SC Charakterbögen

- Charakterbogen-Template-154
- Darcy
- Kim
- Geddy
- Flea
- Trent
- Josh
- Charakter Lukas
- Charakter Daniel

Charakterbogen-Template-154

Charakterbogen Template

□☒□□

Charakterbild

Meta	Herkunft	Spiel
Name: **Kim Nobody**	Brut: **Menschling**	Rudelname: die Neuen
Spielerin: **...**	Vorzeichen: **abc**	Rudeltotem: **-**
Chronik: **Travia's Oneshot**	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

Darcy

□⊠□□

D'arcy studiert Agrarwissenschaften im 3. Semester und kommt aus einer Vorstadtfamilie. Sie ist ruhig, beobachtend und lässt sich nicht schnell aus der Ruhe bringen. Sie war auf dem Weg zu einem Wochenendseminar über nachhaltigen Bodenbau.

Darcy Wretzky

Meta	Herkunft	Spiel
Name: **D'arcy**	Brut: **Menschling**	Rudelname: die Neuen
Spielerin: **...**	Vorzeichen: **Philodox**	Rudeltotem: **-**
Chronik: **Travia's Oneshot**	Stamm: **Kinder Gaias**	Konzept: **Agrar-Studentin & Naturbeobachterin**

Attribute

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft _____ □□□□□	Charisma _____ □□□□□	Wahrnehmung ____ *detailversessen* _____ □□□□□
Geschick _____ □□□□□	Manipulation _____ □□□□□	Intelligenz _ *wissenswerte Kleinigkeiten* _ □□□□□
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 _____ □□□□□

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

Ressourcen □□□□

Diese Eigenschaft beschreibt Ihre persönlichen finanziellen Ressourcen oder den Zugang zu Finanzmitteln. Dabei kann es sich um Bargeld handeln, aber wenn dieser Hintergrund höhere Werte erreicht, sprechen wir wahrscheinlich von Anlagen, Immobilien oder Kapital in Form von Aktien und Wertpapieren. Die Ressourcen eines Charakters hängen von seinem Lebensstil ab – ein Lupus im Yukon wird wahrscheinlich nicht jeden Monat eine Überweisung von seinem Börsenmakler bekommen. Ein Charakter ohne Ressourcen kann genügend Kleidung und Vorräte haben, um zu überleben, kann aber auch ein Obdachloser sein, der in Lupusgestalt in einem Erdloch schläft.
Sie haben je nach Wert jeden Monat ein Grundeinkommen, aber wie alle anderen Eigenschaften auch sollten Sie den Besitz von Ressourcen begründen können. Der Erzähler wird in Abhängigkeit vom Schauplatz Ihrer Chronik und den Kulturen, mit denen Sie Kontakt haben, festlegen, wie hoch dieses Grundeinkommen ist. Ein Werwolf kann sein Vermögen aufzehren, wenn er ständig am Amazonas kämpft, statt sich um sein Aktienportfolio zu kümmern. Sie können auch Anlagen zu Geld machen, wenn Sie Bares brauchen, aber das kann Wochen oder gar Monate dauern, je nachdem, was genau Sie zu verkaufen versuchen. Für Kunst zum Beispiel tauchen Interessenten ja nicht einfach so aus heiterem Himmel auf.

1. Ausreichend. Sie können nicht viele ausgedehnte Shoppingtouren machen, aber Sie haben eine ordentliche Wohnung, ein Auto, das nicht jede Woche einmal liegen bleibt, und für die Arbeiterklasse einen annehmbaren Lebensstandard.
2. Bescheiden. Vom Einkommen her gehören Sie indeutig zur Mittelklasse und können sich ab und zu auch mal etwas leisten. Sie können sich bei Bedarf professionelle Hilfe leisten. Sie haben ausreichend Bargeld, bewegliches Eigentum und Wertsachen, um sich überall sechs Monate lang auf dem Standard von Ressourcen 1 über Wasser halten zu können.

