

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 ____ [] [] [] []

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
□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	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 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.

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 Einhörngeist 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 ...



Revision #1

Created 2026-03-02 20:42:51 UTC by Lester

Updated 2026-03-02 20:42:51 UTC by Lester