

Lykaner



Kurzbeschreibung: Lykaner sind Menschen, die in den Vollmondnächten zu so genannten Werwölfen mutieren und zu Wolfsmenschen werden.

Rasse: Mutierter Mensch

Gestalt: Der Lykaner ist zunächst ein herkömmlicher Mensch, der sich jedoch jeden Monat zyklisch oder durch eigene Willenskraft zu einem monströsen und brutalen Wolfsmenschen (Werwolf) verwandelt.

Als Werwölfe, also als Kreatur, sind sie leicht größer als der menschliche Lykaner. Sie gehen aufrecht, können sich aber auch auf vier Beinen sehr geschwind fortbewegen. Werwölfe gleichen einem bestialischen Wolf. Sie haben spitze, hundeartige Ohren und eine lange Schnauze mit sehr auffälligen Zähnen. Auf dem gesamten Körper ist ein leichtes Fell gewachsen. Werwölfe haben einen verstärkten Muskelbau, lange Pranken an Händen und Füßen und einen leichten Schwanzansatz.

Wesen: Menschliche Lykaner treten oft absonderlich auf, wie Ausgegrenzte. Ihr gesamtes Verhalten erinnert an streunende Hunde. Wenn sie als Gruppe unterwegs sind, bewegen sie sich wie in einem Rudel vorwärts. Sie laufen häufig in düsteren, leicht ungepflegten Klamotten herum und tragen ihre Haare lang. Ihr Verhalten nimmt im Laufe der Jahre immer mehr hundeartige Züge an. Sie sind aufmerksam, grenzen Fremde aus und schützen ihre Gruppe, ordnen sich einer Rangfolge unter, seufzen oder fiepsen manchmal versehentlich, wenn sie auf etwas warten müssen und es kann auch vorkommen, dass sie ihr Revier markieren, indem sie an entsprechende Stellen urinieren. Ihre Essmanieren gehen immer mehr in ein Fressen über. Das Riechen übernimmt eine wichtige Rolle bei der Sinneswahrnehmung.

Die Verwandlung zum Werwolf ist schmerzhaft und geschieht meistens unkontrolliert. Während der Verwandlung reißen die Klamotten auseinander. Es wachsen dem Lykaner sekundenschnell Fell, Pranken, Zähne usw. Die Mutationen geschehen in regelmäßigen Abständen und verändern immer mehr das ursprünglich menschliche Wesen. Sie werden triebgesteuerter, aggressiver und animalischer. Werwölfe sind feinmotorisch schwach und haben kaum mehr ein menschliches Denken. Sie konzentrieren sich auf die Jagd, die mit bloßen Krallen und Zähnen stattfinden wird. Lykaner sind regenerative Wesen, deren Wunden von alleine heilen. Lykaner altern auch nicht mehr.

Sprache: Der Lykaner spricht die menschliche Sprache, die er gelernt hat.

Namen: Der Lykaner trägt vermutlich noch seinen alten menschlichen Namen.

Lebensweise: Wurde ein Mensch von einem Werwolf gebissen und hat den Angriff überlebt, wird er die Veränderung bis zu seiner Wandlung immer mehr spüren. An dem Körperteil, wo er gebissen wurde, wachsen in der Zeit übermäßig viele Haare. Seine Sinne werden immer stärker und er nimmt Verhaltensweisen eines Hundes, bzw. Wolfes an.

Schließlich verwandelt er sich. Seine Mutationen orientieren sich am Mondzyklus. Monatlich finden in den 3 Vollmondnächten, in der Zeit zwischen 22 und 3 Uhr die Verwandlungen statt. Er versucht seine Identität zunächst noch geheim zu halten und ein normales menschliches Leben zu führen, aber er nimmt immer mehr das Verhalten und die Fähigkeiten von Wölfen an und er will dieses Leben als Werwolf schließlich auch führen. Er wird seine Familie verlassen, um ihr nicht zu schaden. Manche der jungen Lykaner machen sich auch auf die Suche nach dem Lykaner, der sie infiziert hat, um sich an ihm zu rächen.

