

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 _ <i>Stählerner Griff</i> _ [][][][]	Charisma _____ [][][][]	Wahrnehmung _____ [][][][]
Geschick ____ <i>flinke Finger</i> ____ [][][][]	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 _ <i>Muay Thai</i> _ □□□□	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

Revision #5

Created 2026-09-06 18:45:26 UTC by Lester

Updated 2026-09-06 20:05:03 UTC by Lester