

SC-Werwolf

- [Charakterbogen-Template-154](#)
- [Eden-155](#)
- [Emma-157](#)
- [Gin-Ken-153](#)
- [Liam-Gaboury-156](#)

Charakterbogen-Template-154

Charakterbogen Template

☐☒☐☐

Charakterbild		
Meta	Herkunft	Spiel
Name: Kim Nobody	Brut: Menschling	Rudelname:
Spielerin: xxx	Vorzeichen: abc	Rudeltotem: Waschbär
Chronik: Liebefelder +	Stamm: abc	Konzept: abc

Attribute

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft _____ ☐☐☐☐	Charisma _____ ☐☐☐☐	Wahrnehmung _____ ☐☐☐☐
Geschick _____ ☐☐☐☐	Manipulation _____ ☐☐☐☐	Intelligenz _____ ☐☐☐☐
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 _____ ☐☐☐☐
Handgemenge _____ ☐☐☐☐	Schusswaffen _____ ☐☐☐☐	Naturwissenschaften ____ ☐☐☐☐

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
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

ABC □□□□
Beschreibung der Punktbedeutung
Totem □□□□
Waschbär

Gaben

Name (Stufe X)
Flufftext System: Regel

Vorzüge

Name (x Punkte)
Beschreibung

Schwächen

Name (x Punkte)
Beschreibung

Erfahrung

- ...

Backstory
Lorem Ipsum

Eden-155

Eden

EdenImage.jpg

Meta	Herkunft	Spiel
Name: Eden Brennan	Brut: Menschling	Rudelname: Waschbär und die Schlechten Neuigkeiten
Spielerin: Geneviève	Vorzeichen: Galliard	Rudeltotem: Waschbär
Chronik: Liebefelder +	Stamm: Fianna	Konzept: Music is my heartbeat

Attribute

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft _ <i>Kraftreserve</i> _ ☐ ☐ ☐ ☐	Charisma _ <i>fesselnd</i> __ ☐ ☐ ☐ ☐	Wahrnehmung _ <i>Details</i> ____ ☐ ☐ ☐ ☐
Geschick _ <i>flinke Finger</i> __ ☐ ☐ ☐ ☐	Manipulation _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Intelligenz _____ ☐ ☐ ☐ ☐
Widerstandsfähigkeit ____ ☐ ☐ ☐ ☐	Erscheinungsbild ____ ☐ ☐ ☐ ☐	Geistesschärfe _ <i>Hinterhalte</i> _ ☐ ☐ ☐ ☐

Fähigkeiten

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
Aufmerksamkeit _ <i>Lauschen</i> _ ☐ ☐ ☐ ☐	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 (Feuer) □□□□

Im Umbra strahlen Sie spürbar, aber doch schwer fassbar, eine Art Aura des Geistertyps aus, mit dem Sie in Verbindung stehen.

Im Umgang mit Geistern dieses Typs kann die Spielerin ihren Geistererbewert zu allen gesellschaftlichen Würfeln oder Würfeln im Zusammenhang mit Herausforderungen addieren. Geister, auf die Sie eingestimmt sind, sehen Sie gewissermaßen als eine der Ihren.

Totem

Waschbär

Fetisch

Sneaky Sneakers

[elegant_pair_of_sneakers.png](#) Diese eleganten Sneaker bestehen aus einem geschmeidigen, schwarzen Material und sind mit goldenen Akzenten und Schnürsenkeln verziert. Darin ist ein Katzengeist gebunden, der seine Fähigkeiten und Kräfte an den Träger weitergibt.

Der Katzengeist hat ein Bedürfnis nach Autonomie und Unabhängigkeit. Er wünscht sich, dass der Träger seine eigene Kraft und Unabhängigkeit findet und auslebt.

Wenn man die Sneaky Sneakers trägt, erhält man einen spürbaren Bonus auf Geschicklichkeit und Heimlichkeit, da der Geist einem seine Fähigkeiten und Instinkte als Katze vermittelt. Man kann so schnell und wendig wie eine Katze laufen, klettern und sich lautlos bewegen.

Allerdings gibt es auch einen **Nachteil**: Der Katzengeist kann manchmal die Entscheidungen beeinflussen, um distanzierter und unnahbarer zu verhalten, um die Bedürfnisse nach Autonomie und Unabhängigkeit selbst zu erfüllen. *Wichtig: Es ist **kein** Bedürfnis nach Einsamkeit*

System: Die Sneaky Sneakers geben einen Bonus von +1 Heimlichkeit. Zusätzlich kann der Fetisch aktiviert werden (Gnosis Schw. 6) um einen Bonus von +1 Geschicklichkeit für eine Minute pro Erfolg zu erhalten.

Sollten die Bedürfnisse nicht genügend erfüllt werden, ist bei Entscheidungen gegen diese ein Willenskraftwurf (Schw. 6) nötig.

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 Durchschlagskraft 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.

Feenlicht (Stufe 1)

Der Fianna beschwört eine kleine, tanzende Lichtkugel. Sie ist nicht heller als eine Fackel, doch das reicht normalerweise, um den Weg des Werwolfs zu erleuchten - oder Feinde in einen Hinterhalt zu locken. Ein Sumpfgeist lehrt diese Gabe.

System: Der Spieler würfelt Geistesschärfe + Enigmas (Schwierigkeit 6). Das Licht kann irgendwo im Sichtfeld des Garous erscheinen und sich mit einer Geschwindigkeit von 3 m pro Runde fortbewegen, wenn er es darum bittet. Es hat bis zum Ende der Szene Bestand.

Gift Widerstehen (Stufe 1)

Der Körper des Werwolfs entwickelt eine übernatürliche Widerstandskraft gegen alle Arten von Giften und Toxinen. Ein Rattengeist lehrt diese Gabe.