Lykaner können als Einzelgänger leben, suchen aber eher die Verbundenheit zu einem Rudel. Diese Menschen verbringen immer mehr Zeit miteinander und verlassen irgendwann ihren eigenen Bekanntenkreis und die Familie, um mit der neuen Wolfsfamilie das Leben zu führen. Diese Lykaner-Rudel schließen sich auch zusammen, um sich gegenseitig zu schützen. Unter ihnen gibt es häufig einen Rudelführer. Oft ist das die Person, welche die anderen infiziert hat. Das Rudel wird vermutlich an einen abgelegenen Ort ziehen, um unter sich zu sein und keine Aufmerksamkeit zu erlangen.

Unter den Lykanern gibt es auch jene, die von einem Rudel ausgestoßen wurden. Die Ausgestoßenen werden vom Rudel bestraft und tragen eine Narbe im Gesicht oder ein abgebisenes Ohr, das sie vom Rudelführer als gebrandmarktes Zeichen erhalten haben.

Als Menschen ernähren sich Lykaner immer noch von den üblichen Nahrungsmitteln, sie haben aber das starke Verlangen fleischliche, teils auch rohe Nahrung zu sich zu nehmen. Als Werwolf gerät das Wesen in Blutrausch und macht nachts Jagd auf Tiere und Humanoiden.

Der direkte Biss durch die Zähne eines Werwolfs kann nur bei menschlichen Opfern eine Infektion hervorrufen, wodurch sich der Mensch zum Werwolf anstecken lässt, sofern es den Angriff des Werwolfs überlebt hat.

Lykaner können sich auch untereinander, durch geschlechtliche Paarung fortpflanzen. Der Vorgang ähnelt der Begattung bei Hunden. Ob das Kind ein Lykaner wird, entscheidet sich erst nach der Pubertät. Es könnte jedoch als Kleinkind schon Allüren eines Hundes äußern, bei denen aber nicht klar ist, ob sich das Kind das Verhalten von den Eltern abgesehen hat. Das Kind verwandelt sich erstmals, wenn es ungefähr 15 Jahre alt ist.

Lebensraum: Lykaner wissen um ihre Schwäche, dass sie blutdürstig und mordlustig sind und leben darum zurückgezogen. Die Gefahr, dass Jagd auf sie gemacht wird, ist äußerst groß.

Geschichte: Die Krankheit wird als Lykanthropie bezeichnet. Es ist unklar, wie Werwölfe entstanden sind. Weitestgehend wird vermutet, dass es sich um einen mächtigen Fluch handeln könnte.

Fähigkeiten: Lykaner sind regenerative Wesen. Ihre Wunden heilen schnell und selbst wenn sie sterben, erstehen sie während ihrer Mutationsperiode wieder auf, sofern sie nicht vollständig eliminiert wurden. Der Lykaner hat auch als Mensch stärkere Sinne. Als Werwolf ist der Lykaner gefährlich und er hat oft keine Kontrolle über sein Verhalten.

Rollenspiel: Da Lykaner zu Werwölfen mutieren, die oft unkontrollierten Schaden anrichten, werden Lykaner oft nicht geduldet oder auch gejagt. Vor allem Menschen haben eine begründete Angst vor Lykanern. Inquisitoren mache Jagd auf sie. Der Umgang mit Lykanern ist nicht einfach. Sie sind oft eigenbrötlerisch, irgendwie immer tierisch, und einige können ihren gewaltsamen Trieb nicht ablegen. Im Rudel gibt es eine klare Hierarchie, die von einem Lykaner geführt wird, der stark, charismatisch und intelligent ist. Wer sich dem Rudel widersetzt, muss mit Ausschluss oder dem Tod rechnen.



