

Fenrirs Kinder – eine Namengeberrasse für Earthdawn

Äußeres:

Alle Fenrirskinder sehen in ihrer Grundgestalt wie Menschen oder Orks aus. Sie können jedoch verschiedene Verwandlungsformen annehmen, die ihnen eine mehr oder weniger bestienhafte Erscheinung verleiht.

Attribute:

Grundgestalt: Stä-Wert +1, Zäh-Wert +2, Wah-Wert +1, sonst wie Menschen, Bewegung wie Menschen (Erschaffungswerte)

Hybridgestalt: +4 Stufen auf Stä und Zäh, +2 Stufen auf Wah, -3 Stufen auf Cha (außer auf Einschüchtern: Bonus statt Malus), Bewegung wie Ges+3

Riesewolf: +2 Stufen auf Stä und Zäh, +1 Stufe auf Wah, -2 Stufen auf Cha (außer auf Einschüchtern: Bonus statt Malus), Bewegung wie Ges+5

Wolfsmensch: Stä, Zäh, und Wah +1 Stufe, Cha -1 (außer auf Einschüchtern: Bonus statt Malus) Bewegung wie GES +1

Wolf: Geistige Attribute und Zäh wie Grundgestalt, übrige körperliche wie Standartwolf (GRW S. 329): Ges (14) ST 6, Stä (11) ST 5, Bewegung wie Wolf (N 65 /K 33), Tragkraft (H 80 / T 160)

Karma:

Karma wie Obsidianer

Mögliche Disziplinen:

Dämonenjäger, Elementarist, Krieger, Luftpirat, Schamane, Schütze, Scout, Steppenreiter, Tiermeister, Troubadour (Skalde), Waffenschmied

Weitere Kräfte und Schwächen

Kräfte:

Alle Fenrirskinder erhalten (bei Geborenen) oder erwerben (bei Infizierten) das Talent "Gestaltkontrolle", welches auf Willenskraft basiert.

Sie verfügen über große regenerative Fähigkeiten und können daher ihre Erholungsproben jederzeit (auch im Kampf, es gelten die Regeln von "Feuerblut) ablegen. Sollte ein Fenrirskind Talente wie "Feuerblut" oder "Tierische Härte" (Nicht jedoch bei "Heilendes Feuer") erwerben, so erhält er darauf +3 Stufen Bonus. Regeneriert wird immer mit dem Attribut der Grundgestalt.

Alphawölfe können andere Menschen und Orks zu Wolfswandlern machen, und durch ihre Präsenz Betas und Omegas zu einer Verwandlung oder Rückverwandlung zwingen.

Fenrirskinder verfügen in ihren Verwandlungsformen über Lichtverstärkersicht wie Elfen.

Schwächen:

Die Regenerationskräfte der Fenrirskinder funktionieren nur solange sie nicht mit Silber (ST 3 Gift, Schaden) Orichalcum (ST 10 Gift, Schaden), oder der Pflanze Wolfswurz (ST 8 Gift, Schaden) in Berührung kommen. Kommen mehrere Wirkungen zusammen, so ist ihre Wirkung sogar kumulativ. Diese Schäden können nur auf normalem Wege geheilt werden, wobei evtl. Wunden, doppelt solange brauchen um zu Heilen. Auch talentbedingte Verbesserungen (z.B. durch "Feuerblut") der Regeneration ändern daran nichts.



Wolfswurz

Fenrirskinder unterliegen dem Mondzyklus. Der Vollmond (3 Tage pro Monat) bringt ihr Blut in Wallung, und kann sie die Kontrolle über ihre Gestalt verlieren lassen, besonders ihre Kinder oder frisch infizierte leiden zu Anfang häufig unter Kontrollverlust. Eine Mondfinsternis beraubt Fenrirskinder, in deren Gebiet sie auftritt, vollständig ihrer Kräfte aber auch ihrer Schwächen.

