

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 _ <i>flinke Finger</i> _ [] [] [] []	Manipulation _____ [] [] [] []	Intelligenz _____ [] [] [] []
Widerstandsfähigkeit ____ [] [] [] []	Erscheinungsbild _____ [] [] [] []	Geistesschärfe _____ [] [] [] []

Fähigkeiten

Talente	Fertigkeiten	Kenntnisse
Aufmerksamkeit _____ [] [] [] []	Diebstahl _____ [] [] [] []	Akademisches Wissen ____ [] [] [] []
Ausdruck _____ <i>Poesie</i> ____ [] [] [] []	Etikette _____ [] [] [] []	Computer _____ [] [] [] []
Ausflüchte _____ [] [] [] []	Fahren _____ [] [] [] []	Enigmas _____ [] [] [] []
Einschüchtern _____ [] [] [] []	Handwerk _ <i>Holzbearbeitung</i> _ [] [] [] []	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 Würfeln oder Würfeln 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

Revision #6
Created 2026-09-06 19:04:31 UTC by Lester
Updated 2026-09-07 17:31:53 UTC by Lester