

# Kenosha Fracturada

Por Juan Sixto y Pablo C. Ganter

## Introducción

Kenosha Fracturada es una crónica pensada para ser narrada en una única sesión para un grupo de entre dos y cinco Cliath. La historia incluye cinco personajes pregenerados, pero no son imprescindibles para el desarrollo de la narración; sin embargo, en partidas de demostración recomendamos que se utilicen estos personajes para incrementar el tiempo de juego y sumergir a los jugadores en la historia. Los personajes no tienen un género específico ni nombre de pila, sino que son los jugadores quienes deberán decidir estos aspectos para personalizar el personaje que interpretarán. En caso de tener menos de cinco jugadores, pueden suprimirse personajes por este orden: Sombra Furiosa, Miles y Garret.

El objetivo de esta historia es presentar el mundo de **Hombre Lobo: El Apocalipsis** y desarrollar una crónica en la que los jugadores conozcan la crudeza de la guerra contra el Wyrn y sus decisiones sean vitales para el devenir de la misma. En definitiva, se trata de dar una pequeña muestra del potencial de este juego narrativo de horror salvaje.

## Sinopsis

Aullido Tenebroso, líder del clan de Kenosha, convoca a la manada de los Cliath para encomendarles una misión de vital importancia. Los nuevos miembros del clan fueron enviados a cumplir su Rito de Iniciación, consistente en investigar una posible fuente de corrupción en la zona, y no han vuelto desde entonces. El clan se encuentra en guerra contra los esbirros del Wyrn y cualquier pérdida

## AVISO PARA EL DIRECTOR

Esta aventura es adecuada para personas que ya hayan jugado al rol anteriormente pero que quieran probar este juego por primera vez y para aquellas que hace tiempo que no juegan a **Hombre Lobo**.

es una tragedia. Los Cliath deberán seguir el rastro de los jóvenes perdidos y el sombrío descubrimiento que los llevó a desaparecer. Finalmente deberán enfrentarse a los esbirros del Wyrn que amenazan con destruirlos a todos.

## Trastondo

Kenosha es una ciudad del condado de Kenosha, en el estado de Wisconsin. Es la cuarta ciudad más grande del estado, lo suficiente para tener su propia comunidad de Garou, aunque se ha visto mermada durante los últimos años. La ciudad está gobernada por un pequeño grupo de Ancianos entre los que destaca Aullido Tenebroso (Jeremy Stones), de la Tribu de los Caminantes Silenciosos. Actualmente el clan está formado por aproximadamente veinte Garou de todo rango; cuatro Ancianos y seis veteranos que soportan el peso de la manada, el grupo formado por los personajes jugadores, que apenas llevan unos años en la ciudad, y, por último, un grupo de novatos recién rescatados que ni siquiera han pasado el rito de iniciación.

El Túmulo del clan está situado en Hawthorn Hollow, un pequeño bosque y santuario natural al oeste de la ciudad que se ha mantenido puro y libre de la corrupción del Wyrn gracias a los esfuerzos del clan. Sin embargo, está en guerra desde hace algunos meses, cuando las fuerzas del Wyrn se establecieron en las cercanías y comenzaron a conspirar contra los Garou y sus tierras.

Kenosha es una ciudad de casi cien mil habitantes ubicada en la costa del lago Míchigan, cuyo puerto es el eje económico. Se trata de una ciudad obrera, con una larga historia de industria automovilística y farmacéutica, así como del transporte de mercancías. Existen numerosos barrios obreros donde el paro y la pobreza hacen estragos desde hace años. Además, la ciudad cuenta con más de setenta parques municipales y sus alrededores están cubiertos de bosques y ríos.

## Tema

El tema central de esta crónica es el horror que rodea a los hombres lobo y se presenta de muchas maneras a lo largo de la historia. Los personajes se van a enfrentar a la atrocidad del Wyrn y a las monstruosidades que genera su corrupción, mientras que ellos mismos pueden infundir un miedo intenso en los demás y en sí mismos cuando se dejen llevar por la Rabia.

## Atmósfera

Cuando se relacionen con otros miembros del clan, el ambiente es pesimista y apesadumbrado. La corrupción parece haberse asentado en la zona y, aunque los Ancianos tratan de proteger a los más jóvenes, todos están muy preocupados por el futuro. Kenosha es una ciudad deprimida, sumida en una crisis económica que provoca sufrimiento en casi todos los niveles de su sociedad. Por su parte, los bosques cercanos, antaño un lugar acogedor para los Garou, se han vuelto sombríos y los espíritus se muestran desconfiados.

