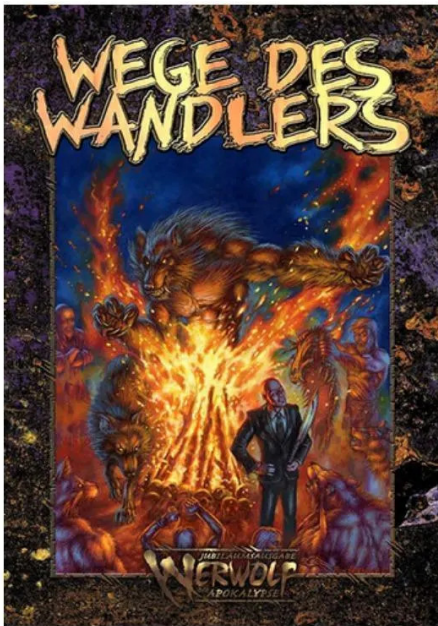


Artikelnr.: 335058

US80035 - Werwolf: Die Apokalypse - Wege des Wandlers (W20), Hardcover (DE-Ausgabe)

ab **34,58 EUR**

Artikelnr.: 335058
Versandgewicht: 0.90 kg
Hersteller: Ulisses Spiele



Produktbeschreibung

Werwolf: Die Apokalypse - Wege des Wandlers (W20), gebundene Ausgabe (DE)

Das Wesen der GarouDie Garou sind Krieger von Gaia. Sie sind zum Teil Mensch, zum Teil Wolf und zum Teil Geist und sehen wie das aus, was Menschen Werwölfe nennen, doch sind sie so viel mehr. Auch wenn die meisten als Menschen oder Wölfe auf die Welt kommen, hält der Zustand nicht an. Die Wolfsgeborenen erhalten nach ihrer Verwandlung einen Funken menschlicher Intelligenz, während jene, die als Menschen geboren wurden, mit den Instinkten des Jägers und dem brennenden Wunsch, Teil des Rudels zu sein, umgehen lernen müssen. Die elenden Kreaturen, die die Kinder zweier Werwölfe sind, wachsen auf, ohne jemals etwas anderes zu kennen, und auch das verschafft ihnen eine einzigartige Sicht auf die Welt. Neben ihrem wandelbaren Körper und Kriegerverstand hat jeder Garou die Segnungen der Geisterwelt, die ihm die Macht geben, für Gaia zu kämpfen. Grausame NaturWege des Wandlers beschreibt genau, was es heißt, ein Werwolf zu sein, sowohl auf persönlicher Ebene als auch als Teil eines Rudels. Es schildert im Detail, wie es anfühlt, wenn sich die Knochen nach einem Bruch selbst flicken, die Sinne, die in allen Formen verfügbar sind, und der plötzliche, zu Kopf steigende Rausch von Gaben und Riten, die die Geister verleihen. Es wirft auch einen Blick darauf, was es heißt, ein Lupus- oder Metis-Werwolf zu sein, Charaktere, deren Erfahrungen für jede Person fremdartig sind. Es zeigt die vielen Arten, wie sich Werwölfe in Rudeln organisieren, und wie diese Rudel als Gruppen von Kriegerern organisiert sind und nicht das Verhalten von Wölfen nachahmen.

Wege des Wandlers enthält:

- Eine genaue Beschreibung, was es heißt, ein Lupus- oder Metis-Werwolf zu sein, und wie es die Perspektive des Charakters einfärbt.
- Mehr Informationen dazu, wie es sich anfühlt, ein Werwolf zu sein, eine Kreatur, deren Körper und Geist sich verändert.
- Systeme und Organisationen für Rudel, zusammen mit neuen Taktiken und Regeln zur Entstehung von Rudeln als Teil des Spiels.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

Produktdaten

Hier gehts zum Artikel
Alle Informationen,
tagesaktuelle Preise und
Verfügbarkeiten