Regelhinweise:

- Charaktererstellung: Welche menschliche Rasse der Charakter spielt, entscheidet der W20:
 - 1 = Amazone; 2 - 5 = Anthrop; 6 = Halbelb mit ursprünglich menschlicher Dominanz; 7 = Halbork mit ursprünglich menschlicher Dominanz; 8 - 10 = Negorianer; 11 - 12 = Nihona; 13 - 14 = Noma; 15 - 17 = Skarde; 18 - 20 = freie Wahl.
 - Wie der Mensch zum Lykaner wurde, kann sich der Spieler frei ausdenken.
 - Ob der Charakter einem Rudel angehört, ist abhängig von der Ermittlung der Familie. Ansonsten können Spieler und SM dies gemeinsam ausdenken.
- Rudel und Verhalten: Lykaner, die im Rudel leben, verhalten sich ähnlich wie Wölfe:
 - Dem Rudelführer wird Platz gemacht und gehorcht; eigene Kinder zu zeugen gebührt zuerst dem Rudelführer und der Rudelführerin; fremde Lykaner-Kinder anderer Rudel-Sippen werden zunächst nicht geduldet; die übrigen Lykaner schützen das Rudel, teils bis zum Tod; entlang der Rangordnung erhalten die Lykaner ihre Nahrung oder auch ihre Beute; die Schwachen des Rudels werden geschützt; alle hetzen gemeinsam los, wenn das Signal gegeben ist usw. Selbst als Lykaner legen diese Humanoiden ähnliche Verhaltensweisen wie Hunde oder Wölfe an den Tag. Wer unangemeldet das Haus oder Zimmer eines Lykaners betritt, kann vom Lykaner scharf bedroht werden. Es kann einem Lykaner auch passieren, dass er seine natürliche Umgebung als Revier markiert, indem er in den Garten, an einen Baum oder an die Hauswand uriniert.
 - Der Rudelführer wird anhand der Talente CHAR, MUT, ST, INTEL und WS ermittelt. Wer den durchschnittlich höchsten Wert hat, ist der Rudelführer und die Rudelführerin. Wer Rudelführer wurde, bleibt es in der Regel, bis er zu schwach zum Leiten geworden ist oder gestorben ist. Es kann aber auch vorkommen, dass ein anderer Lykaner ihm den Posten streitig macht. Sofern der bisherige Lykaner nicht freiwillig sein Amt abgibt, entscheidet ein Zweikampf. Der Rudelführer beherrscht die Werwölfe seines Rudels und kann sie auch davon abhalten, grausame Angriffe im Blutrausch auszuführen. Um solche schweren Befehle durchzusetzen, muss ihm der TW auf CHAR gelingen.
- Infektion: In der Welt von Panlayos wird die Lykanthropie als Krankheit oder Fluch bezeichnet. Der Biss eines Werwolfs und das Sperma eines Lykaners wirken auf Menschen infektiös. Wer infiziert wurde, verändert allmählich sein Verhalten und wandelt sich erstmals im nächsten Monat bei der ersten Vollmondnacht.
- Wandlung: In den 3 Vollmondnächten findet die Mutation von 22 - 3 Uhr nachts statt. Die Wandlung dauert W6 Aktionen (Bewegungen). Dabei reißen die Klamotten ein und mögliche Gegenstände werden zurückgelassen. Während der Mutation kann der Lykaner keine anderen Aktionen durchführen oder auf mögliche Attacken parieren. Sollte der Lykaner während der Mutation einen Schock einkassieren, ist dieser wirkungslos. Nach der Wandlung ist der Lykaner dann ein bestialischer Werwolf.
 - Wer erstmals einen Werwolf erblickt, muss einen TW auf WS schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Der SM kann selbst entscheiden oder die Tage auswürfeln, wann die Wandlungs- bzw. Vollmondtage sind.

