Gruppe

Die SC

1. **Eden (Fianna):** Die emotionale Stimme und das "Gesicht".
2. **Liam (Knochenbeißer):** Der dreckige Taktiker und Saboteur.
3. **Emma (Schwarze Furie):** Der physische Schild und Motor.
4. **Ally (Glaswandler):** Das digitale Auge und der spirituelle Support.

Der Rudeltotem ist Waschbär.

Eden

Stamm: Fianna | **Vorzeichen:** Galliard | **Konzept:** Street-Dancerin & Überlebenskünstlerin

---

Kern-Konzept & Erscheinung

> Theme Song - Josh Groban - Remember me

Eden ist keine klassische Kelten-Bardin mit Harfe, sondern eine **moderne Galliard der Straße**. Sie ist drahtig, athletisch und bewegt sich mit einer fast unnatürlichen, schlangenmenschartigen Anmut.

- **Markenzeichen:** Ihr einst schönes Gesicht wird durch markante Narben gezeichnet – ein brutales Souvenir von den Tänzern der Schwarzen Spirale.
- **Stil:** Funktionale Streetwear, oft kombiniert mit Resten der schrillen Neon-Klamotten, die ihr verstorbener Ragabash-Freund Beppo ihr einst "aufgezwungen" hat. Ihre alte Gitarre trägt sie wie eine Waffe und ein Heiligtum zugleich.

Persönlichkeit & Wesen

- **Die Beobachterin:** Durch jahrelanges Überleben im Pflegesystem und auf der Straße hat sie einen extremen Blick für Details entwickelt. Sie sieht die kleinen Dinge, die anderen entgehen.
- **Rebellisch & Misstrauisch:** Gegenüber Autoritäten (insbesondere Gesetzeshütern) reagiert sie allergisch. Ihr Vertrauen muss man sich hart erarbeiten, aber wer es hat, gehört für sie zur "Familie" – und für die würde sie sterben.

- **Die fesselnde Performerin:** Wenn sie tanzt oder musiziert, bündelt sie ihren ganzen Schmerz und ihre Wut. Sie ist keine Unterhalterin, sie ist eine Geschichtenerzählerin, die ihr Publikum emotional in den Schwitzkasten nimmt.

Stärken & Schwächen

- **Talente:** Herausragendes Gleichgewicht, flinke Finger (Taschendiebstahl) und eine charismatische Präsenz, die Menschen in ihren Bann zieht.
- **Einschränkungen:** Sie ist farbenblind und trägt das schwere Erbe eines "Survivor Guilt" (Überlebensschuld) in sich. Zudem wird sie von einer unbekannten Gefahr aus ihrer Vergangenheit gejagt.

Motivation & Rolle im Rudel

Eden sucht unbewusst nach einem Ersatz für das verlorene Rudel um Franka. Als Galliard sieht sie ihre Aufgabe darin, die Legenden derer zu bewahren, die die Welt vergessen hat. Sie ist das „Auge und Ohr“ des Rudels in der Stadt und diejenige, die den Mut hat, die ungeschminkte Wahrheit auszusprechen.

Liam

Stamm: Knochenbeißer | **Vorzeichen:** Ragabash | **Konzept:** Urbaner Saboteur & Guerilla-Taktiker

---

Kern-Konzept & Erscheinung

> *"Warum sollte ich fair kämpfen? Faire Kämpfe dauern zu lange und am Ende bluten beide. Ich werf' lieber den Feuerlöscher und trete nach, solange der andere noch hustet."*

Liam ist der Inbegriff des "unsichtbaren Mannes". Er hat das Talent, mit dem urbanen Hintergrund zu verschmelzen, sei es in einer dunklen Gasse oder in einer Menschenmenge.

- **Markenzeichen:** Er trägt funktionale, strapazierfähige Kleidung in Schichten – praktisch für jede Wetterlage und voller Taschen für "nützlichen Kleinkram". Meistens ist der Waschbär **Bandit** irgendwo in seiner Nähe (oder in seinem Rucksack) zu finden.
- **Stil:** Sein Äußeres ist ungepflegt, aber zweckmäßig. Er riecht eher nach billigem Kaffee und dem Öl der Pipeline-Sabotage als nach dem Wald. In seinen Augen funkelt eine Wachsamkeit, die zeigt, dass er bereits drei Fluchtwege kennt, bevor er einen Raum überhaupt betritt.

Persönlichkeit & Wesen

- **Der unorthodoxe Denker:** Liam fehlt die klassische Bildung, aber sein Verstand arbeitet wie ein Präzisionsuhrwerk, wenn es um Ursache und Wirkung geht. Er denkt nicht linear, sondern in Möglichkeiten und Schwachstellen.
- **Radikaler Geist:** Er hat kein Vertrauen in Systeme, seien sie menschlich oder von Garou-Hierarchien geprägt. Für ihn zählt das Hier und Jetzt und der Schutz derer, die ganz unten stehen. Er ist ein Rebell mit einer sehr kurzen Zündschnur gegenüber Tyrannen.
- **Pragmatischer Kämpfer:** Ehre ist für Liam ein Luxus, den er sich nicht leisten will. Ein gewonnener Kampf ist für ihn ein Kampf, den man überlebt hat, egal wie dreckig der Trick war.

