

Geddy



Geddy arbeitet in der Verwaltung eines kleinen Regionalspitals und absolviert ehrenamtlich Schichten beim Sanitätsdienst. Geddy ist präzise, organisiert und behält in stressigen Situationen den Überblick.

Geddy Lee

Meta	Herkunft	Spiel
Name: Geddy	Brut: Menschling	Rudelname: die Neuen
Spielerin: ...	Vorzeichen: Theurge	Rudeltotem: -
Chronik: Travia's Oneshot	Stamm: Knochenbeißer	Konzept: Präzise(r) Ersthelfer:in

Attribute

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Charisma _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Wahrnehmung _____ ☐ ☐ ☐ ☐
Geschick _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Manipulation _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Intelligenz _____ ☐ ☐ ☐ ☐
Widerstandsfähigkeit ____ ☐ ☐ ☐ ☐	Erscheinungsbild ____ ☐ ☐ ☐ ☐	Geistesschärfe _ <i>kühler Kopf</i> _ ☐ ☐ ☐ ☐

Fähigkeiten

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
Aufmerksamkeit _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Diebstahl _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Akademisches Wissen ____ ☐ ☐ ☐ ☐
Ausdruck _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Etikette _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Computer _____ ☐ ☐ ☐ ☐
Ausflüchte _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Fahren _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Enigmas _____ ☐ ☐ ☐ ☐
Einschüchtern _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Handwerk _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Gesetzeskenntnis _____ ☐ ☐ ☐ ☐
Empathie ____ <i>Gefühlszustände</i> ____ ☐ ☐ ☐ ☐	Heimlichkeit _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Medizin _ <i>Notfallmedizin</i> _ ☐ ☐ ☐ ☐
Führungsqualitäten _ <i>Überzeugend</i> _ ☐ ☐ ☐ ☐	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 Würfeln oder Würfeln 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.

Fetisch [] [] [] []

Sie besitzen einen Fetisch, einen stofflichen Gegenstand, in den ein Geist gebannt ist. Fetische besitzen eine Reihe von Kräften, die ihnen dieser Geist verleiht, was sie für die Garou zu bedeutsamen Besitztümern macht. Diese Dinge sind wertvoll und andere Garou (oder sonstige übernatürliche Wesen) könnten sie ebenfalls besitzen wollen.

Gaben

Überzeugungskraft (Stufe 1)

Diese Gabe erlaubt einem Menschling, im Umgang mit anderen überzeugender zu wirken; seine Aussagen und Argumente erhalten mehr Bedeutung oder Glaubwürdigkeit. Sie wird von einem Ahnengeist gelehrt.

System: Der Spieler würfelt Charisma + Ausflüchte (Schwierigkeit 7). Bei Erfolg sinkt die Schwierigkeit aller gesellschaftlichen Würfe für den Rest der Szene um 1. Zusätzlich wird ein erfolgreicher gesellschaftlicher Wurf, der unter Einwirkung der Gabe erzielt wurde, eine bedeutend höhere Durchschlagkraft haben als ein Wurf ohne diese Kräfte. Ein Werwolf kann so die lang gehegte politische Gesinnung eines anderen verändern oder einen Süchtigen dazu bewegen, seinen Lebensweg zu überdenken.

Berührung der Mutter (Stufe 1)

Der Theurg kanalisiert seine spirituelle Kraft in seinen Händen und heilt damit die Wunden eines lebenden Wesens. Ein Werwolf kann mit dieser Gabe nicht sich selbst, Geister oder Untote heilen. Sie wird von einem Bären- oder einem Einhornggeist gelehrt.

System: Der Spieler setzt einen Gnosispunkt und würfelt Intelligenz + Empathie (die Schwierigkeit entspricht dem aktuellen Zornwert des Ziels, bzw. 5 bei Wesen ohne Zorn). Jeder Erfolg heilt eine Gesundheitsstufe tödlichen, Schlag- oder schwer heilbaren Schadens. Der Theurg kann sogar Kampfnarben (s. S. 258) heilen, wenn er die Gabe in derselben Szene einsetzt, in der die Narbe entstanden ist, und einen weitere Gnosispunkt verwendet.

Kraft der Verzweiflung (Stufe 1)

Der Werwolf ruft seine letzten Reserven für einen plötzlichen Körperkraftschub hervor. Ein Dachsgeist lehrt diese Gabe.

System: Wenn der Werwolf einen Kraftakt versucht (s. S. 270), kann er einen Würfel pro Stufe Schlagschaden, den er freiwillig als Preis für diese Gabe hinnimmt, zum Wurf addieren.

Erfahrung

- ...

Backstory

Lorem Ipsum