Gaben

Geruch des Menschen (Stufe 1)

Die Wesen der Wildnis haben begriffen, dass Menschen oft den Tod bringen. Die Kreaturen der Stadt verbinden ihren Geruch mit Autorität, Annehmlichkeiten und leichter Beute. Mit dieser Gabe verstärkt ein Garou den Menschengeruch, der ihn umgibt, indem er ihn spirituell auflädt. Sie wird von einem Ahnengeist gelehrt.
System: Alle wilden Tiere (mit Ausnahme übernatürlicher Wesen in Tiergestalt) verlieren zwei Würfel aus ihrem Würfelvorrat, wenn sie mit dem Garou interagieren (außer wenn sie sich verteidigen oder wegrennen) und werden eher die Flucht ergreifen statt einen Angriff zu wagen. Haus- und Nutztiere betrachten den Werwolf als einen Freund, und selbst abgerichtete Kampfhunde wedeln lediglich mit dem Schwanz, solange der Charakter sie nicht angreift. Die Gabe ist permanent aktiv.

Schmerz widerstehen (Stufe 1)

Der Werwolf reißt sich zusammen, bündelt seine Willenskraft und ignoriert den Schmerz seiner Wunden. Ein Bären-oder Dachsgeist lehrt diese Gabe.
System: Der Spieler setzt einen Willenskraftpunkt ein; der Charakter darf für den Rest der Szene alle Wundabzüge ignorieren.

Waffe blockieren (Stufe 1)

DDas Kind kann jede von der Weberin geschaffene Waffe in seiner Hörweite funktionsunfähig machen. Ein Taubengeist lehrt diese Gabe.
System: Der Garou ruft ein altes Wort der Macht und der Gnade und setzt einen Gnosispunkt ein. Der Spieler würfelt Willenskraft gegen die höchste Willenskraft aller Bewaffneten in Hörweite als Schwierigkeit. Pro Erfolg versagen alle hergestellten Waffen für eine Runde. Dazu zählen Schusswaffen, Armbrüste, Flammenwerfer und sogar Messer und Schwerter, die nicht mehr schneiden. Natürliche Waffen (etwa Klauen) und natürliche improvisierte Waffen (etwa Steine oder ohne Zutun des Garous abgebrochene Äste) bleiben unbeeinträchtigt.

Erfahrung

- ...

Backstory

Für diesen Oneshot gilt was oben steht und was sonst du passend findest

Kim

□☒□□

Kim arbeitet als Industriemechanikerin für Land- und Baumaschinen. Sie ist direkt, packt lieber an als zu reden und liebt Motoren. Sie ist die Fahrerin der Gruppe.

Kim Deal

Meta	Herkunft	Spiel
Name: **Kim**	Brut: **Menschling**	Rudelname: die Neuen
Spielerin: **xxx**	Vorzeichen: **Ahroun**	Rudeltotem: **Waschbär**
Chronik: **Travia's Oneshot**	Stamm: **Glasswandler**	Konzept: **Direkte Mechanikerin**

Attribute

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft _ *Stählerner Griff* _ □□□□□	Charisma _____ □□□□□	Wahrnehmung _____ □□□□□
Geschick ____ *flinke Finger* ____ □□□□□	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 _____ □□□□□

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
Handgemenge _ *Muay Thai* _ □□□□□	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

Vorfahren □□□□□

Für Menschen stellen die Erinnerungen an ihre Vorfahren bestenfalls ein pseudowissenschaftliches Konzept dar. Für die Garou, die mit den Geistern ihrer Ahnen Kontakt aufnehmen können, ist sie allgegenwärtig. Viele Werwölfe besitzen einige der Erinnerungen ihrer entfernten Vorfahren; manche gestatten ihren Ahnen sogar, ihren Körper zu übernehmen. Einmal pro Spielsitzung darf ein Garou mit dieser Hintergrundeigenschaft auf seinen Wert bei Vorfahren würfeln (Schwierigkeit 8 oder 10, wenn er versucht, einen bestimmten Vorfahren zu

