

CONGEJO FANTASMA

Nombre	Concepto	Patrón <i>Serpiente Cornuda</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

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

DONES Y RITOS

Nombre	Tirada	Coste	Notas

Rabia □□□□□

CONCEJO FANTASMA

Principios de la crónica

Piedras de Toque

Favores y Prohibiciones

Puede añadir un dado a las reservas de Investigación, Ocultismo o Subterfugio relacionadas con revelar un secreto guardado.

Por una escena en la que un hombre lobo del Concejo Fantasma tenga oportunidad de satisfacer su curiosidad pero no lo haga, 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 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