

# WERWÖLFE



## **Einleitung und kurze Charakterisierung:**

Werwesen gibt es an vielen Orten auf Ariochia. Bekannt sind Werwölfe, Werfüchse und Werbären. Allerdings gibt es auch Geschichten über Dachse, Tiger und Ratten, welche eine Wergestalt annehmen können.

Die Herkunft dieser Spezies ist weitgehend unbekannt. In Regionen, in denen es viele Werwesen gibt, wie die Werwolfsrudel in Tundara, sind schriftliche Überlieferungen nicht üblich, daher liegt die Geschichte der Werwesen weitgehend im Dunkel.

Prinzipiell gibt es zwei Arten von Werwesen: Geborene und Gemachte. Chimären, Gestaltwandler oder misslungene magische Experimente können zwar aussehen wie Werwesen, fallen aber eigentlich nicht in diesen Bereich.

Beim Bau eines Werwesen Charakters bitte das Bündelpaket Werwölf\*innen verwenden und im Zweifelsfall gerne die Spezies SL kontaktieren.

## **Gemachte Werwesen**

Wer von einem Werwesen gebissen wird – es ist der Biss und nicht die Klauen, die ansteckend sind - kann sich mit Lykanthropie infizieren. Wird die Wunde nicht sofort mit Silber gereinigt und ausgebrannt, ist die Chance auf eine Heilung gering. Beim ersten Vollmond wird sich die Person in das entsprechende Werwesen verwandeln. Wenn sich keiner um sie kümmert, wird sie in einen Mondrausch verfallen und Freund und Feind zu töten versuchen. Danach ist die Erinnerung an das Geschehene weg und sie wird als Mensch irgendwo erwachen. Wird ein frisch gebissenes Werwesen begleitet – von einem Rudel, einem stärkeren Wolf, einem spirituellen Beistand etc. - besteht eine (geringe) Chance, dass es sich beruhigt und im Rudel mit jagt anstatt einfach durchzudrehen.

Wer durch Ansteckung zu einem Werwesen wurde, verwandelt sich nur zu Vollmond oder in Situationen extremer Belastung in ein Werwesen. (Berserk) Es kann sich nicht willentlich verwandeln und die Kontrolle zu Vollmond wird auch in Begleitung immer schlecht sein, es kann sich nicht an seine Taten erinnern, sein Wesen ist zu Vollmond tierhaft. Im Alltag regeneriert dieser Charakter schneller, seine Sinne sind etwas geschärft, er entwickelt eine Allergie gegen Silber und klerikale Magie. Zu Vollmond verwandelt es sich in seine Wergestalt. Seine Sinne sind geschärft, er hat natürliche Waffen, Überstärke und regeneriert Schaden. Außer durch eine

Silberwaffe oder einen klerikalen Zauber kann der Charakter nicht getötet werden. (In die Luft sprengen, verbrennen etc. wird immer noch funktionieren). Der Vollmond dauert drei Nächte.

Nach der ersten Verwandlung ist Lykanthropie nicht heilbar, sie kann allerdings durch seltene alchemische Substanzen, hohe klerikale Rituale, bestimmte heilige Orte oder (seltene, komplexe) magische Fesseln und /oder Zauber unterdrückt werden.

### **Geborene Werwesen**

Wenn ein Elternteil oder beide Werwesen sind wird das Kind in den meisten Fällen als Werwesen geboren werden. Die erste Verwandlung erfolgt normalerweise in der Pubertät. Traumatische Ereignisse können eine frühere Verwandlung auslösen. Wird das Werwesen bei seiner Verwandlung nicht begleitet – hat kein Rudel etc. - wird es wie ein gebissener Wolf in Mondrausch verfallen. Wird das Werwesen begleitet kann es lernen sich ins Rudel einzufügen und nicht einfach alles und jeden anzufallen. Ein geborenes Werwesen verwandelt sich zunächst nur zu Vollmond oder in Situationen von Gefahr, physischem oder psychischem Stress und Verwundung in ein Werwesen. (Berserk) Es kann sich vorerst nicht willentlich verwandeln, je voller der Mond, desto unkontrollierter das Werwesen.

Im Alltag regeneriert dieser Charakter schneller, seine Sinne sind deutlich geschärft, sein Stoffwechsel arbeitet anders, so dass viele Krankheiten oder Gifte kein Problem für ihn sind. Er hat eine angeborene Allergie gegen Silber und klerikale Magie. Zu Vollmond verwandelt er sich in seine Wolfsgestalt. Seine Sinne sind dann geschärft, er hat natürliche Waffen, Überstärke und regeneriert Schaden. Außer durch eine Silberwaffe oder einen klerikalen Zauber kann der Charakter nicht getötet werden. (In die Luft sprengen, verbrennen etc. wird immer noch funktionieren). Der Vollmond dauert drei Nächte.

Ein geborenes Werwesen kann lernen seine Wergestalt zu kontrollieren. Es kann sich dann willentlich verwandeln oder die durch Verletzung etc. ausgelöste Verwandlung zu unterdrücken. Es kann lernen eine Halbgestalt anzunehmen, eine Art Tiermenschenform, in der der Verstand bleibt.