kontaktieren). Jeder Erfolg gestattet dem Charakter, einen Würfel zum Würfelvorrat einer Fähigkeit zu addieren – und er hat keine Abzüge, wenn er diese Fähigkeit nicht besitzt. Beispielsweise muss der junge Michel, ein echter Flachlandindianer, eine gigantische Klippe erklimmen, um seinem bedrängten Rudel zu Hilfe zu eilen. Michel hat Vorfahren 4 und Sportlichkeit 0. Er ruft seine Vorfahren zu Hilfe, und Michels Spieler würfelt mit vier Würfeln gegen eine Schwierigkeit von 8. Er erzielt drei Erfolge. Michel kontaktiert seinen Urururgroßonkel Klippenzähmer, der ihn die steile Bergflanke hoch und auf die Spitze führt. Nun besitzt der Spieler einen temporären Sportlichkeitswert von 3, um seinen Kletterwurf zu machen. Wenn der Garou Sportlichkeit 2 gehabt hätte, hätte sein tatsächlicher Würfelvorrat nun fünf Würfel umfasst.

Alle Effekte halten eine Szene lang an.

Es ist zwar schwieriger, Kontakt zu einem bestimmten Vorfahren aufzunehmen, aber eine erfolgreiche Kontaktaufnahme könnte nach Entscheidung des Erzählers gute Ratschläge oder zukunftsweisende Visionen bewirken.

Ein Patzer bei einem Wurf auf Vorfahren könnte bedeuten, dass der Charakter für den Rest der Szene in Katatonie verfällt, überwältigt von der Erinnerung an Tausende von Leben. Alternativ dazu könnte der Ahnengeist sich auch weigern, den Körper des Charakters wieder zu verlassen. Wie lang der Vorfahre bleibt, entscheidet der Erzähler.

1. Sie haben kurze, verschwommene Visionen aus der fernen Vergangenheit.
2. Sie erinnern sich an Gesichter und Orte aus früheren Leben genau wie an Ihre frühe Kindheit.

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

Primatendaumen (Stufe 1)

Keine anderen Kinder Gaias haben den Gebrauch von Werkzeugen derart perfektioniert wie die Menschen. Der Menschling kanalisiert diese Perfektion in die von ihm verwendeten Werkzeuge, wodurch die Geister in ihnen erwachen und ihm behilflich sind. Ein Ahnengeist oder der Geist eines von Menschenhand gefertigten Gegenstandes lehrt diese Gabe.
System: Der Werwolf konzentriert sich eine Runde lang, dann würfelt der Spieler Geistesschärfe + Handwerk (Schwierigkeit 7). Jeder Erfolg reduziert die Schwierigkeit des

nächsten Wurfes, mit dem der Charakter ein beliebiges von Menschenhand gefertigtes Werkzeug benutzen will, um 1. Die Gabe kann für so unterschiedliche Dinge wie die Reparatur eines Motors, das Fahren eines Autos oder das Abfeuern einer Waffe genutzt werden.

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.

Diagnose (Stufe 1)

Mit einem Blick kann der Glaswandler feststellen, was bei einer Maschine nicht in Ordnung ist. Bei der anschließenden Reparatur kann er auf die Hilfe des Geistes zählen, der in der Maschine wohnt. Jeder Technologiegeist kann diese Gabe lehren.
System: Dem Charakter gelingen automatisch alle Versuche zu erkennen, warum kaputte technische Geräte nicht funktionieren. Der Spieler setzt einen Gnosispunkt ein, während der Garou den Geist eines kaputten Gerätes mental überzeugt, ihm bei der Reparatur zu helfen. Die für die Reparatur des Geräts erforderliche Zeit wird halbiert genau wie die Anzahl der erforderlichen Erfolge.

Erfahrung

- ...