System: Der Werwolf wird dauerhaft immun gegen weltliche Gifte, von Arsen bis Alkohol, und hat +3 Würfel, um den Auswirkungen wurmverseuchter Toxine zu widerstehen. Diese Gabe kann man beliebig ein- und ausschalten (etwa, um Alkohol zu genießen).

Ablenkung (Stufe 2)

Der Werwolf kann ablenkendes Gejaule, Gekläff und Geheul ausstoßen, um sein Ziel abzulenken. Ein Kojotengeist lehrt diese Gabe.

System: Der Spieler würfelt Geistesschärfe + Vortrag (Schwierigkeit = Willenskraft des Ziels). Jeder Erfolg entfernt für die nächsten drei Runden einen Würfel aus dem Würfelvorrat des Ziels.

Para bellum (Stufe 2)

Die Kinder lieben zwar das Leben, den Frühling und alles, was an Gaia gut ist, doch sie sind keine Pazifisten; sie sind immer bereit, ihre Mutter zu beschützen. Wenn jemand anderes den Frieden bricht, den er so liebt, bricht der Zorn des Werwolfs aus ihm hervor wie eine Sturmflut. Ein Bäregeist lehrt diese Gabe.

System: Diese Gabe darf nur zu Beginn eines Kampfes benutzt werden, den der Garou, sein Rudel oder seine Verbündeten nicht vom Zaun gebrochen haben. Der Spieler setzt einen Zornpunkt ein; für den Rest der Szene hat der Charakter einen zusätzlichen Punkt Körperkraft und Geschick, wenn er den Feind, der den ersten Schuss abgegeben hat oder einen anderen Charakter, der während der Szene ein Mitglied des Rudels des Kindes verletzt hat, angreift.

Vorzüge

Katzenhaftes Gleichgewicht (1 Punkte)

Sie haben einen angeborenen perfekten Gleichgewichtssinn, der sich auf Ihre zweibeinigen Gestalten ebenso auswirkt wie auf Ihre vierbeinigen. Charaktere mit diesem Vorzug senken die Schwierigkeit aller Würfe, die mit Balance zu tun haben, um 2 (z. B. Geschick + Sportlichkeit für Seiltanz, das Gehen über Eis, Bergsteigen oder gar Freeclimbing).

Schlangenmensch (1 Punkte)

Sie sind unglaublich biegsam und machen alle Würfe, für die Gewandtheit erforderlich ist (etwa sich Befreien aus dem Griff eines Gegners) mit Schwierigkeit -2. Sie können seltsame Körperhaltungen einnehmen oder sich durch schmale Öffnungen zwängen.

fotografisches Gedächtnis (2 Punkte)

Sie können sich genauestens an alle Dinge erinnern, die Sie einmal gesehen oder gehört haben. Akten, Fotos, Gespräche, usw. können Sie mit geringfügiger Konzentration im Gedächtnis speichern, genau wie komplizierte Spuren, komplexe Gerüche oder detailliertes Geheul. In stressigen Situationen mit vielen Ablenkungen müssen Sie einen Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit (Schwierigkeit 6) machen, um sich ausreichend zu konzentrieren, um zu speichern, was Ihre Sinne wahrnehmen.

animalische Anziehungskraft (2 Punkte)

Andere Angehörige Ihrer Brut (Menschen, wenn Sie Menschling sind, Wölfe, wenn Sie Lupus sind; Metis sollten sich entweder Menschen oder Wölfe aussuchen, nicht aber Garou) finden Sie besonders attraktiv. Ihre Würfe, um für die Betreffenden attraktiv zu sein, sie zu etwas zu überreden, sie zu faszinieren oder zu verführen haben Schwierigkeit -2. Das gilt nicht für Drohungen oder Einschüchtern.

Schwächen

Farbenblind (1 Punkte)

Sie können zwischen Farben nicht unterscheiden, sondern sehen die Welt nur in Grautönen. Das ist allerdings keine echte Farbenblindheit, was normalerweise die Unfähigkeit bedeutet, zwischen bestimmten Farben zu unterscheiden (etwa Rot-Grün-Blindheit). Farbe bedeutet Ihnen nichts, aber Sie können hervorragend zwischen Grautönen unterscheiden – dunkelgrau, hellgrau, mattgrau usw. Diese Schwäche tritt bei Lupi häufiger auf.

Intoleranz (Gesetzeshüter) (1 Punkte)

Sie haben eine irrationale Abneigung gegen etwas: ein Tier, eine Sorte Menschen, eine

Situation oder einen Gegenstand. Sie haben Schwierigkeit +2 bei allen Würfeln im Zusammenhang mit dem Gegenstand Ihrer Intoleranz. Der Erzähler hat das letzte Wort darüber, was Sie als Gegenstand Ihrer Intoleranz wählen können: Manche Abneigungen sind vielleicht zu trivial (Donuts oder Druckbleistifte), während eine Abneigung gegen „den Wurm“ bei den Garou selbstverständlich ist und kaum als Schwäche zählt.

Gejagd (4 Punkte)

Ein engagierter Werwolfsjäger hat beschlossen, Sie beseitigen zu müssen, und verfolgt Sie unermüdlich, weil er überzeugt ist, dass Sie ein Monster aus der Legende sind, das Menschen frisst. (Er hat natürlich nicht ganz unrecht). Alle, die Sie kennen, auch die anderen Mitglieder Ihres Rudels oder Menschen, denen Sie nahestehen, können durch diesen Jäger in Gefahr geraten. Ihre Nemesis will zwar alle Werwölfe auslöschen, konzentriert sich aber auf Sie. Wie es das Schicksal will, ist Ihr Verfolger immun gegen das Delirium. Er ist außerdem intelligent und einfallsreich und wird Ihnen viel eher eine fiese Falle stellen, als in die Fallen zu tapen, die Sie ihm stellen.

Bisherige Begegnungen

- keine bemerkt

Informationen über Jäger:in

- keine

Erfahrung

- ...