Außerdem kann ein geborenes Werwesen lernen sich an seine Handlungen in Wolfsgestalt zu erinnern und seinen Verstand auch in dieser Gestalt nutzen.

Sehr alte und mächtige Werwesen können lernen eine Verwandlung bei Vollmond zu unterdrücken. Weniger mächtige geborene Werwesen können lernen die Verwandlung bei Vollmond mit Beistand zu unterdrücken.

Werwesen gehen mit dem Mond, je voller der Mond ist, desto instinktiver und aggressiver wird das Werwesen reagieren und desto stärker sind auch die Sinne geschärft.

Ein geborenes Werwesen zu sein ist nicht heilbar und wird von fast allen Werwesen nicht als Krankheit angesehen. Die Verwandlung kann allerdings durch seltene alchemische Substanzen, hohe klerikale Rituale, bestimmte heilige Orte oder (seltene, komplexe) magische Fesseln und /oder Zauber unterdrückt werden.

### **Aussehen:**

Werwölf\*innen können, wenn es sich um geborene Werwölf\*innen handelt, in menschlicher, Halbgestalt und Großer Wergestalt auftreten. Gebissene Werwölf\*innen treten in menschlicher Gestalt oder Großer Wergestalt auf.

In menschlicher Gestalt wirken Werwesen vollständig menschlich. Manche Werwölf\*innen entwickeln raubtierhafte Züge, aber das ist je nach Sozialisation sehr unterschiedlich. Darstellung: Wie ein Mensch.

Die Halbgestalt ist eine Art Wolfsmensch, teilweise mit Fell, roten oder gelben Augen, einem Raubtiergebiss, Klauen und veränderten Gesichtszügen. Die Bewegungsmuster wirken animalischer und es ist nicht zu übersehen, dass es sich nicht mehr um einen Menschen handelt. Darstellung: Raubtiergebiss, eventuell Schminke und/oder Kontaktlinsen, Krallen. Der Charakter soll klar als Nichtmensch erkennbar sein.

Die große Wergestalt wirkt und handelt wie eine verzerrte übersteigerte Variante eines Tieres. Das Wesen sieht jetzt völlig verwandelt aus, die Gesichtszüge und Muskelproportionen haben sich verändert, das Verhalten ist tierhaft und aggressiv. Darstellung: Jedenfalls Maske und Klauen, eventuell Fell. Sieht jemand anderer den Charakter in großer Wergestalt und in Menschengestalt gibt es kein Wiedererkennen.

### **Vor- und Nachteile:**

Werwölf\*innen sind stärker und schneller als Menschen, sie heilen fast alle Verletzungen schneller, ihre Sinne sind stark gesteigert, sie können Angst riechen und den Herzschlag ihres Gegenübers hören.

Werwölf\*innen können ihre Verwandlung anfangs gar nicht und später nur unter bestimmten Voraussetzungen kontrollieren. Sie sind fast immer latent aggressiv, verlieren in Stresssituationen leicht die Kontrolle und stellen dann eine große Gefahr für ihre Umgebung dar. Es gibt kaum ein Werwesen, das nicht getötet hat, ohne es zu wollen.

Werwölf\*innen sind stark mit dem Mond verbunden - je voller der Mond, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit eines Kontrollverlustes. Sie sind allergisch gegen Silber und klerikale Zauber (dunkles Blut).

### **Vorkommen und Lebensraum:**

Werwölf\*innen gibt es an vielen Orten Ario-chias. In Tundara leben Werwölf\*innen offen in Rudeln. Auch in anderen wilderen und abgelegeneren Orten Ario-chias gibt es solche Rudel. Werwölf\*innen leben aber auch unerkannt in Sturm-land oder Goldland, wo sie verfolgt und getötet werden, sollte man sie entdecken.

### **Feindschaften und Verbündete:**

In Goldland und Sturm-land werden Werwölf\*innen als Monster verfolgt und getötet. Es gibt ein Kopfgeld.

Für die Kirche der Selune gehört der Schutz von Werwesen die sich nicht ihrer animalischen Seite hingeben zu ihren Aufgaben. Selune Priester\*innen würden einem solchen Werwesen immer Schutz bieten.

Das Haus Alma im Ordo Hekatis besteht aus Werwölfinnen. Der Ordo Hekatis sieht Werwölf\*innen nicht als Monster. Auch der Ordo Hekatis würde Werwesen, deren einziges Vergehen ihre Spezies ist Schutz bieten.

## **Gesellschaft und Kultur:**

Werwölfe leben üblicherweise in Rudeln. Das können organisierte Rudel sein wie in Tundara, Straßenbanden in Porta Auregia oder auch Söldnerrudel.

Allerdings wurden die meisten Rudel, die nicht in sehr weit abgelegenen Gegenden leben durch die Verfolgung durch das Imperium ausgelöscht.