Backstory

Für diesen Oneshot gilt was oben steht und was sonst du passend findest

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 _ *kühler Kopf* _ □□□□□

Fähigkeiten

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
Aufmerksamkeit _____ □□□□□	Diebstahl _____ □□□□□	Akademisches Wissen ____ □□□□□
Ausdruck _____ □□□□□	Etikette _____ □□□□□	Computer _____ □□□□□
Ausflüchte _____ □□□□□	Fahren _____ □□□□□	Enigmas _____ □□□□□
Einschüchtern _____ □□□□□	Handwerk _____ □□□□□	Gesetzeskenntnis _____ □□□□□
Empathie _____ *Gefühlszustände* ____ □□□□□	Heimlichkeit _____ □□□□□	Medizin _ *Notfallmedizin* _ □□□□□
Führungsqualitäten _ *Überzeugend* _ □□□□□	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 Würfen oder Würfen 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 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.

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

Flea

Flea

□☒□□

Flea arbeitet im städtischen Fundbüro und macht in seiner Freizeit Parkour sowie Orientierungslauf. Er ist hyperaktiv, extrem aufmerksam für seine Umgebung und merkt sich Wege wie ein Schwamm.

Flea

Meta	Herkunft	Spiel
Name: **Flea**	Brut: **Menschling**	Rudelname: die Neuen
Spielerin: **...**	Vorzeichen: **Ragabash**	Rudeltotem: **-**
Chronik: **Travia's Oneshot**	Stamm: **Stille Wanderer**	Konzept: **Parkour-Läufer**

Attribute

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft _____ □□□□□	Charisma _____ □□□□□	Wahrnehmung _ *wachsam* _ □□□□□
Geschick ___ *übernatürliche Anmut* __ □□□□□	Manipulation _____ □□□□□	Intelligenz _____ □□□□□
Widerstandsfähigkeit _ *unermüdlich* _ □□□□□	Erscheinungsbild _____ □□□□□	Geistesschärfe _____ □□□□□

Fähigkeiten

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
Aufmerksamkeit _____ □□□□□	Diebstahl _____ □□□□□	Akademisches Wissen __ □□□□□
Ausdruck _____ □□□□□	Etikette _____ □□□□□	Computer _____ □□□□□
Ausflüchte _____ □□□□□	Fahren _____ □□□□□	Enigmas _____ □□□□□
Einschüchtern _____ □□□□□	Handwerk _____ □□□□□	Gesetzeskenntnis _____ □□□□□

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
Empathie _____ □□□□□	Heimlichkeit _____ □□□□□	Medizin _____ □□□□□
Führungsqualitäten _____ □□□□□	Nahkampf_____ □□□□□	Nachforschungen _____ □□□□□
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

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.

Reinrassig □□□□

Garou legen großen Wert auf ihren Stammbaum, und ein Werwolf, der von berühmten Ahnen abstammt, hat in ihrer Gesellschaft einen beachtlichen Vorteil. Dieser Hintergrund repräsentiert Ihre Abstammung, Ihre Fellzeichnung, Ihre Haltung und andere Geburtsmerkmale. Andere Garou verehren Werwölfe, die hohe Werte bei Reinrassig haben, als wiedergeborene Helden der Vergangenheit, und man erwartet von ihnen, eben diese Rolle zu erfüllen. Je höher Ihr Wert bei Reinrassig, desto wahrscheinlicher ist es, dass Sie den Ältestenrat beeindrucken oder die Gastfreundschaft anderer Stämme erfahren. Für jeden Punkt bei Reinrassig erhalten Sie einen zusätzlichen Würfel bei formalen Herausforderungen (etwa Rangkämpfen) und gesellschaftlichen Würfen, die andere Garou betreffen (sogar Ronin oder Tänzer der Schwarzen Spirale).
Reinrassig ist eine nebulöse Kombination aus Blutlinie und spirituellem Erbe. Ein Charakter mit hohen Werten in Reinrassig sieht aus und benimmt sich wie ein archetypisches Mitglied seines Stammes – doch wenn er sich diesem Stamm nicht anschließt, nimmt ihm das Stammestotem alle Vorzüge von Reinrassig.

Viele Werwölfe mit Reinrassig können ihre Ahnenlinie weit zurückverfolgen, während andere entfernten Ahnen ähneln, mit denen sie in einem komplexen Verwandtschaftsverhältnis stehen, das nachzuvollziehen den Garou die genealogische Raffinesse fehlt.

