Darcy

□⊠□□

D'arcy studiert Agrarwissenschaften im 3. Semester und kommt aus einer Vorstadtfamilie. Sie ist ruhig, beobachtend und lässt sich nicht schnell aus der Ruhe bringen. Sie war auf dem Weg zu einem Wochenendseminar über nachhaltigen Bodenbau.

Darcy Wretzky

Meta	Herkunft	Spiel
Name: **D'arcy**	Brut: **Menschling**	Rudelname: die Neuen
Spielerin: **...**	Vorzeichen: **Philodox**	Rudeltotem: **-**
Chronik: **Travia's Oneshot**	Stamm: **Kinder Gaias**	Konzept: **Agrar-Studentin & Naturbeobachterin**

Attribute

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft _____ □□□□□	Charisma _____ □□□□□	Wahrnehmung ____ *detailversessen* _____ □□□□□
Geschick _____ □□□□□	Manipulation _____ □□□□□	Intelligenz _ *wissenswerte Kleinigkeiten* _ □□□□□
Widerstandsfähigkeit ___ □□□□□	Erscheinungsbild _____ □□□□□	Geistesschärfe _____ □□□□□

Fähigkeiten

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
Aufmerksamkeit _____ □□□□□	Diebstahl _____ □□□□□	Akademisches Wissen __ □□□□□
Ausdruck _____ □□□□□	Etikette _____ □□□□□	Computer _____ □□□□□
Ausflüchte _____ □□□□□	Fahren _____ □□□□□	Enigmas _____ □□□□□
Einschüchtern _____ □□□□□	Handwerk _____ □□□□□	Gesetzeskenntnis _____ □□□□□
Empathie _____ □□□□□	Heimlichkeit _____ □□□□□	Medizin _____ □□□□□
Führungsqualitäten _____ □□□□□	Nahkampf_____ □□□□□	Nachforschungen _____ □□□□□

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
Handgemenge _____ □□□□□	Schusswaffen _____ □□□□□	Naturwissenschaften ____ □□□□□
Instinkt _____ □□□□□	Tierkunde _____ □□□□□	Okkultes _____ □□□□□
Sportlichkeit _____ □□□□□	Überleben _____ □□□□□	Rituale _____ □□□□□
Szenenkenntnis _____ □□□□□	Vortrag _____ □□□□□	Technologie _____ □□□□□

Beschreibung	Malus	Art
Blaue Flecken		
Verletzt	–1	
Schwer verletzt	–1	
Verwundet	–2	
Schwer Verwundet	–2	
Verkrüppelt	–5	
Außer Gefecht		

Zorn	Gnosis	Willenskraft
□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□
☒☒☒☒☒ ☒☒□□□	☒☒□□□ □□□□□	☒☒☒☒□ □□□□□

Ruf

Ruhm	Ehre	Weisheit	Rang
□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□	Cliath
□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□	

Hintergründe

Geistererbe □□□□□

Die Garou sind duale Kreaturen – hin- und hergerissen zwischen Mensch und Wolf, zwischen Fleisch und Geist. Sie alle sind verwandt mit den Bewohnern der Geisterwelt, aber bei manchen von ihnen ist diese Verbindung eine engere. Aus irgendeinem Grund, vielleicht durch eine ererbte Verbindung zu einem Geisterhof, reagieren bestimmte Geister positiver auf Sie als andere. Das muss keine Freundschaft sein – die Geister können Ihnen ängstlichen Respekt entgegenbringen, Ehrfurcht für Sie empfinden oder sich Ihnen verpflichtet fühlen. Wie auch immer die Beziehung aussehen mag, es gibt eine Gruppe von Geistern, bei der die Wahrscheinlichkeit einer Kooperation mit Ihnen deutlich größer ist.

Bestimmen Sie bei der Auswahl dieses Hintergrunds eine Sorte Geister. Mögliche Gruppierungen wären beispielsweise Tiergeister, Pflanzengeister, Elementare, Stadtgeister und sogar Plagen. Im Umgang mit Geistern dieses Typs kann der Spieler seinen Geistererbewert zu allen gesellschaftlichen Würfen oder Würfen im Zusammenhang mit Herausforderungen addieren. Geister, auf die Sie eingestimmt sind, sehen Sie gewissermaßen als einen der Ihren – ein beängstigender Gedanke für die, die auf Plagen eingestimmt sind, vor allem, wenn andere Garou ihr Erbe entdecken. Wenn Sie solchen Geistern zuwiderhandeln oder ihre Nöte ignorieren, können Sie Sie als Verräter ansehen.

1. Geister riechen ihre Duftmarke an Ihnen, auch wenn das kein anderer kann.
2. Die Geister bemerken Ihr Eintreffen. Ihr Anblick erinnert andere an die Geister Ihrer Wahl, auch wenn nur wenige verstehen warum.
3. Im Umbra strahlen Sie spürbar, aber doch schwer fassbar, eine Art Aura des Geistertyps aus, mit dem Sie in Verbindung stehen.