## Escenas

### Escena 1: El Túmulo

La historia comienza con los personajes jugadores llegando al Túmulo del clan, tras ser convocados por los Ancianos con urgencia. El Túmulo está situado en la profundidad del

#### LA AVENTURA EN UNA HORA

Tal cual se presenta aquí, la aventura está pensada para tener la duración habitual de una partida de rol (entre dos y cuatro horas). Si debes hacer una partida de duración reducida, puedes eliminar la escena III, llevando a los personajes jugadores directamente a las instalaciones, y acortar parte de la escena I, haciendo que Aullido Tenebroso vaya directo al grano en lugar de interpretar la reunión al completo.

bosque de Hawthorn Hollow, junto a un estanque de aguas cristalinas y lejos de los ojos de los humanos. Cuando la reunión da comienzo, la luna brilla en el cielo iluminando a los presentes, que muestran rostros preocupados e inseguros. Los personajes jugadores pueden percatarse de la ausencia de los miembros más recientes, tres jóvenes llamados Agua Libre, Avalancha Terrible y Sonríe Matando.

Al comienzo de esta escena, los personajes pueden interactuar entre ellos, favoreciendo que los jugadores conozcan a su propio personaje y se presente a los demás. También es un buen momento para que salgan a relucir las tiranteces entre algunos de ellos. Si desean interactuar con el resto de miembros del clan, los Ancianos se mostrarán cordiales y no ocultarán su preocupación por las últimas circunstancias. Ninguno parece saber bien qué ha pasado, pero tras charlar con ellos quedará claro que la presencia del Wyrn se ha hecho notar en la zona y que el clan está en guerra.

Transcurrido un tiempo aceptable llegará Aullido Tenebroso y él mismo dará comienzo a la reunión, afirmando solemnemente: «No van a venir» si se le pregunta por los jóvenes ausentes. Como líder del clan, suyas serán las primeras palabras de la reunión y en ellas hablará sobre la llegada del Wyrn a Kenosha y la dura prueba que espera a todos los miembros del clan en los días venideros. Aún es pronto para conocer los detalles exactos de la presencia enemiga, pero tanto él como otros Ancianos han sentido la corrupción en diversos lugares de la ciudad y el bosque, y los espíritus están consternados e inquietos.

Ante la atenta mirada de todos, Aullido Tenebroso explicará que todos en el clan deben colaborar para tratar de descubrir a su enemigo y ponerle fin antes de que su corrupción se haga fuerte en la zona. A continuación explica que los veteranos, con él mismo al frente, se dispersarán por la región en busca de indicios del enemigo, mientras que los personajes jugadores deberán permanecer unidos y realizar una misión de vital importancia. Los tres jóvenes del clan, Agua Libre, Avalancha Terrible y Sonríe Matando, fueron enviados hace tres días a su Rito de Iniciación. Su misión consistía en investigar una empresa llamada Petrolite Gas Midwest, que recientemente se ha asentado en Kenosha. Algunos Ancianos creen que puede tratarse de una mascarada para siervos del Wyrn y decidieron enviar a los jóvenes a investigar. De encontrar enemigos, no debían tratar de derrotarlos solos, sino que debían informar al clan, aunque estos no han vuelto aún y su paradero es desconocido.

Para Aullido Tenebroso encontrar a los jóvenes desaparecidos es de vital importancia, de modo que pide a los personajes jugadores que dediquen todos sus esfuerzos a dar con ellos y traer de nuevo a casa a los Cachorros desaparecidos. Cualquier Garou con capacidades sociales podrá darse cuenta de que el líder se siente culpable por su desaparición.

### Escena 1): La investigación

Durante esta escena, los personajes jugadores deberán investigar la desaparición de los jóvenes hasta encontrar el lugar donde fueron capturados. Se trata de una escena abierta, con

muchas opciones de resolver la situación, aunque todas deberían terminar con el descubrimiento de la localización donde tendrá lugar la escena III. Aquí se detallan dos localizaciones relevantes para la investigación, junto con los datos principales para continuar la crónica. Si los jugadores deciden utilizar otros métodos para investigar, no deberían tener problemas en encontrar la información por otros medios.