Manche Stämme achten mehr auf erlesene Erbanlagen als andere, aber reinrassige Charaktere erfahren so gut wie überall Respekt. Es ist eine mystische Eigenschaft und Werwölfe können instinktiv erkennen, wessen Blut besonders rein ist. Natürlich erwarten Garou von denen, die reinen Blutes sind, dass sie nach den Idealen ihrer edlen Vorfahren leben. Sie sehen auf die herab, die sich dieser Herausforderung nicht stellen oder stellen wollen.

1. Sie haben die Augen Ihres Vaters.
2. Ihr Großvater hat sich in der Schlacht an der Blutigen Furt einen Namen gemacht, und Sie tragen seinen Namen mit Stolz.

Gaben

Gedankenschnelle (Stufe 1)

Der Garou verdoppelt seine Laufgeschwindigkeit. Diese Gabe wird von einem Rennkuckucks- oder Gepardengeist gelehrt.
System: Der Spieler setzt einen Gnosispunkt ein. Die Wirkung hält bis zum Ende der Szene an.

Siegel öffnen (Stufe 1)

Mit dieser Gabe kann der Garou fast jede Art von geschlossenem oder verschlossenem Gegenstand öffnen. Sie wird von einem Waschbärgeist gelehrt.

System: Der Spieler würfelt Gnosis (die Schwierigkeit entspricht dem örtlichen Todesgürtelwert). Wenn der Gegenstand magisch verschlossen wurde, muss der Spieler einen Gnosispunkt einsetzen, ehe er würfelt.

Herr über das Feuer (Stufe 1)

Feuergeister gehörten zu den Ersten, die Bündnisse mit den Menschen eingingen. Sie ermöglichten ihnen, sich zu wärmen, wilde Tiere zu vertreiben und Land zu roden. Diese einfachen Fähigkeiten bildeten die Fundamente der Zivilisation, was den Geistern der Flamme große Ehre einbrachte. Menschlinge erinnern sich an diese uralten Bündnisse und berufen sich auf sie, wenn es darum geht, sich vor den letzten Feuern der Apokalypse zu schützen. Diese Gabe wird von einem Ahnengeist oder Feuerelementar gelehrt.
System: Diese Gabe erlaubt einem Garou nach Ausgabe eines Gnosispunktes, Feuerschaden zu heilen, als handle es sich um Schlagschaden. Die Wirkung hält eine Szene lang an.

Erfahrung

- ...

Backstory

Lorem Ipsum

Trent

Charakterbogen Template

□⊠□□

Trent ist Sound-Grafiker und Radio-Enthusiast. Er stellt Mikrofone für Podcasts ein und bastelt an alten Radioempfängern. Er ist nachdenklich, introvertiert und hat ein extrem feines Gehör für Frequenzen und Geräusche.

Trent Reznor

Meta	Herkunft	Spiel
Name: **Kim Nobody**	Brut: **Menschling**	Rudelname: die Neuen
Spielerin: **...**	Vorzeichen: **Ahroun**	Rudeltotem: **-**
Chronik: **Travia's Oneshot**	Stamm: **Schattenlord**	Konzept: **Sound-Designer & Radio-Bastler**

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 _____ □□□□□

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
Führungsqualitäten _____ □□□□□	Nahkampf_____ □□□□□	Nachforschungen _____ □□□□□
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

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

Josh

□⊠□□

Josh ist angehender Tischler/Zimmerer. Er hat ein extrem gutes Auge für Symmetrie, Holzarten und Statik. Er ist unterwegs, um altes Nutzholz für ein Projekt abzuholen.