- Wandlung unterdrücken: Wenn der Lykaner seine Mutation unterdrücken will, muss ihm stündlich der TW auf WS gelingen. Nach jeder Stunde wird der TW um – 1 mehr WM.
 - Trägt der Lykaner ein geweihtes Amulett aus reinem Silber, werden die TW nicht WM. Allerdings erleidet er dadurch Krämpfe und – 3 LE und – 1 VIT. Das Amulett ist ein Apotropaion, das durch Sanctukinese geweiht wurde.
- Wandlung provozieren: Wenn ein Lykaner bewusst, außerhalb seiner Zyklen und unabhängig von der Tageszeit, die Mutation herbei bewirken will, muss ihm ein TW auf WS gelingen, der je Tag, den er von seinem Zyklus entfernt ist – 1 WM wird.
 - Lykaner mit einem WS-Wert von mind. 18 können außerhalb ihrer Mutation bewusst nur Krallen oder ihr Gesicht zur Werwolfschnauze verwandeln und damit in den Kampf gehen. Hierfür muss ihnen der TW auf WS gelingen, der ebenso entsprechend WM ist. Wer erstmals einen Humanoiden mit einer Werwolfschnauze erblickt, kann einen Schreck erleiden, wenn ihm der TW auf MUT misslingt.
- Das Werwolfsein kontrollieren: Für gewöhnlich ist der Werwolf völlig außer Kontrolle und greift jeden an, der ihm begegnet, außer sein eigenes Rudel. Außerdem kann er sich danach an nichts mehr erinnern.
 - Sollte dem Werwolf aber ein guter Freund oder eine geliebte Person begegnen, die ihn versucht zu besänftigen, kann der Werwolf von dieser oder anderen Personen ablassen. Dieser Person muss der TW auf CHAR gelingen und dem Werwolf muss der automatische TW auf WS gelingen.
 - Wenn der Werwolf sich selbst unter Kontrolle haben will, muss er in WS mind. den Wert 15 haben und ihm muss der TW auf WS gelingen, der – 4 WM ist. Gelingt ihm das, kann er sein Wesen kontrollieren und sich danach auch an alles erinnern. Es ist ihm dann auch möglich, die Mutation zu beenden, unter den Regeln, die bei „Wandlung unterdrücken“ vermerkt sind.
 - Sollte jemand bluten oder Blut gegenwärtig sein, wird der TW auf WS zusätzlich – 2 WM.
- Nach der Mutation: Um 3 Uhr oder wenn der Charakter seine Wandlung kontrolliert beenden konnte, wandelt sich der Werwolf zurück zum Lykaner. Der Mensch ist nackt und erschöpft. Er erleidet – W4 VIT und – W4 WS. Evtl. kann sich der Lykaner an nichts erinnern, was während der Mutation passiert ist. Bei der nächsten Mutation sind diese erschöpften Werteverluste sofort wieder regeneriert.
- Werteveränderungen:
 - Wer als Mensch zum Lykaner gewandelt wird,
 - der verliert jeden Monat endgültig – 1 MAG und sobald der Charakter in MAG unter einen Kategoriebereich rutscht, auch wenn das nur vorübergehend ist, verliert er eine Magie, die vom Würfel ermittelt wird;
 - und er erhält einmalig in SINN, SKR, Orientierung und Spuren + 1;
 - außerdem verschwinden mögliche PM und der Charakter wird gesund und regenerativ.
 - Wenn sich der Lykaner zum Werwolf verwandelt, verändern sich für die Zeit seines Werwolfseins die Werte (siehe unten, bei den Talenten!)
 - Der Werwolf erhält + 2 RS.
 - Der Werwolf rennt und springt doppelt so weit und hoch, wenn er sich auf 4 Pfoten fortbewegt.
- Regeneration, Schaden und Eliminierung: Der Lykaner ist ein regeneratives Wesen. Er altert nicht, erkrankt nicht und seine Wunden heilen schnell. Verlorene Körperpartien wachsen wieder nach. Auf Drogen und Gifte reagieren Lykaner aber trotzdem.
 - Als Mensch heilen seine Wunden je Std. um 1 LE.
 - Abgetrennte Gliedmaßen verheilen zwar, wachsen aber erst bei der nächsten Mutation wieder nach.
 - Verletzungen durch Silberwaffen heilen jedoch nur nach den üblichen Regeln.
 - Als Werwolf heilen seine Wunden automatisch je Aktion um 1 LE.
 - Außer Verletzungen durch Silberwaffen, da heilt es nur nach den üblichen Regeln.
 - Wird der Lykaner als Mensch getötet, steht er in der ersten Vollmondnacht als Werwolf wieder auf und lebt danach wieder als Mensch.
 - Der Werwolf stirbt endgültig, wenn seine LE durch silberne Waffen auf 0 gesunken ist oder wenn ihn ein anderer Werwolf tödlich verletzt hat oder wenn ein Vampir ihn ausgesaugt hat oder wenn er komplett verbrannt wurde, durch eine Explosion ums Leben kam oder ihm der Kopf abgetrennt wurde.
 - Ein getöteter Werwolf wandelt sich sofort zur nackten und toten menschlichen Leiche.
- Waffen: Als Werwolf kann der Lykaner keine Waffen nutzen und auch keine Kampftricks anwenden.
 - Der Biss verursacht 4 / 6 / 6+W12 TP und löst bei Menschen die Infektion aus.
 - Die Krallen verursacht 3 / 5 / 5+W12 TP.
- Spürsinn: Der Lykaner besitzt als Mensch und als Werwolf einen starken Spürsinn. Er kann Fährten auf 2 Km folgen, er kann erkennen, wenn jemand beispielsweise einen Tumor hat, wenn jemand alkoholisiert ist, wenn jemand Angst hat, jemand Sex hatte, er kann Personen an ihrem Geruch zuordnen und bemerkt auch, wenn eine ihm bekannte Person vorher im Raum war und wittert auch andere Lykaner und Pantheras usw.