Fenrirskinder können aufgrund ihrer Raubtiernatur keine Fluchttiere (z. B. Pferde usw.) als Reittiere verwenden.

Fenrirskinder unterliegen Rüstungsbeschränkungen wie Obsidianer

Sozialverhalten / Gesellschaft:

Fenrirskinder leben in einer Art Rudelhierarchie, in der ein Alpha über die Betas und Omegas bestimmt (oder dies zumindest anstrebt)

Alphas

Alphas sind die Anführer einer Gruppe Fenrirskinder. Sie sind stärker als Betas und verfügen zusätzlich zur Wolfsmensch- und Wolfsgestalt, über die Fähigkeit, sich in die Hybrid- und Riesenwolfform zu verwandeln. Nur Alphas können andere Namensgeber zu Fenrirskindern machen. Ihr besonderes Merkmal sind ihre rotglühenden Augen, wenn ihre Bestiennatur durchbricht. Um zu einem Alpha zu werden muss man einen anderen Alpha im Kampf besiegen oder, sich durch außerordentliche Charakterstärke (SL-Entscheidung) auszeichnen und sich zu einem "Wahren Alpha" entwickeln.

Betas

Die große Mehrheit aller Fenrirskinder sind Betas. Sie sind schwächer als Alphas und können nur die Gestalt von Wolfsmensch und Wolf annehmen. In ihrer Heimat werden sie i. d. R. von Alphas regiert, sie stehen aber über den Omegas. Wenn ihre Bestiennatur durchbricht, zeichnen sie sich durch gelbglühende Augen aus.

Alle Fenrirskind-Charaktere werden als Betas erschaffen.

Omegas

Omegas sind i. d. R. Außenseiter oder Ausgestoßene der Gesellschaft oder heruntergekommene und verdrängte Alphas, und dienen wenn sie sich einer Gruppe angeschlossen haben, meist als Prügelknabe oder diejenigen, die die Drecksarbeit erledigen. Andererseits sind es häufig Omegas, die ausziehen und Anderswo eine neue Gruppe aufbauen.

Sowohl Alphas als auch Betas können sich, wenn sie Pech haben, zu Omegas entwickeln. Omegas besitzen nur die Fähigkeit sich in die Wolfsmenschenform zu verwandeln. Wenn die Bestiennatur eines Omegas durchbricht zeichnen sie sich durch blauglühende Augen aus.

Die Verwandlung eines infizierten Namensgebers in ein Fenrirskind

Nur Alphas können Menschen oder Orks durch einen Biss oder eine ähnlich starke Verletzung zu Fenrirskindern machen (W%: 1 – 75% - Erfolg, 76 – 95% - Immun, 96 – 100% Tod). Obsidianer (sowie Grünlinge und Klob-Wesen) sind immun, bei Elfen, (Jubrug, Schakalmenschen), T'Skrang, Trollen, Zwergen und Windlingen bewirkt der Biss nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% überhaupt etwas. Elfen, Trolle, Windlinge und Zwerge werden zu Vollmondzeiten von großer Aggressivität erfasst und suchen gezielt den körperlichen Konflikt. T'Skrang verwandeln sich in einen sogenannten Kainima (gespr. Kei-nie-mah), was sie zu kalt berechnenden Killern macht. All diese Namensgeber nehmen dabei bestienhafte Züge an, teilweise verwandeln sie sich sogar in Tiergestalt (Wolf, T'Skrang entwickeln Züge von Krokodilen oder Waranen, Windlinge nehmen rattenartige Züge an). Nachdem der Tag angebrochen ist, erwachen die Betroffenen ohne Erinnerung an ihre Taten. Spezielle Heilverfahren können diesen Zustand wieder beseitigen, da er auf einer massiven Störung der wahren magischen Struktur beruht.

Verwandelt sich ein Mensch oder Ork nicht durch den Biss, so ist er entweder Tod, oder lebenslang Immun gegen den Biss.