Backstory

Leben vor der ersten Wandlung:

Eden hat keine schönen Erinnerungen an das Pflegesystem. Schon im Alter von einem Jahr wurde sie aufgrund von Verwahrlosung aus ihrer Familie geholt. Ihr leiblicher Vater war ein Werwolf, der sich von ihrer Mutter trennte, bevor er von ihrer Existenz erfuhr.

Ihre Mutter verfiel während der Schwangerschaft zunehmend der Wurm-Versuchung. Eden wechselte etwa alle drei Jahre ihre Pflegefamilie, da sie als aufmüpfig galt. Ihre letzte Pflegefamilie war ihre längste Station und dauerte fünf Jahre.

Jedoch versuchten sie, ihr auszureden, dass sie als Musikerin oder Tänzerin eine Zukunft hätte. Eden wollte das nicht hören und begann auf der Straße zu tanzen und ihre Musik zu präsentieren. (3 Punkte Vortrag, Charisma-Spezialisierung: fesselnd, Vorteile: katzenhaftes

Gleichgewicht, Schlangenmensch)

Dort traf sie Liam und andere Straßenkinder. Ihr Hass auf das Pflegesystem war unübersehbar, und sie beteiligte sich an Aufständen und Demos. Die meiste Zeit war sie jedoch auf öffentlichen Plätzen anzutreffen, wo sie mit ihrer Streetcrew tanzte oder die Shopping-Touren der Passanten mit ihrer alten Gitarre musikalisch untermalte oder sie um ihre Portemonnaies erleichterte (Diebstahl, Geschick-Spezialisierung: flinke Finger). Besonders letzteres brachte ihr immer wieder Ärger mit den Gesetzeshütern ein (Schwäche: Intoleranz Gesetzeshüter).

Das Leben auf der Straße war nicht leicht und doch half es Eden sich auf das vorzubereiten was auf sie zukommen würde. Denn nur so schärfte sie immer mehr ihre Sinne (Aufmerksamkeit) und lernte auf die kleinsten Details zu achten (Spezialisierung Wahrnehmung: Details).

Mit 16 Jahren entschied sie sich schließlich, nicht mehr nach Hause zu gehen. Nur wenige Monate später erfolgte Edens erste Wandlung.

Erste Wandlung:

Als Eden von einem Betrunkenen belästigt wird, steht sie kurz vorm platzen. Gerade noch rechtzeitig taucht Franka auf und vertreibt den Mann, ehe Eden ihre wahre Natur entdeckt. Der Philodox hält den Welpen gut in Schach und schleppt sie anschließend in den Caern.

Das Leben danach:

Seitdem gehörte sie zu Frankas Rudel, das zu dieser Zeit den Posten des Galliards zu besetzen hatte. Anfangs zögerten die Mitglieder des Rudels, einen Neuling aufzunehmen, aber aus Fremden wurden schnell Freunde und schließlich eine Familie. Eine Familie die Eden so nie wirklich gehabt hatte. Besonders „Beppo“ schloss Eden immer mehr ins Herz, auch wenn das farbenblinde (Schwäche) Mädchen immer wieder Opfer seiner Streiche wurde und gerne einmal aussah wie ein 90er-Jahre Clown der eben auf einem Rave gewesen war... so schrill und beißend waren gern die Neonfarben der Klamotten die der Ragabash ihr unterjubelte.

Ein letzter Tanz:

Eines Tages überredete Eden das Rudel, eine Nacht lang den Krieg Krieg sein zu lassen und gemeinsam tanzen zu gehen. Doch der Club, den sie wählten, war ein Unterschlupf von Tänzern, was sie nicht wussten. Eden konnte fliehen, weil Franka und Anuk die Tänzer aufhielten und ihr befahlen zu fliehen. Seitdem zieren Narben ihr vorher schönes Gesicht. Nicht ahnend dass diese Nacht ihr weit mehr einbringen würde, als der Verlust ihrer Familie und den großen Narben, denn jemand war auf sie aufmerksam geworden (Schwäche: gejagd).

Beziehungen zu anderen Fianna:

- die Liedwahrer: „Es gibt nichts Wichtigeres als ihre Mission!“
- die Tuatha de Fionn: „bisschen seltsam sind sie schon...“

- die Kinder des Schreckenswolfs: bisher noch kein Kontakt, weiß nicht von ihrer Existenz
- die Fundamentalisten der Mutter: bisher noch kein Kontakt, weiß zu wenig um sie zu beurteilen
- die flüsternden Wanderer: „Irgendwie kann ich sie verstehen... vielleicht folge ich ihnen eines Tages“
- die Bruderschaft Hermes: „Nicht schlecht was sie machen. Auch das könnte ich mir vorstellen.“
- die Enkel Fionns: „Was sie machen ist nicht falsch, aber der Grund warum sie es tun ist hirnrissig“

Theme - Josh Groban - Remember me

Remember, I will still be here
 As long as you hold me, in your memory
 Remember, when your dreams have ended
 Time can be transcended
 Just remember me

I am the one star that keeps burning, so brightly,
 It is the last light, to fade into the rising sun

I'm with you
 Whenever you tell, my story

Remember, I will still be here
 As long as you hold me, in your memory
 Remember me

I am the one voice in the cold wind, that whispers
 And if you listen, you'll hear me call across the sky

As long as I still can reach out, and touch you
 Then I will never die

Remember, I'll never leave you
 If you will only
 Remember me

Remember me...

