

# HIJOS DE GAIA

Nombre	Concepto	Patrón <b>Unicornio</b>
Crónica	Auspicio	Tribu

## ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIALES		MENTALES	
Fuerza	○○○○○	Carisma	○○○○○	Inteligencia	○○○○○
Destreza	○○○○○	Manipulación	○○○○○	Astucia	○○○○○
Resistencia	○○○○○	Compostura	○○○○○	Resolución	○○○○○
<i>Salud</i>		<i>Fuerza de Voluntad</i>			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			
<i>Crinos</i> □□□□					

## HABILIDADES

Armas de Fuego	○○○○○	Callejeo	○○○○○	Academicismo	○○○○○
Artesanía	○○○○○	Etiqueta	○○○○○	Ciencias	○○○○○
Atletismo	○○○○○	Interpretación	○○○○○	Consciencia	○○○○○
Conducir	○○○○○	Intimidación	○○○○○	Finanzas	○○○○○
Latrocinio	○○○○○	Liderazgo	○○○○○	Investigación	○○○○○
Pelea	○○○○○	Perspicacia	○○○○○	Medicina	○○○○○
Pelea con Armas	○○○○○	Persuasión	○○○○○	Ocultismo	○○○○○
Sigilo	○○○○○	Subterfugio	○○○○○	Política	○○○○○
Supervivencia	○○○○○	Trato con Animales	○○○○○	Tecnología	○○○○○

## RENOMBRE

<b>Gloria</b>	○○○○○	<b>Honor</b>	○○○○○	<b>Sabiduría</b>	○○○○○
---------------	-------	--------------	-------	------------------	-------

## DONES Y RITOS

Nombre	Tirada	Coste	Notas

*Rabia* □□□□□



# HIJOS DE GAIA

Principios de la crónica

Piedras de Toque

Favores y Prohibiciones

Puede añadir un dado a una tirada relacionada con Consciencia o Perspicacia para aprender algo sobre una persona, animal o espíritu concretos.  
Si los Hijos de Gaia han de mentir o engañar, u ocultan verdades específicamente para beneficio personal, pueden recuperar sólo 1 punto de Fuerza de Voluntad al comienzo de la siguiente sesión.

## VENTAJAS Y DEFECTOS

○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○

**Harano** □□□□□ **Hauglosk** □□□□□

**Apariencia**

**Historia**

## FORMAS de los GAROU

**Hominido** Coste: Ninguno.  
Inmunidad a la plata.



**Glabro** Coste: Un control de Rabia.  
Pruebas Físicas: +2 dados.  
Pruebas Sociales: -2 dados\*.  
Regeneración: 1 por control de Rabia.



**Crinos** Coste: 2 controles de Rabia.  
Gasta 1 punto de Fuerza de Voluntad por turno o entra en Frenesí.  
Pruebas Físicas: +4 dados.  
Niveles de Salud: +4.  
Pruebas Sociales y de Sigilo: Fallan.  
Regeneración: 2 por control de Rabia.  
Garras: +3 agravado.  
Mordisco +1 agravado.  
Causa Delirio.



**Hispo** Coste: 1 controles de Rabia.  
Pruebas Físicas: +2 dados\*\*.  
Pruebas de Sigilo: -2 dados.  
Pruebas Sociales: Limitadas a lobos y Garou.  
Regeneración: 1 por control de Rabia.  
Mordisco +1 agravado.



**Lupus** Coste: Ninguno.  
Inmunidad a la plata.  
Pruebas Sociales: Limitadas a lobos y Garou.



\* No se aplica a intimidación o a no humanos.

\*\* No se aplica a pruebas de Sigilo.

**Notas**

Experiencia total.....

Experiencia gastada.....