

Name	DIETTER HOTTENWALD	Nature		Age	35
Player	Fabien	Demeanor		Sex	male
Chronicle	6MU	Residence	Banlieue Sud de Munich	Concept	Mecanicien
Creature	Garou	Pack	Vertraute des Windes	Totem	North Wind

**Physical (7)**

Strength	●●●○○
Dexterity	●●●●○
Stamina	●●●○○

**Social (3)**

Charisma	●●○○○
Manipulation	●●○○○
Appearance	●●○○○

**Mental (5)**

Perception	●●●○○
Intelligence	●●○○○
Wits	●●●○○

**Talents (15/13)**

Alertness	●●○○○
Athletics	●○○○○
Brawl	●●○○○
Dodge	●●○○○
Empathy	●○○○○
Expression	●○○○○
Intimidation	●●○○○
Primal-urge	●●○○○
Streetwise	●○○○○
Subterfuge	●○○○○

**Skills (12/5)**

Animal ken	○○○○○
Crafts	●●○○○
Drive	●●○○○
Etiquette	○○○○○
Firearms	○○○○○
Leadership	●●○○○
Melee	○○○○○
Performance	●●○○○
Stealth	○○○○○
Survival	●○○○○

**Knowledges (9/9)**

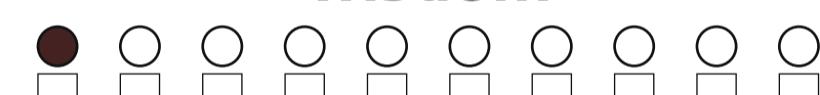
Computer	●○○○○
Enigmas	●○○○○
Investigation	○○○○○
Law	○○○○○
Linguistics	●●○○○
Medicine	○○○○○
Occult	●●○○○
Politics	○○○○○
Rituals	●●○○○
Science	●○○○○

**Backgrounds (8)**

Allies	○○○○○
Ancestors	○○○○○
Contacts	○○○○○
Fetish	○○○○○
Kinfolk	●○○○○
Mentor	●●○○○
Pure breed	●○○○○
Resources	○○○○○

**Gifts (3)**

Call the Breeze	○○○○○
Smell of Man	●○○○○
Beast Speech	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

**Glory****Honor****Wisdom****Breed**

Homid

**Auspice**

Galliard

**Tribe**

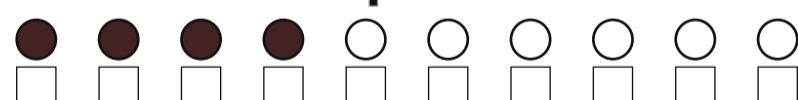
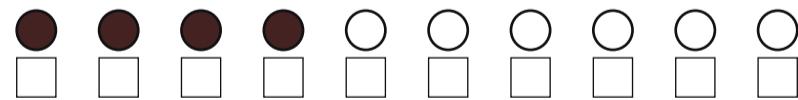
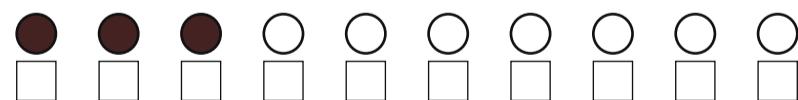
Wendigo

**Rank**

●○○○○

**Merits/Flaws**

[locked] Contacts -F	○○○○○
[locked] Resources -F	○○○○○

**Willpower****Rage****Gnosis****Health**

Bruised	□
Hurt	-1
Injured	-1
Wounded	-2
Mauled	-2
Crippled	-5
Incapacitated	

**Specialties**

Dexterity 4

**Action Shortcuts**

Perception+Alertness	5
Perception+Primal-Urges	5
Dexterity+Brawl	6
Stamina+Primal-Urges	5
Wits+Enigmas	4
Appearance+Subterfuge	3

**Many Forms**

Attributes	St. De. St. Ch. Ma. Ap.
Homid	3..4..3..2..2..2..
Glabro	5..4..5..2..1..1..
Crinos	7..5..6..2..0..0..
Hispo	6..6..6..2..0..2..
Lupus	4..6..5..2..0..2..

## About Backgrounds

### Kinfolk [1]

2 kinfolks

### Mentor [2]

Mentor is respected; an elder vampire or a rank 3 garou, for instance.

### Pure Breed [1]

You carry yourself well

### Rites [2]

Character knows 2 levels of rites

### Totem [2]

2 levels of dedication to the totem.

## Timeline

### 1989 - Naissance

De père inconnu, mère morte en couche. Aucune famille connue. (orphelinat d'Ammersee: SOS

### 1994-2004 - Orphelinat d'Ammersee, Munich

Durant son enfance, il reste seul la plus part du temps préférant lire un bon livre de Fantasy au calme adossé à un arbre que de se retrouver dans le brouhaha ambiant des autres. Pas vraiment

2005 - Nouveau virage  
L'année de ses 16 ans l'Orphelinat risque de fermer faute d'argent, Diether qui allait de moins en intéressé par ce que l'on apprend à l'école, il ne s'y présente que par intermittence.