Remember, I will still be here

As long as you hold me

In your memory

Remember, when your dreams have ended

Time can be transcended

I live forever

Remember me



Emma-157

Emma

Charakterbild		
Meta	Herkunft	Spiel
Name: Emma	Brut: Menschling	Rudelname: Waschbär und die Schlechten Neuigkeiten
Spielerin: Maria	Vorzeichen: Ahroun	Rudeltotem: Waschbär
Chronik: Liebefelder +	Stamm: Schwarze Furie	Konzept: sportliche Bastlerin

Attribute

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft ____ <i>Kraftreserve</i> ____ [][][][]	Charisma _____ [][][][]	Wahrnehmung _ <i>Instinkte</i> _ [][][][]
Geschick _ <i>blitzschnelle Reflexe</i> _ [][][][]	Manipulation _____ [][][][]	Intelligenz _____ [][][][]
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 ____ [][][][]
Handgemenge _____ [][][][]	Schusswaffen _____ [][][][]	Naturwissenschaften ____ [][][][]

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
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

Ressourcen □□□□
Beschreibung der Punktbedeutung
Vorfahren □□□□
Beschreibung der Punktbedeutung
Fetisch □□□□
Elternbeutel

Totem

Waschbär

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 Durchschlagskraft 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.

Fällende Berührung (Stufe 1)

Diese Gabe erlaubt dem Garou, seinen Feind mit einer bloßen Berührung zu Boden zu schicken. Jeder Luftgeist kann diese Gabe lehren.

System: Der Spieler würfelt Willenskraft (Schwierigkeit = Widerstandsfähigkeit + Sportlichkeit des Gegners). Schon ein Erfolg schleudert das Opfer zu Boden. Diese Gabe kann kostenlos mit einer ganz leichten, beiläufigen Berührung angewendet werden, doch wenn man einen Punkt Willenskraft oder Zorn einsetzt, kann sie auch durch einen Angriff zur Anwendung gebracht werden. Solche Attacken schleudern das Ziel nicht nur zu Boden, sondern machen auch vollen Schaden.

Geschärfte Sinne (Stufe 1)

Diese Gabe schärft die Sinneswahrnehmung eines Werwolfs aufs Gewaltigste. In Menschlings- oder Glabrogestalt werden sein Geruchssinn und sein Gehör so scharf wie die eines Wolfs, außerdem besitzt er hervorragende Nachtsicht. In Crinos-, Hispo- und Lupusgestalt werden seine Sinne übernatürlich ausgeprägt, er kann durch seine Wahrnehmung Wundertaten vollbringen, die andere glauben machen, er sei mit Vorahnung gesegnet. Allerdings können plötzliche, laute Geräusche, grelles Licht oder starke Gerüche den Garou auch überwältigen. Diese Gabe wird von Wolfsgeistern gelehrt.

System: Der Spieler setzt einen Gnosispunkt ein, um diese Gabe für eine Szene zu benutzen. In Menschlings- oder Glabrogestalt sinkt die Schwierigkeit aller Wahrnehmungswürfe des Werwolfs um 2, und er darf Wahrnehmung + Instinkt würfeln, um verblüffende Sinne an den

Tag zu legen, beispielsweise um eine Duftspur zu verfolgen. In Crinos-, Hispo- oder Lupusgestalt sinkt die Schwierigkeit aller Wahrnehmungswürfe des Werwolves um 3 (nicht kumulativ zu den normalen Wahrnehmungsboni der Lupusgestalt), und der Werwolf erhält einen Zusatzwürfel für Instinkt-Würfelvorräte.

Wyrmgespür (Stufe 1)

Der Werwolf kann Manifestationen des Wyrms in der Nähe spüren. Diese Gabe verleiht einen mystischen Sinn, sie beinhaltet keine visuellen oder olfaktorischen Sinneseindrücke, auch wenn Garou mit dieser Gabe oft behaupten: Hier stinkt es nach Wurm. Anwender dieser Gabe sollten bedenken, dass sie keinen Aufschluss über die Hingabe zum Wurm gibt, und dass seine Befleckung auch an verhältnismäßig reinen Seelen haften kann. Wyrmgespür erfordert Konzentration, der mystische Sinn muss aktiv eingesetzt werden. Diese Gabe kann von jedem dienstbaren Geist Gaias gelehrt werden.

System: Der Spieler würfelt Wahrnehmung + Okkultismus. Die Schwierigkeit hängt von der Konzentration und der Stärke des Wyrmeinflusses ab: Das Aufspüren eines Fomors, der sich ein Zimmer weiter aufhält, hätte die Schwierigkeit 6, während die Entdeckung des Geruchs einer Plage, die sich vor einer Stunde in diesem Zimmer befand, eine Schwierigkeit von 7 hätte. Vampire zählen als vom Wurm befleckt, wenn ihr Menschlichkeitswert unter 7 liegt.

Erfahrung

- ...

Persönliches

- Alter: 17
- Haarfarbe: braun
- Augenfarbe: grün
- Größe: 181
- Nationalität: Kanadisch
- Geschlecht: cis weiblich (Pronomen: she/they)

Backstory

Emma lebt in einer Kleinstadt (Brandon) mit Ihrer Mutter, in der Nähe ihrer Großeltern. Sie ist mittelmäßig in der Schule. Könnte vermutlich besser sein, wenn Sie mehr tun würde. Aber Emma interessiert sich mehr für Handball und überhaupt für Sport und für ihr Auto, das sie zum 16ten Geburtstag bekommen hat.

Der Wagen ist alt und für die ständig notwendigen Reparaturen ist Oma und Opas Autowerkstatt nützlich. Emmas beste und einzige richtig enge Freundin ist Isla schon seit sie im Kindergarten waren. Zum Vater, der ziemlich weit weg mit seinem Freund in Montreal lebt, hat

Emma einen guten Kontakt.

