danach nicht sonderlich erholt wirkte.

Aus den Schilderungen des Betroffenen habe ich nun versucht auch seine Gefühle auf Papier zu bringen, es muss jedoch einschränkend bemerkt werden, dass die Erinnerungen Bruder Gardeschs an diese Nacht mehr als ungenau sind und hinter einem roten Schleier verschwimmen. Daran, dass er die ganze Nacht getobt haben sollte, kann er sich zum Beispiel überhaupt nicht erinnern.

Simon Gardesch berichtete, dass er zu Beginn sehr wohl gespürt habe, wie seine Knochen zerbrachen und sein Brustkorb splitterte, um sich zu einem neuen, größeren Skelett zusammen zu setzen, das der deutlich gewachsenen Muskulatur genug Fläche bieten konnte. Er habe noch erkannt, wie sein Körper zwar größer, seine Haltung aber vorne über gebeugt wurde, wie seine Finger sich zu Klauen veränderten und die Gesichtsknochen sich vollkommen neu bildeten. Danach sei es für ihn jedoch so gewesen, dass er sich in dem Körper des Werwolfs wie ein Fremder gefühlt habe. Es sei nicht mehr sein Körper gewesen und seine Seele habe sich in einen winzigen Teil des neuen Wesens zurückgezogen, um nicht dem Wahnsinn zu verfallen. Mehr habe er nicht behalten können, denn hier ende seine Erinnerung.