Ein erfolgreicher Biss verwandelt das Ziel in ein Fenrirskind. Diese Verwandlung kommt einer Umbenennung gleich, und verwandelt das Ziel in einen Beta. Dieser leidet zu Anfang noch unter dem Kontrollverlust durch den Mondzyklus oder starke Emotionen oder Schmerzen, bis er gelernt hat mittels des Talents "Gestaltkontrolle" sich im Zaum zu halten.

Eine **erfolgreiche** Verwandlung in ein Fenrirskind ersetzt alle normalen Rassenmodifikationen und Rassenfähigkeiten. Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Fenrirkindes liegt bei 200 Jahren.

Talente

O Gestaltkontrolle

Rang + Willenskraft

Aktion: Ja **Fertiggkeit:** Nein

Karma erforderlich: Ja (wird nicht mitgewürfelt)

Überanstrengung: 3

Disziplintalent: Nein

Gestaltkontrolle erlaubt es Fenrirskindern die kontrollierte Verwandlung in verschiedene Formen, außerdem kann mit diesem Talent versucht werden, eine unkontrollierte Verwandlung zu verhindern. Das Fenrirskind macht eine Talentprobe gegen seine eigene MWSK (bei Infizierten MWSK+2). Bei Erfolg, verwandelt sich das Fenrirskind in die gewünschte Verwandlungsform oder verhindert einen Kontrollverlust. Eine Verwandlung oder deren Verinderung dauert 3 +1W6 (nicht hochwürfeln) Runden. Eine bewusste Rückverwandlung in die Grundgestalt dauert nur 1 Runde und erfordert keine Probe.

Talentooptionen:

Wandlung erzwingen (nur Alphas): Alphas können Betas und Omegas zur Verwandlung in eine gewünschte Form zwingen, indem sie ein Gebrüll der Dominanz gegen die MWSK des Ziels oder der Ziele (MWSK +1 pro zusätzlichem Ziel) ausstossen. Die Reichweite des Gebrülls beträgt **Rang x2** Meter



Alpha in Hybridgestalt

Schöpfungsmytos und Geschichte

In alten Überlieferungen, Märchen und Sagen lange bevor das Erscheinen der Plage bekannt wurde, suchte die Passion "Fenrir" nach würdigen Wächtern und Kriegeren für eine in ferner Zukunft liegende Mission, da er wusste, dass er zu dieser Zeit nur eingeschränkt handlungsfähig sein würde.

Nachdem er lange Zeit niemanden fand der würdig oder fähig genug war, beschloss er, diese Wächter selbst zu schaffen. Dabei stieß er im hoch in eisigen Gefilden auf ein Barbarendorf, in dem die Angehörigen zweier unterschiedlicher Völker friedlich zusammen lebten. Die Einen, so erkannte er, zeichneten sich durch Vielseitigkeit und Einfallsreichtum (Menschen), die Anderen durch Leidenschaft und Kraft (Orks) aus. Beiden Völkern mangelte es jedoch weder an Mut noch an Zähigkeit.

Nachdem er seine Absichten erklärt hatte und die Dörfler sich geehrt bereiterklärt hatten, verschmolz er sie mit der Essenz des Wolfsgeistes um ihre Instinkte zu schärfen, und er gab ihnen von seinem Blut zu trinken, um ihnen Stärke zu verleihen. Zusätzlich lehrte er sie die Hierarchie des Rudels um ihren Zusammenhalt zu festigen. Dann verlies er sie.

Lange Zeit hielten die Kinder Fenrirs an ihrer Aufgabe fest, und übertrugen diese durch ihre Sagas auf die jeweils nächste Generation. Das Volk wurde zahlreicher und gedieh, blieb im Vergleich zu den Völkern der Menschen, Orks und Zwerge relativ klein an Zahl. In dieser Zeit entdeckten sie auch, dass sie Fenrirs Gabe außer durch Geburt, auch durch einen Biss auf Orks und Menschen übertragen, und so zu Ihresgleichen machen konnten. Diese Umgewandelten waren jedoch weit weniger stark in die Hierarchie eingefügt und brachten neue Ideen und Ansichten mit, und so verwässerte der Zusammenhalt und der Schwur der Fenrirskinder im Lauf der Jahrtausende. Durch diese Verwässerung, gelang es ihnen jedoch auch sich besser in die Gesellschaft der anderen Völker einzufügen.

