

CAMINANTES SILENCIOSOS

Nombre	Concepto	Patrón Búho
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

Gloria	○○○○○	Honor	○○○○○	Sabiduría	○○○○○
---------------	-------	--------------	-------	------------------	-------

DONES Y RITOS

Nombre	Tirada	Coste	Notas

Rabia □□□□□

CAMINANTES SILENCIOSOS

Principios de la crónica

Piedras de Toque

Favores y Prohibiciones

Pueden añadir un dado a las reservas de Atletismo o Sigilo relacionadas con recorrer, escapar o infiltrarse.

Si un Caminante Silencioso causa, participa o siquiera es testigo de una muerte, pero no realiza un rito conmemorativo que la reconozca, puede 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 Frenesi.
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