### ***El apartamento de Agua Libre***

Agua Libre (Andrew Martins) ejercía como líder dentro del grupo y era con diferencia el miembro más activo de los tres. Cuando se les encomendó la misión de averiguar acerca de Petrolite Gas Midwest, decidió realizar una investigación detectivesca antes de lanzarse al bosque en busca del Wyrn. Tras recibir la misión de Aullido Tenebroso, los tres Cachorros marcharon al apartamento de Agua Libre para dedicar un día completo a investigar las actividades de la petrolera mediante sus medios disponibles, principalmente Internet y los periódicos de las últimas semanas. Los personajes jugadores pueden llegar hasta el apartamento siguiendo el rastro de los jóvenes o hablando con los Ancianos del clan, que conocen en profundidad la vida de los Cachorros. En el interior del apartamento, en un pequeño edificio destartado de uno de los barrios obreros, pueden hallar los diversos elementos que descubrieron, ya que no se molestaron en recoger antes de marcharse. Por un lado, Agua Libre y sus compañeros encontraron claros indicios en los periódicos locales y en Internet sobre las prácticas de *fracking* realizadas por la empresa petrolera, especialmente el hecho de que hace semanas recibió un permiso para realizar extracciones en el bosque de Woodworth, cercano a Kenosha, sin que apenas haya tenido repercusión en los medios. Asimismo, Agua Libre dispone en su apartamento de un mapa de la zona en el que ha delimitado un área del bosque donde él pensaba que se llevaría a cabo la extracción.

### ***Woodworth***

El bosque de Woodworth es un bosque natural de varios kilómetros situado al sudoeste de Kenosha, formado por arces rojos y otros árboles típicos de Wisconsin. En su interior hay varios pequeños pantanos y, en la zona que Agua Libre ha marcado, suele habitar una pequeña manada de lobos durante algunos meses al año. Se trata de un lugar de grandes dimensiones que necesita muchas horas para ser barrido en profundidad, y donde Petrolite Gas Midwest ha encontrado un lugar donde esconderse de miradas indeseadas. Si los personajes jugadores no tienen el mapa del departamento de Agua Libre pero han conseguido deducir que la empresa está en Woodworth mediante sus propias investigaciones, es posible encontrar las instalaciones de Petrolite Gas Midwest por otras vías. En este caso, Dones como Sentir el Wyrn o Lenguaje de las Bestias pueden resultar muy útiles para localizar las instalaciones en el interior del bosque.

### ***Petrolite Gas Midwest***

Se trata de una pequeña pero exitosa empresa de *fracking* cuya sede se encuentra en Appleton. Ha dedicado los tres

últimos años a exitosas campañas de *fracking* por toda la zona del Medio Oeste, con grandes beneficios para sus accionistas y para su valor en bolsa, pero desastrosa para sus trabajadores y para Gaia. Gracias a la influencia de Endron Oil, han logrado explotar las zonas más interesantes y ecológicamente sensibles, mientras que consigue evitar que la Agencia de Protección del Medioambiente (EPA en inglés) pueda hacer nada salvo gastar papel denunciando sus prácticas. Por supuesto, estos pozos de extracción son lugares en los que el Wyrn es muy fuerte y abundan las Perdiciones.

En sus recientes instalaciones de Woodworth, una parte importante de los trabajadores son Fomori (especialmente en el turno de noche, cuando se hacen las mejores horas extras). Pero hay algo más siniestro en sus instalaciones «solo para personal autorizado» del pozo de fracturación hidráulica. Ahí es donde personal de otras divisiones de Pentex trabajan en proyectos relacionados en la optimización de los Primeros Equipos. En su interior se encuentran gigantescas cubas llenas de emanaciones del Wyrn y frías mesas de vivisección donde muchos trabajadores de Petrolite Gas Midwest acaban sus días. Los escasos supervivientes son promovidos a otra filial... en el sector de la seguridad privada.

### ***Escena III: El bosque de Woodworth***

Cuando los personajes jugadores descubran la localización del pozo de fracturación hidráulica en el interior de Woodworth, en torno a un pequeño pantano cenagoso, verán que el perímetro de la zona ha sido cubierto con grandes alambradas y avisos de peligro, mientras que numerosos trabajadores se esfuerzan en despejar la zona de árboles mediante taladoras industriales y vigilan que nadie externo se cuele en el interior. Aquí es donde los jóvenes del clan fueron sorprendidos, derrotados y capturados por trabajadores y vigilantes a los que trataron de interrogar pero que resultaron ser Fomori. Si los personajes intentan pasar al interior sin ser vistos o vigilar a los trabajadores sin levantar sospechas, podrán comprobar que forman una defensa bien preparada (más de la que se esperaría para un simple pozo) y parecen estar preparados para sufrir posibles ataques. Aun así, con algo de habilidad es posible abrirse camino sin ser detectados.