Ein Rudel hat immer eine Alphawölfin oder einen Alphawolf. Es gibt auch Rudel, die von einem Wolfspaar aus zwei Alphawölf\*innen geführt werden. Eine Betawölfin unterstützt und ersetzt im Zweifelsfall das Alpha. Auch unterhalb von Alpha und Beta ist die Hierarchie ganz klar geregelt. In einem Rudel kennt jedes Mitglied seinen Platz. Das Alpha trifft alle Entscheidungen für das Rudel, ist für alle Rudelmitglieder verantwortlich und schützt sein Rudel. Beratung ist erlaubt, offener Widerspruch ist nicht erwünscht und endet in einem Kampf. Das Alpha isst zuerst, spricht zuerst und erwartet absoluten Gehorsam. Es gibt keine demokratischen Entscheidungen.

Das Alpha wird durch reine körperliche (manchmal auch spirituelle) Kraft bestimmt. Wer das Alpha in Frage stellt, muss sich auf einen Kampf einstellen. Sollten nachher beide Wölf\*innen noch leben muss der\*die Verlierer\*in das Rudel verlassen oder sich unterordnen.

Auch Werwölf\*innen, die in der zivilisierten Welt aufgewachsen sind, haben ein starkes Bedürfnis nach klaren Hierarchien und Zusammengehörigkeit - selbst wenn sie in einer menschlichen Gesellschaft aufgewachsen sind, die das nicht unterstützt. Mit Demokratischen Systemen oder Ähnlichem können sie nur schwer umgehen. Ein dominantes Tier kann den Impuls sich durchzusetzen und schwächere Rudelmitglieder zu schützen auch in einer Abenteurergruppe nur schwer unterdrücken. Ein nicht dominantes Tier wird immer den Impuls haben, sich unterzuordnen.

Es gibt auch Einzelgänger\*innen, die gewollt oder erzwungen unabhängig von einem Rudel leben. Sie haben meist ein starkes Freiheitsbedürfnis. Sich ein- oder unterzuordnen fällt ihnen schwer.

## **Gesinnung, Politik und Wissenschaft:**

Prinzipiell kann ein Werwesen jede Art von Gesinnung und Persönlichkeit haben, die für andere Spezies denkbar ist. Wer nicht innerhalb einer Rudelstruktur wie oben beschrieben lebt kann in jedem politischen System untertauchen, das denkbar ist. In einer menschlichen Gesellschaft lebende Werwölf\*innen haben oft einen Hang zu militärischen Organisationen.

Es gibt keine eigene Forschungstradition von Werwölf\*innen. Aufgrund ihrer starken Konzentrationsschwankungen je nach Mondzyklus eignen sich Werwesen nur wenig für die Wissenschaft. Es gibt natürlich Ausnahmen.

## **Religion:**

Die in Tundara lebenden Rudel praktizieren unterschiedliche Formen des Schamanismus.

Es gibt in weiten Teilen des Imperiums Werwölf\*innen, die Mondgöttinnen folgen und Selune, Shar oder Anit anbeten.

Hekate und die Erdmutter werden teilweise verehrt. Es existieren auch kleinere Kulte,

über deren Inhalte wenig bekannt ist.

Das Dunkle Blut der Werwesen macht sie verletzlich gegenüber jedem Glauben und klerikalen Wirken, der nicht ihr eigener ist.

Der Sturmgott und einige andere Gött\*innen sehen Werwesen als Monster oder Verfluchte, die ausgerottet werden müssen.

### **Magie:**

Das Haus Alma im Ordo Hekatis besteht aus Werwölfinnen, die auf Heilmagie spezialisiert sind. Sie haben einige werwolf-spezifische Zauber entwickelt, die angeblich helfen, Verwandlung zu unterdrücken oder die Regenerationskraft der Werwölf\*innen für Heilzauber zu verwenden.

Werwölf\*innen haben nicht mehr oder weniger magische Begabung als andere Spezies.

### **Mythen und Geschichten (allgemein bekannt):**

Zahlreiche Aberglauben ranken sich um das Volk der Werwölfe:

Sie sind durch Silber verletzlich.

Heilige Symbole schrecken sie ab.

Man muss sie hereinbitten, damit sie eine Schwelle übertreten können.

Eschenholz und Eisenhut töten Werwesen.

Eine neue Macht steht auf in Ariochia, eine Armee an Werwölf\*innen bildet sich, um das Reich zu überrennen.

Die weiße Wölfin vereint die Rudel, um in einen Krieg zu ziehen.

In den Elfenkriegen gab es eine Werwolfarmee.

Bei der Erschaffung der Menschen hat sich der Geist der Wölfe nicht getrennt wie der der anderen Totems.

Alle Scheibenkreuzer sind Werwölfe.

Alle Schwestern des Hauses Alma sind Werwölfinnen.

Werwölf\*innen sind von Natur aus böse.

Werwölf\*innen sind unglaubliche Liebhaber.

Werwolf wird man durch einen Fluch/ einen Biss/ den Biss eines Alpha/ eine Verletzung mit Klauen/einen Kuss/drei Bisse...

### **Kontaktdaten:**

Kathi Kalser thundara@ariochs-erben.at