Gin-Ken-153

Gin Ken

GinKenImage.jpg

Meta	Herkunft	Spiel
Name: Gin Ken	Brut: Menschling	Rudelname: Waschbär und die Schlechten Neuigkeiten
Spielerin: Samira	Vorzeichen: Theurgin	Rudeltotem: Waschbär
Chronik: Liebefelder +	Stamm: Silberfänge	Konzept: Vorzeigekind unter Leistungsdruck

Attribute

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Charisma _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Wahrnehmung _____ ☐ ☐ ☐ ☐
Geschick _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Manipulation _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Intelligenz _____ ☐ ☐ ☐ ☐
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 _____ ☐ ☐ ☐ ☐
Handgemenge _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Schusswaffen _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Naturwissenschaften __ ☐ ☐ ☐ ☐
Instinkt _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Tierkunde _____ ☐ ☐ ☐ ☐	Okkultes _____ ☐ ☐ ☐ ☐

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
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
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Pflegling
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	

Hintergründe

Vorfahren ☐ ☐ ☐ ☐
Deine Vorfahren beobachten deine Abenteuer mit Interesse und kommen oft, um dir Ratschläge zu erteilen.
Reinrassig ☐ ☐ ☐ ☐
Die größten Helden aller Zeiten leben in Ihnen weiter.
Riten ☐ ☐ ☐ ☐
- Ritus des Bindens (Link TODO) - Ritus der Beschwörung (Link TODO)

Totem

Waschbär

Gaben

Geistersprache (Stufe 1)

Diese Gabe gewährt einem Garou Einsicht in die Sprache der Geisterwelt, sodass er sie mühelos verstehen kann. Zudem kann der Garou sich mit jedem Geist verständigen, dem er begegnet. Die Gabe hat keinen Einfluss darauf, was der Geist von dem Theurgen hält und ob er sich überhaupt mit ihm unterhalten will. Sie kann von jedem Geist gelehrt werden.

System: Diese Gabe wirkt permanent.

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 Einhorngeist 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.

Züngelnde Flamme (Stufe 1)

Der Werwolf lässt seinen Körper in silbernem Licht leuchten. Eine Lune lehrt diese Gabe.

System: Der Spieler setzt einen Willenskraftpunkt ein, um die Gabe zu aktivieren. Das Licht erhellt für den Rest der Szene einen Bereich von 30 m um den Garou. Die Schwierigkeit aller Angriffe auf den Garou steigt in dieser Zeit um 1.

Befehligen der Geister (Stufe 2)

Der Theurg kann Geistern, denen er begegnet, Befehle erteilen und damit rechnen, dass sie sie befolgen. Diese Gabe verleiht nicht die Fähigkeit, Geister zu beschwören – nur sie zum Gehorsam zu zwingen. Wie bei allen Kommunikationsversuchen mit Geistern ist es essenziell, dass der Garou seinen Befehl klar und deutlich äußert. Clevere Geister werden nämlich versuchen, die Befehle durch eigene Auslegung zu verändern, während sie sie Wort für Wort befolgen. Jeder Incarna-Avatar lehrt diese Gabe. * **System**: Der Spieler setzt einen Willenskraftpunkt ein und würfelt Charisma + Führungsqualitäten (die Schwierigkeit entspricht der Gnosis des Geists). Sobald er den Geist unter Kontrolle hat, kann der Charakter einen Befehl nach dem anderen an ihn richten; für jeden zusätzlichen Befehl muss ein weiterer Willenskraftpunkt eingesetzt werden. Man kann einem Geist nicht befehlen, den Ort oder den Gegenstand (oder, im Fall von Fomori, den Menschen ...) zu verlassen, an den er gebunden ist.

Handklinge (Stufe 2)

Viele Silberfänge sind im Zuge ihres Geburtsrechts fähige Schwertkämpfer. Diese Gabe erlaubt es ihnen, sich jederzeit auf ihre Fähigkeiten verlassen zu können, da sie ihnen ermöglicht, ihre Hand in eine rasiermesserscharfe Klinge zu verwandeln, die der eines meisterhaft geschmiedeten Schwertes in nichts nachsteht. Ein Ahnengeist, meist ein früherer Klaivenduellmeister, lehrt diese Gabe.

System: Der Spieler setzt einen Punkt Zorn ein, um eine Hand (oder beide) zu verwandeln. Für den Rest der Szene darf der Charakter mit seinem Arm angreifen wie mit einem Schwert, indem er Geschick + Nahkampf (Schwierigkeit 6) würfelt. Solche Angriffe verursachen Körperkraft + 2 schwer heilbaren Schaden, da die Klauen in die Klinge integriert sind.

Niederstarren (Stufe 2)

Zorn lodert in den Augen eines Werwolfs, entzündet Angst im Herzen eines jeden Menschen und Tiers, lässt sie um ihr Leben fliehen. Wenn die Gabe gegen einen anderen Werwolf eingesetzt wird, erstarrt das Ziel auf der Stelle. Ein Widder- oder Schlangengeist lehrt diese Gabe.

System: Diese Gabe wirkt immer nur auf ein Ziel. Der Spieler würfelt Charisma + Einschüchtern (Schwierigkeit 4 + Rang der Zielperson, falls verfügbar). Das Opfer flieht pro Erfolg eine Runde, kann aber einen Willenskraftpunkt ausgeben, um die Auswirkungen der Gabe eine Runde lang zu ignorieren. Wenn der Spieler fünf oder mehr Erfolge hat, flieht das Opfer für den Rest der Szene. Garou und andere Gestaltwandler mit Zorn fliehen nicht, dürfen

aber nicht angreifen, wenn die Gabe gegen sie eingesetzt wird.

Vorzüge

Beidhändigkeit (ein Punkt)

Sie sind manuell überaus geschickt und können auch mit der „falschen“ Hand Aktionen ohne Abzüge durchführen. Hierbei gelten die Regeln für mehrere Handlungen, Sie erhalten jedoch keine erhöhte Schwierigkeit, wenn Sie zwei Waffen verwenden oder gezwungen sind, die „falsche“ Hand zu nutzen.