- **Bluttausch:** Bluttausch ist ein Sonder-PM, dass bestimmte Rassen besitzen. Es ist das Verlangen, sich karnivor ernähren zu wollen und Jagd auf Säugetiere und andere Humanoiden zu machen. In entsprechenden Situationen kann ein TW auf WS gefordert werden, wenn der betroffene Charakter in Versuchung des Bluttausches fällt. Ein Gegen-TW ist dann fällig, wenn er sich dagegen wehren möchte. Der Bluttausch ist ein steigerbares PM, das allerdings bei der Charaktererstellung nicht abgelehnt oder gedrosselt werden kann; wohl aber zwischen den Abenteuern. Es ist eine Grundveranlagung dieser Rasse und startet mit dem Wert 12.
- **Weiteres:**
 - Der Lykaner verabscheut Baldrian. In der Nähe wird ihm übel und er verliert – 1 VIT.
 - Beutetiere, wie Pferde, scheuen in der Nähe eines Werwolfs auf, auch in der Nähe des menschlichen Lykaners.
 - Der Lykaner kann als Mensch durch Zauberei angegriffen werden, als Werwolf ist er aber gegen psychische Magien immun.
 - Lykaner haben einen enormen Appetit. Selbst wenn sie keine Werwölfe sind, essen sie mehr als andere Humanoiden und es gelüstet ihnen oft nach rohem Fleisch.
 - Lykaner lehnen instinktiv Pantheras ab; es kann zu Konflikten kommen.
 - Im Düstern erhalten gewandelte Werwölfe keine negativen WM auf SINN. Er kann Fährten auf bis zu 2 Km weit wahrnehmen; auch als Lykaner. Das Aufnehmen einer Fährte ist jedoch anstrengend und kostet – 1 VIT.
 - Wenn sich der gewandelte Werwolf auf allen vier Pfoten bewegt, kann er doppelt so weit rennen, doppelt so weit und hoch springen und Sprünge aus 5 Metern Höhe abfedern.
 - Der gewandelte Werwolf hält durch sein Fell 10 ° mehr Kälte aus; seine Komfortzone beträgt entsprechend 5 – 25 °.
 - Der gewandelte Werwolf versteht die humanoide Sprache nicht, kann aber ungefähr anhand der Mimik und Gestik errahnen, was ein Humanoid will.
 - Lykaner erleiden keine Abzüge oder PM durch Nahtoderlebnisse.
 - Sollte ein magiebegabter Mensch gerade erst zum Lykaner geworden sein, so verliert er je Abenteuer eine Magie und MAG sinkt je Abenteuer – 5.
 - Wenn ein Lykaner das Horn eines Einhorns einnimmt, wird er von der Lykanthropie geheilt.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 15 Jahre	6 = 40 Jahre	11 = 65 Jahre	16 = 90 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 45 Jahre	12 = 70 Jahre	17 = 95 Jahre
3 = 25 Jahre	8 = 50 Jahre	13 = 75 Jahre	18 = 100 Jahre
4 = 30 Jahre	9 = 55 Jahre	14 = 80 Jahre	19 = 105 Jahre
5 = 35 Jahre	10 = 60 Jahre	15 = 85 Jahre	20 = 110 Jahre

