

# AGECHADORES DE LA VENTISCA

Nombre	Concepto	Patrón <i>Viento del Norte</i>
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* □□□□□

# ACECHADORES DE LA VENTISCA

Principios de la crónica

Piedras de Toque

Favores y Prohibiciones

Puede añadir un dado a las reservas directamente relacionadas con la persecución de su presa.  
 Por cada día que los Acechadores de la Ventisca no tomen parte de una presa fresca (independientemente de si fueron ellos quienes la cazaron o no), pueden recuperar sólo 1 punto de Fuerza de Voluntad al comienzo de la siguiente sesión, en lugar del equivalente a su puntuación de Compostura o Resolución.

## 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 .....