Aus gutem Hause (zwei Punkte)

Ihre Familie ist besonders angesehen, entweder in der Gesellschaft der Garou oder in der Menschenwelt. Sie müssen (mit Zustimmung Ihres Erzählers) wählen, auf welche Welt sich Ihr Erbe bezieht und Ihre Familie entsprechend beschreiben. Sie haben Schwierigkeit -1 auf alle gesellschaftlichen Würfe in der entsprechenden Gesellschaft (bei Garou und Blutsgeschwistern, die um die Werwolfgesellschaft wissen, oder im Umgang mit Menschen, die Ihr Erbe kennen). Man erwartet von Ihnen, dem Ruf Ihrer Blutlinie gerecht zu werden. Wenn Ihnen das nicht gelingt, stellen Sie vielleicht fest, dass der Vorzug mit der Zeit weniger wirkungsmächtig wird, wenn Geschichten Ihres Scheiterns das große Ansehen Ihrer Familie überwiegen.

Schwächen

Reiner Fleischfresser (ein Punkt)

„Vegetarier“ ist für Sie ein altes indianisches Wort für „schlechter Jäger“. Gemüse und Getreide enthalten für Sie keine Nährstoffe; Sie können sich nur von Fleisch ernähren – je roher, desto besser. Sie haben echte Probleme in Gegenden, in denen Fleischknappheit herrscht

Feind (zwei Punkte)

So kam es auch, dass sie in einem anderen Caern (Wendigo, Canada, abgelegen in der Wildnis), in dem sie zu Gast war, bei einer Geisterbeschwörung teilnahm. Da ihr die junge Theurgin, die diese Beschwörung leitete, inkompetent und nicht ausreichend geschult vorkam, übernahm sie kurzerhand das Ritual (erfolgreich) und brachte es samt der Bindung eines mächtigen Geistes zu Ende (erster Rangaufstieg). Dies sorgte jedoch dafür, dass der Ritenmeister des dortigen Caerns nicht sehr gut auf sie zu sprechen war und die Theurgin, die ursprünglich dieses Ritual hätte durchführen sollen, schwor Rache für diese öffentliche Demütigung.

- **NSC:** Tala "Krähenfeder" Theurgin der Wendigo
 - Cliath bei letzter Begegnung

- Hat sich nach der Demütigung und dem Rache-Schwur ins Exil begeben
- seit 6 Monaten keine Informationen

Erfahrung

- ...

Backstory

Gin (jap. für Silber) kommt aus einer langen Linie reinrassigster Silberfänge, die wiederum eine lange Reihe bekannter Theurginnen, insb. Exorzistinnen hervorgebracht hat. Ihre Familie kommt ursprünglich aus Japan, weswegen sie Zweisprachig (Englisch und Japanisch) aufgewachsen ist. Aufgrund der strengen Reinrassigkeit ihrer Abstammung und um Metis-Missbildung vorzubeugen ist ihre Mutter jedoch nach Amerika gegangen, wo sie einen passenden Blutsverwandten unter den Menschen fand und mehrere Kinder mit ihm bekam. Gin ist die älteste Tochter und einzige Theurgin unter ihren Geschwistern, weswegen der Druck den Ruhm ihrer Familie zu mehren und den makellosen Ruf zu wahren enorm ist. Ihre Familie ist extrem auf die Reinheit ihres Blutes fixiert (wie wohl die meisten Silberfänge), so dass für Gin eine normale 'Liebesbeziehung' mit 'irgendjemand' aus der Kinder hervorgehen keine Option darstellt.

Es fällt ihr sehr schwer aus den engen, von den Regeln ihrer Familie bestimmten Denkweisen auszubrechen, da ihr gesamtes Leben bereits vorbestimmt ist. So wurde sie auch bereits vor ihrer ersten Wandlung ausgebildet, denn im Ernstfall wäre sie ja immernoch dazu geeignet als Blutsverwandte einem anderen Silberfang Kinder zu gebären. Nach ihrer ersten Wandlung gewann sie zwar das Privileg eine Garou zu sein, verlor aber im Gegenzug nahezu jede Freiheit die sie hatte.

Gin wurde einer noch strengeren Ausbildung unterzogen, die Schwertkampf, Okkultismus, Riten, Etikette und das Umbra mit seinen Bewohnern beinhaltete. Ihr wurde ein strenger Kodex aus Leistungsbereitschaft, Ehre und Aufopferung vermittelt, aber auch das unumstößliche Wissen, dass sie zu einer 'Elite' gehört, die etwas 'Besseres als die Anderen' ist, was zu einer gewissen Grundarroganz bei ihr führt.

So kam es auch, dass sie in einem anderen Caern (Wendigo, Canada, abgelegen in der Wildnis), in dem sie zu Gast war, bei einer Geisterbeschwörung teilnahm. Da ihr die junge Theurgin, die diese Beschwörung leitete, inkompetent und nicht ausreichend geschult vorkam, übernahm sie kurzerhand erfolgreich das Ritual und brachte es samt der Bindung eines mächtigen Geistes zuende (erster Rangaufstieg).

Dies sorgte jedoch dafür, dass der Ritenmeister des dortigen Caerns nicht sehr gut auf sie zu sprechen war und die Theurgin, die ursprünglich dieses Ritual hätte durchführen sollen, schwor Rache für diese öffentliche Demütigung.

Seid Gins Wandlung ist es so, dass pflanzliche Nahrung kaum noch Nährwert für sie enthielt. Deswegen wurde sie schließlich zu einer reinen Fleischesserin um ihren Hunger zu stillen. Da sie bisher stets unter der strengen Aufsicht ihrer Mutter und Großmutter stand, war Gin noch kein Mitglied eines 'eigenen' Rudels. Vor einiger Zeit beschloss ihre Mutter wieder zurück nach Japan zu gehen, da ihr Amerika mit seiner 'Zügel- und Maßlosigkeit, so wie mangelnder Disziplin' nie zugesagt hatte.

