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 _____ □□□□□

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
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

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

Revision #9
Created 2026-09-06 18:54:41 UTC by Lester
Updated 2026-10-09 20:36:38 UTC by Guest