

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 Mensching 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 Täänzern, 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



Revision #1

Created 2026-03-02 20:42:50 UTC by Lester

Updated 2026-03-02 20:42:50 UTC by Lester