

Wölflinge als Spielerfiguren

Vielleicht steht dem ein oder anderen Leser der Gildenbriefartikel der Sinn danach, selbst einmal eines dieser stattlichen Wolfswesen durch die Weiten *Midgards* zu führen. Nach dem Lesen des folgenden Textes sollte dies möglich sein. Ebenso erhält der Spielleiter so auch Informationen, wie er Wölflinge als Nichtspielerfiguren aufbauen kann.

In einigen Bereichen sind Wölflinge unbestritten „besser“ als Menschen. Dies gilt vor allem dann, wenn sie extrem hohe Konstitutions- und Stärkewerte haben. Dieser Vorteil relativiert sich, weil alle Wölflinge einem weitgehenden und strikten Rüstungsverbot unterliegen, das gleichzeitig auch die meisten entsprechenden Zauber mit einschließt.

Insofern stellen Wölflinge zwar furchteinflößende, aber nichtsdestotrotz recht verletzbare Gegner dar. Und damit ein Wölfling als Spielerfigur wirklich hohe Grade erreichen kann, ist vom Spieler einige Umsicht gefordert. Sollten Spieler und Spielleiter diese Vorgabe nicht beachten, würden Wölflinge gegenüber normalen Abenteurern stark bevorteilt. Das kann nicht Sinn der Sache sein.

Die Basiseigenschaften und abgeleitete Spielwerte

Die **Stärke** und **Konstitution** eines Wölflings können übermenschlich hoch sein. Die durchschnittliche **Intelligenz** und das **Zaubertalent** sind hingegen im Durchschnitt niedriger als bei Menschen.

Beim Auswürfeln nach Methode I (KOD5, S.21) werden zum Ergebnis für die Stärke und die Konstitution jeweils 1W20 hinzugezählt. Dafür wird bei der Intelligenz und dem Zaubertalent jeweils nur 1W% gewürfelt. Bei Methode II muss mindestens ein Wert für Intelligenz oder Zaubertalent aus der unteren Hälfte genommen werden. Zu dem Ergebnis für die Stärke und die Konstitution wird danach ebenfalls je 1W20 hinzugezählt.

Da auf diese Weise **Stärke- und Konstitutionswerte über 100** möglich sind, können für besonders starke oder robuste Wölflinge manche Prüfwürfe erst nötig werden, wenn sie erschwert sind. Werte über 100 werden bei abgeleiteten Spielwerten normal verrechnet. So können bei Wölflingen beispielsweise Schadensboni vorkommen, die für Menschen unerreichbar sind.

Bei der Ermittlung des Resistenzbonus oder des Fertigungsbonus durch die Leiteigenschaft gelten die folgenden Grenzwerte:

96-105: +2

106-115: +3

116-120: +4

Ab einer Stärke von 106 kann ein Wölfling eine Zweihandwaffe einhändig führen und zum Beispiel in der anderen Hand einen Schild tragen. Ab einer Stärke von 116 ist für einen Wölfling *beidhändiger Kampf* mit zweihändigen Waffen möglich. Für einen Rundumschlag muss die Waffe in jedem Fall beidhändig geführt werden.

Die **Willenskraft** eines Wölflings errechnet sich ebenso wie die eines Menschen. Allerdings sind Wölflinge es eher gewohnt, körperlich Strapazen gleichmütig zu ertragen, als ihre Begierden zu zügeln.

Das **Aussehen** eines Wölflings ist in jedem Fall so exotisch, dass sich die wenigsten Menschen von

ihren Reizen angezogen, noch von großer Hässlichkeit besonders abgeschreckt fühlten. Gerade bei einer ersten Begegnung wirkt vor allem der Eindruck, einem übergroßen Menschen in Wolfsgestalt gegenüberzustehen. Weitere Details haben kaum einen Einfluss. Dennoch können Menschen durchaus nachvollziehen, was einen besonders ansehnlichen oder unansehnlichen Wölfling ausmacht.

Die **persönliche Ausstrahlung** eines Wölflings wird normal ermittelt. Im Zweifelsfall wirkt ein Wölfling auf Menschen eher beeindruckend als charmant.

Wölflinge ermitteln ihre **Bewegungsweite** wie Menschen. Auf vier Beinen mit auf dem Rücken festgezurrt Waffeln und Gepäck erhöht sich ihre Bewegungsweite um **+8**. Lediglich eine Keule oder ein Dolch können dabei griffbereit getragen werden. Andere Waffen stehen erst nach zwei Kampfrunden zur Verfügung.

Die **Körpergröße** eines Wölflings kann mit $2W20 + St/10 + 175$ bestimmt werden.

Angeborene Fähigkeiten

In einigen körperlichen Eigenschaften unterscheiden sich Wölflinge so stark von anderen Menschen, dass dies besondere Auswirkungen hat.