Gin sah darin die Chance sich erstmals in ihrem Leben ein wenig aus dem Einfluss ihrer Familie zu lösen und bat darum, in einen Caern in Amerika gehen zu dürfen und betonte, dass sie auch eigene Erfahrungen sammeln müsse, um zu einer wahrhaftigen Silberfang-Theurgin zu werden. Zu ihrer großen Überraschung wurde ihr dies erlaubt. Doch schnell stellte Gin fest, dass sie sich keineswegs „frei“ fühlte und ihr gesamtes Handeln und Leben nach wie vor darauf ausgerichtet war den Ruf ihrer Familie zu ehren und dass auch ohne ihre Mutter ein Versagen, egal wie klein es war, zu Minderwertigkeitskomplexen, Angst und dem Gefühl von Wertlosigkeit führte. So ist es eine ihrer größten Ängste 'zu versagen', völlig gleich in welchem Bereich.

Dies fiel auch dem Ritenmeister Eugenio auf, so dass er beschloss, dass sie vielleicht in einem weniger traditionalistischem Rudel gut aufgehoben sein könnte ...



Liam-Gaboury-156

Liam Gaboury

liam.jpg

Meta	Herkunft	Spiel
Name: Liam Gaboury	Brut: Menschling	Rudelname: Waschbär und die Schlechten Neuigkeiten
Spiely: Jonas	Vorzeichen: Ragabash	Rudeltotem: Waschbär
Chronik: Liebefelder +	Stamm: Knochenbeißer	Konzept: Creative Urban Terrorist

Attribute

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft _____ [] [] [] []	Charisma _____ [] [] [] []	Wahrnehmung _____ [] [] [] []
Geschick _____ (Flinke Finger) [] [] [] []	Manipulation _____ [] [] [] []	Intelligenz _____ [] [] [] []
Widerstandsfähigkeit _ (Zäh) [] [] [] []	Erscheinungsbild _____ [] [] [] []	Geistesschärfe _____ [] [] [] []

Fähigkeiten

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
Aufmerksamkeit _____ [] [] [] []	Diebstahl _____ [] [] [] []	Akademisches Wissen _ [] [] [] []
Ausdruck _____ [] [] [] []	Etikette _____ [] [] [] []	Computer _____ [] [] [] []
Ausflüchte _____ [] [] [] []	Fahren _____ [] [] [] []	Enigmas _____ [] [] [] []
Einschüchtern _____ [] [] [] []	Handwerk _____ [] [] [] []	Gesetzeskenntnis _____ [] [] [] []
Empathie _____ [] [] [] []	Heimlichkeit _____ [] [] [] []	Medizin _____ [] [] [] []
Führungsqualitäten _____ [] [] [] []	Nahkampf_ (Improv. Waffen) [] [] [] []	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
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐	☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

changes.png

Ruf

Nächster Rang: Adren (13 permanente Punkte in irgendeiner Kombination)

Ruhm	Ehre	Weisheit	Rang
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Pflegling
☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐	☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒	

Hintergründe

Fetisch ☐ : Magpie's Swag
(Stufe 1, Gnosis 5) Gym bag of holding (3x Volume, attuned, no weaver items, 3 Nüsse/Tag)

Fetisch [] : Truth Earring

(Stufe 1, Gnosis 6) Vibriert wenn angelogen, Täuschen durch Sprache ist +3 schwieriger.

Fetisch [] : Dagger of Retribution

(Stufe 2, Gnosis 5) Hässlicher Stahldolch, kann in die Richtung von Diebesgut oder Dieben ziehen.

Angriff: Gesch. + NK (Schw. 4), Schaden: Stärke (T/SH)

Totem [] [] []

Waschbär

Gaben

Primatendaumen (Menschling, Stufe 1)

Though many of Gaia's children use tools, none have mastered them so thoroughly as humanity. The homid focuses this mastery into the tools she uses, causing their spirits to awaken and lend her aid. An ancestor-spirit or spirit of a man-made object teaches this Gift.

System: The werewolf spends a turn concentrating, and then the player rolls Wits + Crafts (difficulty 7). Each success reduces the difficulty by one on the next roll she makes for her character to employ a tool made by human hands. The purpose is irrelevant—this Gift is equally efficacious for attempts to repair an engine, drive a car or fire a gun.

W20 Core: pg. 152

Siegel Öffnen (Ragabash, Stufe 1)

The werewolf can open nearly any sort of closed or locked physical device. A raccoon-spirit teaches this Gift.

System: The player rolls Gnosis (difficulty of the local Gauntlet rating). If the object is sealed with magic, the player must spend a Gnosis point before making the attempt.

W20 Core: pg. 161

Süßer Honigduft (Knochenbeißer, Stufe 1)

A target the Garou touched at some point during the last hour begins to exude a wonderfully

sweet aroma, and becomes slightly sticky to the touch. All manner of vermin quickly appear and coat the victim. The resulting coat of gnats, flies, bees and beetles crawls, stings, and generally impairs vision and hearing. Insect-spirits teach this Gift.

System: The player spends one Gnosis point and rolls Wits + Subterfuge (difficulty 7). The target suffers a -1 penalty to all actions for one hour per success; the smell will not wash off during this time.

W20 Core: pg. 174

Schätze im Müll (Knochenbeißer, Stufe 1)

The refuse of humanity provides all the canny Bone Gnawer needs. Through the use of this Gift, any broken object can be temporarily restored to full functionality and usefulness. A raccoon-spirit teaches this Gift.

System: The player takes hold of a broken object and rolls Wits + Crafts. The object functions perfectly for one turn per success, and also supplies its own power, fuel, or ammunition — a dull knife cuts, a busted microwave runs (without being plugged into anything), an old rusty Saturday night special fires even without bullets, a junked car starts up and runs. The lifespan of the object's renewed usefulness can be extended to one full day by spending a point of Willpower, but the object requires proper power, fuel, and ammunition in such circumstances.