Stärken & Schwächen

- **Talente:** Improvisationstalent (besonders im Kampf und bei Sabotage), profunde Kenntnis des urbanen Dschungels und die Fähigkeit, Bandit als "zusätzliches Paar Hände" einzusetzen.
- **Einschränkungen:** Sein Mangel an formaler Bildung kann ihn in akademischen oder hochtrabenden sozialen Kreisen (z.B. bei Silberfängen) isolieren. Seine radikale Einstellung macht ihn zudem anfällig für unüberlegte Aktionen gegen Autoritätspersonen.

Motivation & Rolle im Rudel

Liam ist der "Dirty Work"-Spezialist. Im Rudel übernimmt er die Rolle des Aufklärers und Taktikers, der dafür sorgt, dass die Gruppe nicht fair kämpfen muss. Er sieht das Rudel als seine neue "Crew", die er mit allen Mitteln vor dem System und dem Wyrm verteidigt – wobei der Übergang zwischen beidem in seinen Augen oft fließend ist.

Emma

Stamm: Schwarze Furien | **Vorzeichen:** Ahroun | **Konzept:** Mechanikerin & "Amazonas-Athletin"

Kern-Konzept & Erscheinung

> *"Ich weiß nicht viel über Prophezeiungen oder den Untergang der Welt. Aber wenn dieses Ding Isla oder meine Familie bedroht, dann schlage ich ihm den Schädel ein. Und danach repariere ich den Truck."*

Emma wirkt auf den ersten Blick wie die sympathische Sportlerin von nebenan. Sie ist kräftig gebaut, hat Schwielen an den Händen vom Schrauben und Sport und trägt meistens praktische Kleidung, die auch mal ölig werden darf.

- **Markenzeichen:** Ihr alter, ständig reparierter Wagen und eine Kette oder ein Glücksbringer von Isla oder ihren Großeltern.

Persönlichkeit & Wesen

- **Bodenständig & loyal:** Sie ist das Herz des Rudels. Wenn es brennt, steht sie vorne. Sie ist loyal bis zur Selbstaufgabe, besonders gegenüber Isla und ihrer Familie.
- **Direkt:** Emma mag keine Spielchen. Wenn es ein Problem gibt, wird es angepackt – egal ob es ein kaputter Motor oder ein Formorer ist.
- **Innere Zerrissenheit:** Sie liebt ihr altes Leben, weiß aber, dass sie nie wieder ganz dorthin zurückkehren kann. Dieser Schmerz macht sie als Ahroun nur noch gefährlicher.

Motivation & Rolle im Rudel

Emma ist der Schild des Rudels. Während Liam trickst und Eden inspiriert, sorgt Emma dafür, dass alle überleben. Sie bringt technische Expertise (Fahrzeuge/Reparaturen) und rohe Gewalt mit, wenn Diplomatie versagt.

Ally

Stamm: Glaswandler | **Vorzeichen:** Theurge | **Konzept:** Gehörlose Hacker-Schamanin

---

Kern-Konzept & Erscheinung

> *"Ich höre den Wind nicht, aber ich sehe, wie er die Daten durch die Leitungen peitscht. Und ich höre die Geister... sie lügen nie so wie Menschen."*

Ally ist eine stille Beobachterin. Da sie nicht hört, scannt sie ihre Umgebung ständig mit den Augen. Sie wirkt oft distanziert oder in ihre Technik vertieft, aber ihr Blick ist messerscharf.

- **Markenzeichen:** Ihr Sprachcomputer/Tablet, das ständig in Griffweite ist. In brenzligen Situationen kommuniziert sie über präzise Gebärden oder kurze, mühsame Laute.
- **Stil:** Unauffällige, bequeme Kleidung, die beim Schrauben an PCs nicht stört. Unter der schüchternen Fassade verbirgt sich die athletische Kraft einer Poledancerin.

Persönlichkeit & Wesen

- **Die loyale Unterstützerin:** Ally blüht auf, wenn sie anderen helfen kann. Sie ist die ultimative "Support-Klasse" – technisch wie spirituell.
- **Getriebene Neugier:** Ihr Verstand ist ein Schwamm. Sie MUSS Dinge wissen. Das macht sie zur perfekten Ermittlerin, aber auch anfällig für Ablenkungen.
- **Innerlich zerrissen:** Sie trägt die Last, für den Tod ihres ersten Rudels verantwortlich zu sein. Das macht sie submissiv gegenüber Autoritäten, da sie ihrem eigenen Urteil nicht mehr traut.

Stärken & Schwächen

- **Talente:** Herausragende Hackerin und Technikerin, multilingual, extrem fokussiert (Konzentration). In Lupus-Gestalt verfügt sie über ein geschärftes Gehör, das sie im Alltag nicht hat.
- **Einschränkungen:** Gehörlos (Homid), massiv schüchtern, Trauma gegenüber Schlangengeistern. Sie neigt dazu, sich unterzuordnen, selbst wenn sie es besser weiß.

Motivation & Rolle im Rudel

Ally ist das spirituelle und technologische Rückgrat. Sie bereitet Fetische vor, sichert die digitale Kommunikation und spricht mit den Geistern der Stadt. Sie sucht in diesem neuen Rudel nach Erlösung für ihre "Tat" und nach einer Familie, die sie nicht durch Regelbrüche dazu zwingt, wieder zur Verräterin zu werden.

Revision #1
Created 2026-03-02 20:48:49 UTC by Lester
Updated 2026-03-02 20:56:50 UTC by Lester