Dann nahte fast ohne Vorwarnung Ragnarök (die Plage). Im Vorfeld Ragnarögs kamen viele Gelehrte und Skalden, die sich noch an die Aufgabe Fenrirs erinnern konnten durch die Angriffe und Machenschaften der Draugher (die Dämonen) ums Leben, und wertvolles Wissen ging verloren. Fenrirs Kinder riefen ihren Vater an und baten ihn um Hilfe, doch "Fenrir", der Herr der Wildnis, der Wölfe und der Freiheit, schwieg. Daraufhin wandten sie sich an die anderen Passionen. An "Ägir", den gebenden Herrn des Meeres und der Gastfreundschaft, an "Ran", die nehmende Herrin der Meere und Gewässer, an "Logi", den Herrn des Wild-Feuers, an "Kari", die Herrin der Winde, an "Sleipnir", den Weltenwanderer, an "Sigyn", die Herrin der ehelichen Treue und der Schwüre, an "Skadi", die Herrin der Jagt und des Winters, an "Jormundgand", die Weltenschlange und Herrin der Wasserbewohner, an "Mimir", die Passion der Weisheit und des Wissens, an "Hel", die Herrscherin der Unterwelt und der Voraussicht, sowie an "Balder", den Meister der Heilkunst.

Nach langem Schweigen rieten "Mimir", "Balder" und "Sleipnir" den Fenrirskindern, die Kraft und Gemeinschaft der anderen Völker zu suchen, und so gemeinsam das Überleben zu sichern. Dem Rat der Passionen folgend, sammelten die Gelehrten das verbliebene Wissen um Fenrirs Auftrag und konservierten es an geschützten Orten ihrer Heimat. Nachdem dies vollendet war, führten sie das Volk aus ihrer Heimat heraus nach Süden, und vereinigten sich mit den anderen Völkern um gemeinsam mit diesen Ragnarök zu überdauern.

Der Fall der Wendols

Auf ihrer langen Wanderung nach Süden gelang es jedoch einem besonders mächtigen Draugher den Stamm der Wendols zu verderben. Er lockte sie mit Versprechungen von Macht, Wohlstand und einer sicheren Heimat. Sie verließen die anderen Stämme und siedelten sich an einem Ort nieder der zunächst auch alle Versprechungen erfüllte. Der Draugher erfüllte aber ihre Gedanken nach und nach mit Wut und Hass auf ihre ehemaligen Brüder und Schwestern und Verwandelte ihre Körper indem er Fenrirs Geschenk pervertierte. Er verlieh ihnen ein Herz aus Eis, auf dass ihre anderen Gefühle auf ewig eingefroren wurden, sowie die Fähigkeit ihr Leben zu verlängern, indem sie die Essenz anderer Namensgeber verschlangen. Er machte sie zu den ersten Wendigos. Nachdem der Draugher die Wendols nach seinem Geschmack umgeformt hatte, führte er sie zu einem Angriff auf ihre früheren Geschwister.

Unter großen Mühen und Verlusten konnten die Kinder Fenrirs den unerwarteten Angriff abwehren. Dabei kamen jedoch auch die letzten Weisen zu Tode, die sich an Fenrirs Aufgabe und die Aufbewahrungsorte des konservierten Wissens erinnern konnten. Übrig blieben nur bruchstückhafte Sagas. Unter Aufbietung der letzten Kräfte schafften es die Fenrirskinder an das Ziel ihrer Wanderung zu gelangen, und so bis Heute als Volk zu überleben.



Wendigos, die Nachfahren der Wendols