W20 Core: pg. 175

Hundetarnung (Knochenbeißer, Stufe 2)

The Bone Gnawer masks herself so that she blends into the urban landscape, disguising her Lupus form so that it appears as a large dog rather than a wolf. Despite its enormous utility, most other tribes spurn this Gift as degrading to the dignity of the Garou. A dog-spirit teaches this Gift.

System: The player rolls Manipulation + Subterfuge (difficulty 7). The disguise lasts for one scene per success.

W20 Core: pg. 175

Berührung der Mutter (Theurg, Stufe 1)

The Theurge channels spiritual power through her hands, mending the wounds of any other living creature. This Gift may not heal the werewolf herself, spirits, or the undead. A bear- or unicorn-spirit teaches it.

System: The player spends one Gnosis point and rolls Intelligence + Empathy (difficulty is the target's current Rage, or 5 for those with no Rage). Each success heals one level of lethal, bashing, or aggravated damage. The healer may even heal fresh Battle Scars (see p. 259) in this manner, if the Gift is applied during the same scene in which the scar is received and an extra Gnosis point is spent.

W20 Core: pg. 164

Vorzüge

Natural Channel (3 Punkte)

You find crossing the Gauntlet easier than many of your fellow Garou. The difficulty for stepping sideways is one less for you.

W20 Core: pg. 483

Mechanical Aptitude (1 Punkt)

You are naturally adept with all kinds of mechanical devices (note that this aptitude does not extend to electronic devices, such as computers, or anything that does not work predominantly through moving parts). The difficulties of all dice rolls to understand, repair, or operate any kind of mechanical device are reduced by 2. However, this Merit does not help you drive any sort of vehicle; once you're behind the wheel, you're on your own.

Schwächen

Neugierig (2 Punkte)

You find mysteries of any sort irresistible. Whether it's a closed drawer, a whispered conversation, or a mysterious light just beyond the trees, you have to know what is going on at all times. Anytime you are presented with the unknown, make a Wits roll or else you must go investigate. The difficulty varies with the roll involved: 5 for simple things ("What is in that storage unit?") and up to 9 for intense circumstances ("I wonder what those fomori are planning. I'd better go listen in. What could possibly go wrong?")

W20 Core: pg. 477

Ungeduldig (1 Punkt)

You have no patience for standing around and waiting. Now is the time for action. Make a Willpower roll (difficulty 6) any time you try to wait rather than act immediately. Failure means you're off to tackle what's got to be done, on your own if necessary.

W20 Core: pg. 477

Seitwärts Rutschen (1 Punkt)

You find it difficult to control travel between the physical world and the Umbra, sometimes entering the spirit world when you don't intend to. When stressed and near a reflective surface, you must roll Wits + Occult (difficulty 7) to avoid shifting into the Umbra unintentionally. In order to overcome the Gauntlet, you must still roll your Gnosis, but the difficulty is 1 less than usual. If you deliberately try to step sideways, you do so at the normal difficulty.

W20 Core: pg. 484

Animal Musk (1 Punkt)

You have the odor of an animal, even in Homid form. Whenever you are indoors or in a crowd of people, you make all Social rolls at a +2 difficulty. Outdoors or in situations where you can distance yourself from humans, your odor is not noticeable. Wolves (and lupus-born Garou) take little notice of this Flaw.

W20 Core: pg. 473

Intolerant: Polizei (1 Punkt)

You have an irrational dislike of a certain thing: an animal, class of person, situation, or object. You gain a +2 difficulty on all dice rolls involving the focus of your intolerance. The Storyteller is the final arbiter of what you can choose to have an Intolerance of: some dislikes may be too trivial to count (doughnuts or mechanical pencils) while disliking "the Wyrms" is already a common mindset for Garou and hardly counts as a Flaw.

W20 Core: pg. 477

Hard of Hearing (0 Punkte)

You have problems hearing certain sounds or ranges of sounds, or have some other problem that affects your auditory senses. You have a +2 difficulty to all rolls involving hearing sounds. You do not receive the normal bonus for Perception in Lupus form for auditory checks.

W20 Core: pg. 473

Erfahrung

- Verfügbar: 0
- Insgesamt: 95

Persönliches

- Alter: 19
- Größe: 174 (Menschling)
- Gewicht: 70 kg (Menschling)
- Haarfarbe: Straßenköter, meist ungewaschen
- Augenfarbe: Grün
- Ethnie: So weiß wie Toastbrot
- Nationalität: Kanadisch
- Geschlecht: Männlich

Backstory

Liam ist schon seit ein paar Jahren mehr oder weniger Obdachlos, seine Eltern sind nicht mehr im Bild und er ist durch alle Sicherheitsnetze gefallen. Er hat sich aber an das Leben auf, über, unter und neben der Straße gut gewöhnt. Irgendwann vor ein paar Monaten hat er Bandit, den Waschbären, kennengelernt. Die hängen seitdem meist zu zweit rum.

Er ist nicht sehr gebildet, aber dafür ziemlich clever. Probleme löst er am liebsten kreativ und unorthodox. Das überträgt sich auch in den Kampf. Einfach drauf zu laufen und losprügeln ist selten. Lieber schauen, wie wir aus der Umgebung einen unfairen Vorteil erschaffen.

Seine Zeit auf der Straße und das allgemeine politische Klima haben ihn schon länger stark radikalisiert. Auch wenn er keiner spezifischen Ideologie anhängt, ist er doch stets dafür zu haben, Arschlöchern (ob in Anzug oder Springerstiefeln) eins auszuwischen. Die letzte Große Nummer war ein Anschlag auf eine im Aufbau befindliche Ölpipeline.

Kampfnarben

- Rechtes Ohr größtenteils abgerissen (unnötigerweise. Danke, Linnea!)
- Silber-Schrot-Narben in den Schienbeinen