Der **Geruchssinn** von Wölflingen ist besonders gut ausgeprägt und sie erhalten auf den ermittelten Wert einen Zuschlag von **+4**. Ihr **Sehsinn** ist hingegen unterdurchschnittlich und sie erhalten auf den ermittelten Wert einen Abzug von **-4**. Bei einem Wurf auf der Tabelle für besondere Fertigkeiten (Kod., S.27) von 11-15 oder 21-30 wird das Ergebnis mit der angeborenen Modifikation verrechnet. Bei einer 01-05 erhält der Wölfling *Schmerzunempfindlichkeit*+9 und bei einer 41-50 *Berserkerang*+(18-WK/5).

Wölflinge mit **Riechen**+12 können einen Gegner in Nahkampfreichweite so gut wahrnehmen, dass sie selbst in absoluter Dunkelheit oder gegen Unsichtbare ohne Modifikationen kämpfen oder zaubern. Zudem erhalten sie auf alle **EW:Spurenlesen** oder **EW:Wahrnehmung**+4, in denen vorrangig dieser Sinn zum Tragen kommt.

Mit **Sehen**+4 erhalten Wölflinge ab einer Entfernung von mehr als 10 Metern auf Fernkampfziele eine zusätzliche Modifikation von **EW: Wurf- oder Fernkampfwaffe**-2. Ebenso erhalten sie auf ihren **EW:Spurenlesen** oder **EW:Wahrnehmung**-4, wenn ein entsprechender Hinweis mehr als 10 Meter entfernt und vor allem mit den Augen wahrzunehmen ist. In vielen Fällen werden sich diese Vor- und Nachteile gegenseitig ausgleichen.

Der unter Wölflingen weit verbreitete **Berserkerang** ist für die Gemeinschaft tragbar, da die Berserker bei ihren Artgenossen auf das „Ritual der Unterwerfung“ reagieren. Der unterlegene Wölfling wirft sich auf den Rücken und zeigt dem Angreifer die ungeschützte Kehle. Der Berserkerang erlischt automatisch.

Die meisten Reittiere haben eine instinktive Abneigung gegen Wölfe, die sie auf Wölflinge übertragen. Außer auf speziell ausgebildeten Tieren wie zum Beispiel Schlachtrössern oder ebenfalls räuberischen, Fleisch fressenden Reittieren erhalten Wölflinge einen **EW:Reiten**-4.

Ihr Fell schützt einen Wölfling wie eine **Textilrüstung**. Der Pelz ist so dick, dass ein Wölfling besser als mit jeder Winterkleidung gegen die frostige Kälte des Eises geschützt ist. Daher sind sie

gegen eine natürliche Kälteeinwirkung immun, die gut ausgerüstete Menschen bereits vor ernste Probleme stellt. Gegen magische Kälte erhalten sie einen **Bonus** auf ihre Resistenz von +4.

Halten sich Wölflinge längere in gemäßigten Breiten auf, so wird das Fell dünner und kürzer. Zurück in der Eiswüste braucht es dann etwa drei Monate, bevor der Pelz wieder den vollen Schutz gegen die Kälte bietet. Zuvor werden sie behandelt wie Menschen in Winterkleidung. In eine heißen Wüstengegend braucht ein Wölfling lange, um sich an die hohen Temperaturen anzupassen. Außerdem muss er dort doppelt so viel Wasser trinken wie ein Mensch, um nicht zu verdursten.

Im Handgemenge können Wölflinge mit *Raufen* oder *waffenlosem Kampf* ihren Biss einsetzen. Dabei macht ein Wölfling einen Schaden von 1W6-1 zuzüglich seines Schadensbonus. Der Grundschaten erhöht sich nicht weiter, auch wenn der Wölfling seine Fähigkeiten im *waffenlosen Kampf* vervollkommen sollte.

Allgemeines zu den Abenteurertypen

In Taar findet man Barbaren (**Bb**), Glücksritter (**Gl**), Händler (**Hä**), Krieger (**Kr**), Spitzbuben (**Sp**), Waldläufer (**Wa**) und Priester (**PB und PS**). In besonderen Kampftechniken ausgebildete Assassinen (**As**) gehören zu den Hrewarding. Wölflingsbarden (**Ba**) sind die Heikrawrorr, welche ihre Zauberlieder vor allem durch ihr magisches Heulen (*Stimme*) wirken. Im Unterschied zu Barden in anderen Völkern besitzt ein Wölflingsbarde am Beginn seiner Laufbahn kein Zauberinstrument. Hexen und Hexer (**Hx**) werden in Taar geachtet, wenn ihr Mentor der **Feuerwolf Rarjak** ist. Zauberkundige aus anderen Ländern vermuten, dass Rarjak eine Erscheinungsform des **Meisterifrit Atir** (ARK5, S. 43) ist. Es wird nicht geduldet, dass sich Wölflinge in die Abhängigkeit eines anderen Mentoren begeben.

Da es ihnen ihr Ehrenkodex verbietet, ist es einem Wölfling am Beginn seiner Laufbahn nicht möglich, *Kampf in Vollrüstung* zu erlernen. Auch später ist das Tragen einer Rüstung nur unter besonderen Bedingungen erlaubt. Krieger erhalten deshalb als typische Fertigkeit *beidhändiger Kampf*+5 oder *Scharfschießen*+5.