Josh Homme

Meta	Herkunft	Spiel
Name: **Josh**	Brut: **Menschling**	Rudelname: die Neuen
Spielerin: **...**	Vorzeichen: **Galliard**	Rudeltotem: **-**
Chronik: **Travia's Oneshot**	Stamm: **Fianna**	Konzept: **leidenschaftlicher Künstler (Holz)**

Attribute

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft _____ □□□□□	Charisma _____ □□□□□	Wahrnehmung _____ □□□□□
Geschick _ *flinke Finger* _ □□□□□	Manipulation _____ □□□□□	Intelligenz _____ □□□□□
Widerstandsfähigkeit ___ □□□□□	Erscheinungsbild _____ □□□□□	Geistesschärfe _____ □□□□□

Fähigkeiten

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
Aufmerksamkeit _____ □□□□□	Diebstahl _____ □□□□□	Akademisches Wissen __ □□□□□
Ausdruck _____ *Poesie* ____ □□□□□	Etikette _____ □□□□□	Computer _____ □□□□□
Ausflüchte _____ □□□□□	Fahren _____ □□□□□	Enigmas _____ □□□□□
Einschüchtern _____ □□□□□	Handwerk _ *Holzbearbeitung* _ □□□□□	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

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.

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 Würfen oder Würfen 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.

Gaben

Primatendaumen (Stufe 1)

Flufftext
System: Regel

Geistige Verständigung (Stufe 1)

Der Garou bedient sich der Macht eines Wachtraums und kann sich mit Charakteren seiner Wahl lautlos verständigen. Ein Chimärling lehrt diese Gabe.
System: Der Spieler setzt pro intelligentem Wesen seiner Wahl einen Willenskraftpunkt ein und würfelt Manipulation + Ausdruck (Schwierigkeit = Willenskraft des Opfers), wenn jemand sich nicht mit ihm verständigen möchte. Alle, die er in den Wachtraum aufnimmt, können durch die geistige Verständigung normal miteinander interagieren, aber nicht mit ihrer Hilfe Schaden verursachen. Ihr realer Körper kann nach wie vor handeln, hat aber dafür -2 auf alle Würfelvorräte. Die geistige Verständigung endet, wenn alle Beteiligten es wollen oder in der Runde, indem dem Galliard der Wurf gegen einen unfreiwillig Beteiligten misslingt. Alle betroffenen Wesen müssen in Sichtweite sein. Der Garou kann, wenn er will, für nur einen Willenskraftpunkt sein gesamtes Rudel in den Wachtraum mitnehmen.

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.

Erfahrung

- ...

Backstory

Lorem Ipsum

Charakter Lukas

□☒□□

Charakterbild

Meta	Herkunft	Spiel
Name: **Kim Nobody**	Brut: **Menschling**	Rudelname: die Neuen
Spielerin: **...**	Vorzeichen: **abc**	Rudeltotem: **-**
Chronik: **Travia's Oneshot**	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 ____ □□□□□
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

Charakter Daniel

Charakterbogen Template

□⊠□□

Charakterbild

Meta	Herkunft	Spiel
Name: **Kim Nobody**	Brut: **Menschling**	Rudelname: die Neuen
Spielerin: **Daniel**	Vorzeichen: **Neumond-Ragabash**	Rudeltotem: **-**
Chronik: **Travia's Oneshot**	Stamm: **Kinder Gayas**	Konzept: **Gitarrist**

Attribute

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft _____ □□□□□	Charisma _ *fesselnd*___ □□□□□	Wahrnehmung _____ □□□□□
Geschick _____ □□□□□	Manipulation _____ □□□□□	Intelligenz _____ □□□□□
Widerstandsfähigkeit ___ □□□□□	Erscheinungsbild _____ □□□□□	Geistesschärfe _*clevere Konter*_ □□□□□

Fähigkeiten

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
Aufmerksamkeit _____ □□□□□	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

Blutsgeschwister □□□□□

Beschreibung der Punktbedeutung

Fetisch □□□□□

Wiesel

Schutzgegenstand um aus brenzlichen Situationen leichter zu entkommen/es schwerer macht mich zu treffen

Totem □□□□□
Beschreibung der Punktbedeutung

///Unvollständig// muss angepasst werden//

Gaben

Überzeugungskraft (Stufe 1)
Waffe blockieren (Stufe 1) verschwinden (Stufe 1) **System**: Regel

Vorzüge

Name (x Punkte)
Beschreibung

Schwächen

Name (x Punkte)
Beschreibung

Erfahrung

- ...

Backstory
Lorem Ipsum