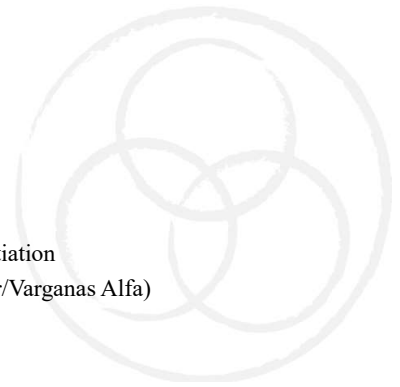


MYTHANDRIA

WÜRFELROLLENSPIELE (WRS)



Ära: Anno Excitatio | Epos: Wolfsblut | 2. Äventiure: Initiation
Empfohlene EP: 300 - 700 | Empfohlene Mächte: frei (Caniformer/Varganas Alfa)

HANDLUNGSABLAUF

Szene 1 - Der Alphawolf: Die SC gehen ihrem Alltag im neuen Unterschlupf in Neukirchen nach. Wie aus dem Nichts steht plötzlich Silas in Menschengestalt mitten im Raum, flankiert von zwei Wolfsmenschengestalten. Er mustert die SC und bedankt sich dafür, dass sie geholfen haben, die Streuner zur Strecke zu bringen. Sarah, Michael und die Fangriders haben scheinbar ein gutes Wort für sie beim Alpha eingelegt, deshalb macht er ihnen ein unerwartetes Angebot: Sie dürfen sich seinem Rudel anschließen und damit ihren Status als Streuner ablegen. Die Initiation findet bei Vollmond in zwei Tagen statt. Die SC dürfen sich bis dahin darauf vorbereiten.

Szene 2 - Vorbereitungen: Was genau bei der Initiation passiert, verrät Silas allerdings nicht. Die SC haben zwei Tage Zeit, sich vorzubereiten. Dies kann jeder auf seine Art und Weise tun: Kampftraining, Meditationen, Besorgungen etc. Sie können auch im Bau mit Sarah, Michael und einigen Fangriders reden. Diese sagen z. B., dass sich jeder auf seine persönlichen Fähigkeiten und Traditionen konzentrieren sollte. Es wird geistige und körperliche Prüfungen geben. Prüfungen, bei denen Sie Hilfsmittel verwenden dürfen und solche, bei denen dies nicht möglich ist. Es wird eine Reise in ihr innerstes selbst. Dabei wird geprüft, ob sie würdig sind, dem Rudel beizutreten. Gleichzeitig wird die Bindung zum Rudel gestärkt. Bei der Recherche machen sich die SC auch mit den Werten des Rudels vertraut.

Szene 2 - Das gemeinsame Laufen: Endlich ist es soweit. Die SC werden nach Sonnenuntergang von Sarah und Michael in ihrem Unterschlupf in Neukirchen abgeholt. Sie sollen sich all ihrer Kleidung und Habseligkeiten entledigen und diese in eine Kiste packen. Der erste Teil der Initiation ist das gemeinsame Laufen in Wolfsmenschengestalt. Die SC müssen dabei mit Sarah und Michael mithalten und dürfen nicht zurückfallen. Die beiden machen es ihnen dabei nicht einfach. Es geht querfeldein über Stock und über Stein. Unter Brücken hindurch an mehreren Ortschaften vorbei. Die SC müssen zusammen arbeiten und gelegentlich neue Witterung aufnehmen, um nicht den Anschluss zu verlieren. Nach einer Zeit bleiben Sarah und Michael an einem See stehen.

Szene 3 - Die Reinigung: Im See steht eine nackte Frau in Menschengestalt, Diana. Sie fordert die SC auf, es ihr gleich zu tun und sich im Spiegelbild des Vollmonds unter dem Sternenzelt im kühlen Wasser zu reinigen. Sie verwandelt sich in ihre Wolfsmenschengestalt, geht einzeln zu jedem SC, packt ihn am Nacken und hält sein Gesicht für ca. 10 Sekunden unter Wasser.

Szene 4 - Die Traumreise: Danach zeigt Diana auf eine Stelle am Ufer. Dort steht ein Schwitzzelt. Ein Lagerfeuer entzündet sich wie von Geisterhand. Diana geht in das Zelt und deutet den Spielern an, ihr zu Folgen. Nach einiger Zeit im Schwitzzelt, geraten die SC in eine Art Trancezustand und betreten gemeinsam die Traumebene. In der Traumebene tragen sie plötzlich wieder ihre Kleidung und Habseligkeiten und treten gemeinsam gegen ihre größten Ängste an. Erst wenn die letzte Angst besiegt wurde, erwachen die SC angezogen und mit all ihren Habseligkeiten am Ufer des Sees.

Szene 4 - Willkommen im Rudel: Um die SC herum stehen alle bisher bekannten Mitglieder des Rudels und einige mehr. Silas fährt seine Klauen aus, tritt auf jeden Spieler einzeln zu und macht diese zu Blutsbrüdern und Blutsschwestern. Dabei müssen sie den Alpha Schwur leisten und nachsprechen: 1. Ich schwöre meinem Alpha die Treue. 2. Ich schwöre, das Revier meines Alphas zu beschützen und die Reviere anderer Alphas zu respektieren. 3. Ich schwöre, mein wahres Wesen vor normalen Menschen und andersartigen Kreaturen zu verbergen. Damit ist die Initiation vollendet und es folgt ein berauschendes Fest.

WEITERE INFORMATIONEN

Die Spielleitung sollte vor dem Spiel unbedingt jeden Spieler einzeln Befragen, welches die größten Ängste der Spielcharaktere sind und sich überlegen, wie er selbige spannend bei der Traumreise Inszeniert.

WICHTIGE NICHTSPIELER-CHARAKTERE

- **Silas Wiegand:** Caniformer, Alphawolf
- **Diana:** Caniformer, Schamanin