- Wann die Lykantrophobie begann, kann sich der Spieler selbst ausdenken; es muss jedoch zum Alter des ursprünglich menschlichen Charakters passen.
- Lykaner sind keinen WM durch hohes Alter unterworfen.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,66 m	11 = 1,73 m	16 = 1,78 m
2 = 1,55 m	7 = 1,68 m	12 = 1,74 m	17 = 1,79 m
3 = 1,60 m	8 = 1,70 m	13 = 1,75 m	18 = 1,80 m
4 = 1,62 m	9 = 1,71 m	14 = 1,76 m	19 = 1,85 m
5 = 1,64 m	10 = 1,72 m	15 = 1,77 m	20 = 1,90 m

- Als gewandelter Werwolf ist der Lykaner noch mal 5 cm größer.

Familiäre Verhältnisse und Rudel

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt, die auch über die Möglichkeit eines Rudels bestimmen.

W20	Sippe
1 - 5	Keinen Familienkontakt: Evtl. hat der Lykaner bewusst den Kontakt zu seiner ursprünglichen menschlichen Familie abgebrochen, seitdem er ein Lykaner geworden ist. Er hat aber auch keinen Kontakt zu anderen Lykanern.
6 - 7	Teil eines kleinen Rudels: Der Lykaner ist Teil eines kleinen Rudels, ohne einen klaren Leitwolf.
8 - 9	Kontakt zum Verursacher: Der Lykaner gehört dem Lykaner an, der ihn damals infiziert hat.
10 - 11	Kontakt zu einem menschlichen Familienmitglied: Der Lykaner hat noch Kontakt zu einem menschlichen Familienmitglied. Evtl. weiß diese Person auch vom Werwolfsein des Charakters.
12 - 13	Kontakt zu menschlichen Eltern: Der Lykaner hat noch Kontakt zu einem oder zu beiden menschlichen Elternteilen. Ob diese von seinem Werwolfsein wissen, entscheidet der Spieler.
14 - 15	Kontakt zu menschlichen Großeltern: Der Lykaner hat noch Kontakt zu einem oder zu beiden menschlichen Großeltern. Ob diese von seinem Werwolfsein wissen, entscheidet der Spieler. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 - 17	Teil eines Rudels mit Leitwolf: Der Lykaner ist Teil eines Werwolf-Rudels, das auch einen Leitwolf besitzt.
18 - 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 - 7	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
8 - 10	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
11 - 13	Lykaner-Partner: Der Lykaner hat einen festen Partner, der ebenfalls ein Lykaner ist.
14 - 16	Menschlicher Partner: Der Lykaner lebt noch mit seinem menschlichen Partner oder Ehepartner zusammen. Ob dieser vom Werwolfsein weiß, kann mit dem SM abgestimmt werden.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Bei Lykanern ist das problembelastet, weil diese darin eher ein Dominanzverhalten sehen.
18 - 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 - 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 - 11	Pflegekind: Der Lykaner kümmert sich um ein Kind, das nicht von ihm stammt. Bei jungen Lykaner-Kindern ist noch nicht klar, ob diese Lykaner sein werden. Das Alter des Kindes kann sich der Spieler frei ausdenken.
12 - 14	Ein menschliches Kind: Der Lykaner hat noch ein Kind aus seiner menschlichen Zeit. Zu diesem Kind pflegt der Lykaner noch eine Beziehung.
15 - 16	Verursacher und Führer eines kleinen Rudels: Der Lykaner hat andere Menschen zu Lykanern infiziert und führt darum ein kleines Rudel an. Die Größe des Rudels muss mit dem Spielmeister abgeklärt werden (max. 6)
17	Mit-Verursacher und Führer eines großen Rudels: Der Lykaner hat andere Menschen zu Lykanern infiziert und diese haben auch andere Menschen infiziert. Der Lykaner führt darum ein großes Rudel an. Die Größe des Rudels muss mit dem Spielmeister abgeklärt werden (max. 20).
18 - 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Lykaner erhält das rassebedingte PM Blutausch, das nicht abgelehnt werden kann und das rassebedingte PM Keraunophobie oder Mordlust. Der W6 entscheidet, welches PM es wäre. Das PM kann auch abgelehnt werden.



Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Hinweise zu Talenten	
Budo	3	<ul style="list-style-type: none"> Bei entscheidenden Talenten verändern sich die Werte, wenn sich der Lykaner zum Werwolf verwandelt. Diese Werteveränderungen sind in Klammern angegeben. Allgemein gilt, dass Talente, die mit Handfertigkeiten zu tun haben, während der Mutation auf - 3 gedrosselt werden. Werte mit einem „/“ kann der Werwolf dann nicht nutzen. 	
Glück	5		
Lebensenergie	7 (+3)		
Magie	/		
Mut	7 (+3)		
Vitalität	7		
Willensstärke	3 (-3)		
<ul style="list-style-type: none"> Magie: Der neuer Lykaner verliert monatlich - 1 MAG und im Laufe der Zeit vollständig seine MAG. Rennen: Als Werwolf kann der Lykaner doppelt so weit rennen, wenn er sich auf allen vier Pfoten bewegt. Sinnesschärfe: Im Düstern erhält der Lykaner als Werwolf keine negativen WM. Der Lykaner kann generell Fährten auf bis zu 2 Km aufnehmen. Springen: Als Werwolf kann der Lykaner auf allen vier Pfoten doppelt so weit und hoch springen. 			

Körperliche Talente	
Aussehen	5
Motorik	5
Reflex	5 (+3)
Saufen	5
Sinnesschärfe	7 (+3)
Stärke	5 (+3)

Kampftalente	
Fernkampf	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5 (+3)
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Etikette	3
Handeln	5
Instinkt	5 (+3)
Lügen	5
Orientierung	7
Singen	5
Skrupellosigkeit	7 (+3)
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	5
Verstecken (Dinge)	5

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	5
Reiten	3 (-3)
Seefahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Feinmotorik	5 (-3)
Fliegen	/
Klettern	5
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	5
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5 (-3)

Wissenstalente	
Alchemie	5
Arkane Wissen	3
Astronomie	5
Gassenwissen	5
Fährtenlesen	7
Geschichte	5
Humanologie	5
Intelligenz	5
Jura	5
Medizin	3
Naturkunde	5
Pflanzenkunde	5
Pharmazie	3
Rechnen	5
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Tierkunde	5
Waffenkunde	5

Arbeitstalente	
Ackerbau	5
Bau-Architektur	5
Brauen / Winzern	5
Fischen	5
Forstarbeit	5
Gerben	5
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Jagen	5 (+3)
Kochen / Backen	5
Malerei	5
Metallbau	5
Musizieren	5
Viehzucht	3
Schauspiel	5
Steinarbeiten	5