Ressourcen □□□□

Diese Eigenschaft beschreibt Ihre persönlichen finanziellen Ressourcen oder den Zugang zu Finanzmitteln. Dabei kann es sich um Bargeld handeln, aber wenn dieser Hintergrund höhere Werte erreicht, sprechen wir wahrscheinlich von Anlagen, Immobilien oder Kapital in Form von Aktien und Wertpapieren. Die Ressourcen eines Charakters hängen von seinem Lebensstil ab – ein Lupus im Yukon wird wahrscheinlich nicht jeden Monat eine Überweisung von seinem Börsenmakler bekommen. Ein Charakter ohne Ressourcen kann genügend Kleidung und Vorräte haben, um zu überleben, kann aber auch ein Obdachloser sein, der in Lupusgestalt in einem Erdloch schläft.
Sie haben je nach Wert jeden Monat ein Grundeinkommen, aber wie alle anderen Eigenschaften auch sollten Sie den Besitz von Ressourcen begründen können. Der Erzähler wird in Abhängigkeit vom Schauplatz Ihrer Chronik und den Kulturen, mit denen Sie Kontakt haben, festlegen, wie hoch dieses Grundeinkommen ist. Ein Werwolf kann sein Vermögen aufzehren, wenn er ständig am Amazonas kämpft, statt sich um sein Aktienportfolio zu kümmern. Sie können auch Anlagen zu Geld machen, wenn Sie Bares brauchen, aber das kann Wochen oder gar Monate dauern, je nachdem, was genau Sie zu verkaufen versuchen. Für Kunst zum Beispiel tauchen Interessenten ja nicht einfach so aus heiterem Himmel auf.

1. Ausreichend. Sie können nicht viele ausgedehnte Shoppingtouren machen, aber Sie haben eine ordentliche Wohnung, ein Auto, das nicht jede Woche einmal liegen bleibt, und für die Arbeiterklasse einen annehmbaren Lebensstandard.
2. Bescheiden. Vom Einkommen her gehören Sie indeutig zur Mittelklasse und können sich ab und zu auch mal etwas leisten. Sie können sich bei Bedarf professionelle Hilfe leisten. Sie haben ausreichend Bargeld, bewegliches Eigentum und Wertsachen, um sich überall sechs Monate lang auf dem Standard von Ressourcen 1 über Wasser halten zu können.

Gaben

Geruch des Menschen (Stufe 1)

Die Wesen der Wildnis haben begriffen, dass Menschen oft den Tod bringen. Die Kreaturen der Stadt verbinden ihren Geruch mit Autorität, Annehmlichkeiten und leichter Beute. Mit dieser Gabe verstärkt ein Garou den Menschengeruch, der ihn umgibt, indem er ihn spirituell auflädt. Sie wird von einem Ahnengeist gelehrt.
System: Alle wilden Tiere (mit Ausnahme übernatürlicher Wesen in Tiergestalt) verlieren zwei Würfel aus ihrem Würfelvorrat, wenn sie mit dem Garou interagieren (außer wenn sie sich verteidigen oder wegrennen) und werden eher die Flucht ergreifen statt einen Angriff zu wagen. Haus- und Nutztiere betrachten den Werwolf als einen Freund, und selbst abgerichtete Kampfhunde wedeln lediglich mit dem Schwanz, solange der Charakter sie nicht angreift. Die Gabe ist permanent aktiv.

Schmerz widerstehen (Stufe 1)

Der Werwolf reißt sich zusammen, bündelt seine Willenskraft und ignoriert den Schmerz seiner Wunden. Ein Bären-oder Dachsgeist lehrt diese Gabe.
System: Der Spieler setzt einen Willenskraftpunkt ein; der Charakter darf für den Rest der Szene alle Wundabzüge ignorieren.

Waffe blockieren (Stufe 1)

DDas Kind kann jede von der Weberin geschaffene Waffe in seiner Hörweite funktionsunfähig machen. Ein Taubengeist lehrt diese Gabe.
System: Der Garou ruft ein altes Wort der Macht und der Gnade und setzt einen Gnosispunkt ein. Der Spieler würfelt Willenskraft gegen die höchste Willenskraft aller Bewaffneten in Hörweite als Schwierigkeit. Pro Erfolg versagen alle hergestellten Waffen für eine Runde. Dazu zählen Schusswaffen, Armbrüste, Flammenwerfer und sogar Messer und Schwerter, die nicht mehr schneiden. Natürliche Waffen (etwa Klauen) und natürliche improvisierte Waffen (etwa Steine oder ohne Zutun des Garous abgebrochene Äste) bleiben unbeeinträchtigt.

Erfahrung

- ...

Backstory

Für diesen Oneshot gilt was oben steht und was sonst du passend findest

Revision #17
Created 2026-09-06 18:37:28 UTC by Lester

Updated 2026-10-09 19:33:20 UTC by Guest