2005 - Sabrina Forster (+ Kindfolk #2) Un groupe de Bikers en "révolte" contre le système. Premier changement un soir trop arrosé. Il est géré par un kinfolk (d'origine Bone Gnawers, mais

ceci ne sera su que bien plus tard), Karl qui lui propose de rejoindre son groupe de bikers et  
2014-16 - Bikers

Pendant cette période le groupe s'en sera pris à des succursales isolées et faiblement surveillée, d'apprendre la mécanique.

les 3/4 de ce qu'il aura gagné il le donnera à l'orphelinat sous forme de dons anonymes, le reste il

2017 - Sabrina Forster (+ Kindfolk #2)

Le détective Forster (origines Set of Fenris) traque le gang dans leurs méfaits. Elle est à même le mettra de côté pour ouvrir son propre garage et se "ranger".  
de les coincer quand une échauffourée éclate avec un gang rival. Elle manque d'y rester mais est

2018 - Elévation au rang de mentor assiste à la transformation de Diether et est identifiée comme  
Cette année le groupe se range finalement sans avoir jamais été inquiété, tout le monde profite

de ce coup du destin. Rencontre avec Marian Haddid (38 ans, F, Homid Wendigo Philodox rang 3, Kinfolk par Kinfolk). Rapidement elle lui faudra que trois mois pour remonter la piste d'autres. Aujourd'hui alors qu'il a 35 ans il est propriétaire de son propre garage (un petit garage), a

Mentor 2)

gardé quelques contacts avec les Bikers à qui il offre toujours ses services pour les bécanes et

garage. Il a également ouvert le Sept des Cinq Feuilles.

2024 - L'appel

Il a été contacté par un animal (chien, chat, oiseau) ce genre d'animaux qui vient trouver refuge dans son garage).

d'un souci de kinfolk isolés qui ont besoin de vous...

## About Nature & Demeanor

## Gifts of Gaia

### - BEAST SPEECH -

-- Galliard gift

The Werewolf may instinctively understand and communicate with any natural animals, from fish to mammals. She need only speak normally to be understood by animals, along with a touch of appropriate body language — there is no need to bark like a dog. This Gift doesn't change animals' basic reactions or dispositions; most are still afraid of predators such as werewolves. Any animal spirit can teach this Gift.

-- System

This Gift's effects are permanent.

## About Merits & Flaws

### [LOCKED] CONTACTS (0: □ □ □ □ □)

Contacts à 0 à la création du personnage. Contrainte des Wendigos. L'isolement du personnage fonctionne bien avec cette contrainte. C'est une contrainte à la création du personnage, ça peut évoluer ensuite.

### [LOCKED] RESOURCES (0: □ □ □ □ □)

Resources à 0 à la création du personnage. Contrainte des Wendigos. On partira du principe que le garage rapporte, mais entre les dons à l'orphelinat et les frais de fonctionnement, tu peines à avoir un revenu. C'est une contrainte à la création du personnage, ça peut évoluer ensuite.

### - SMELL OF MAN -

-- Homid gift

To creatures of the wild, man's scent is death. To creatures of the city, it is authority, comfort, easy meals. This Gift, taught by an ancestor-spirit, enhances a werewolf's human scent, infusing it with spiritual power.

-- System

Non-supernatural wild animals lose two dice from their dice pools when interacting with the Garou, save when defending themselves or running away, and will be inclined to flee rather than attack if possible. Domesticated animals recognize the werewolf as a friend, and even trained attack dogs will do no more than wag their tails at the character unless attacked first. This Gift's effects are permanently active.

### - CALL THE BREEZE -

-- Uktenas gift

The Garou calls up a strong (~20 mph/36kph), cold breeze and directs it at whim. This breeze chills anyone not prepared for it and it disperses (or redirects) clouds of vapor (including tear gas or airborne toxins) or swarms of insects. A wind-spirit teaches this Gift.

-- System

The Garou simply whistles to call the breeze. Anyone caught in it loses one die from Perception rolls as long as the breeze lasts, and suffers a -1 penalty to all actions after one minute of exposure if not dressed appropriately for cold weather.

**Others**

## About Rites

### Moot Rite (Caern level 1)

A moot cannot open until this rite is completed, recharging the caern with Gnosis. The rite always includes a prolonged howl led by a werewolf known as the Master of the Howl. This howl varies by tribe and sept, but always expresses the unique nature of the sept. All werewolves present must form a circle within the caern itself before they commence howling. Numerous variations on the basic requirements exist: The Red Talons often bite their paws and scratch blood into the earth, while Uktene pass their most powerful fetish from one to another as each in turn adds her voice to the howl. However it is done, the howl must echo forth and the eternal circle must form.

-- System

Max Gnosis (diff 7) The rite must be performed at least once per month to keep the caern consecrated. During the course of a moot, the participants must empower the caern with a combined total of five Gnosis points per caern level in order to replenish it fully.

### Rite of the Questing Stone (Mystic level 1)

This rite allows the werewolf to find a person or object (but not a location). She must know the name of the object or individual, and must dangle a stone or needle from a thread while concentrating on the item or person sought. Glass Walkers often use maps and substitute a compass for the traditional stone and thread.

-- System

Wits + Rituals (diff 7). If the Garou has a piece of the item or individual (a clipping of hair, a piece of cloth) the difficulty drops by one. The werewolf gains only a sense of the object's general location, not its exact position.

Challenge:10