Si, por otro lado, los personajes deciden atacar a los trabajadores para interrogarlos o simplemente para abrirse paso hacia el interior, descubrirán que entre ellos hay varios Fomori dispuestos a combatir contra ellos, tres si ocurre durante el día o cuatro si es de noche. Este es un buen momento para que los jugadores conozcan las capacidades innatas de los hombres lobo para el combate, pero también las del Wyrn. Si consiguen derrotarlos e interrogan a los trabajadores, estos relatarán cómo los jóvenes del clan fueron capturados y llevados al interior del laboratorio para personal autorizado, de donde no han vuelto a salir.

### ***Escena IV: La Rabia desatada***

Actualmente el pozo de fractura de Petrolite Gas Midwest está dirigido por Jacob Warrenson, el jefe de operaciones

de la empresa, quien está vigilando no tanto la profanación de Gaia mediante *fracking*, sino más bien sus experimentos secretos, especialmente ahora que hay dos sujetos tan prometedores en las mesas de operaciones (Avalancha Terrible murió durante el combate en el exterior). Aparte del equipo científico (tres graduados en Química y Biología de la Universidad de Wisconsin-Madison, contratados a buen precio debido a sus pésimos historiales, y tres enormes Fomori que vigilan el interior de la instalación), el pozo de fractura cuenta con una dotación de treinta trabajadores humanos. Estos se reparten en abusivos turnos de doce horas y su mayoría aún no han sido corrompidos por las pestilentes emanaciones del lugar, por lo que serían bajas inocentes si los personajes deciden atacarlos o causarles daño de alguna manera. Por último, en su interior se encuentran Agua Libre y Sonríe Matando, los cuales están siendo sometidos a un proceso acelerado de lavado de cerebro mediante productos químicos repletos de Perdiciones y la tortura sistemática. Estas desgraciadas criaturas están encerradas en sus formas Crinos debido a los productos químicos que tienen dentro, y son poco más que bestias salvajes llenas de furia. También puede encontrarse a Jacob Warrenson supervisando los experimentos y aprovechando su escaso tiempo libre para realizar una exhaustiva autopsia a Avalancha Terrible, con la esperanza de poder aprovechar algo de él.

En el momento en que los trabajadores descubran la presencia de los Garou, los tres Fomori se lanzarán al combate tratando de eliminarlos de cualquier manera posible, incluyendo el uso de la maquinaria y los productos químicos del interior del laboratorio. Por su parte, Warrenson tratará de defenderse de posibles ataques y, si se ve acorralado, no dudará el liberar a los torturados Crinos para que acaben con sus enemigos, aunque su primer paso será, sin duda, asesinar brutalmente al propio Warrenson.

El clímax de la crónica debería tener lugar en este momento, cuando las aberraciones que antes fueron Agua Libre y Sonríe Matando se encuentran libres. Ya no queda rastro de los Garou que fueron antaño, solo queda una rabia descontrolada que los llevará a atacar a toda criatura con la que se encuentren, incluyendo a sus rescatadores, en un esfuerzo inútil por saciar su hambre. Aun así, estos no deberían verlos como simples monstruos de final de aventura a los que derrotar. Son sus antiguos compañeros y ellos mismos pueden verse reflejados en las criaturas, especialmente aquellos que tienen más facilidad para guiarse por su Rabia, aunque también son una demostración de lo que el Wyrn podría hacerles si son capturados. Cualquier intento de hablar con ellos será infructuoso y lo más probable es que deban ser asesinados para evitar que sigan causando daño.

## Epilogo

Tras el presumible combate contra los jóvenes corrompidos, los personajes jugadores deberán marcharse de la instalación y volver al Túmulo, aunque es probable que deseen arrasar el complejo antes de hacerlo, hecho que no entraña gran dificultad una vez derrotados sus guardianes. Si

se han visto obligados a asesinar a los novatos, el ambiente entre los Ancianos será sombrío y, aunque los Cliath hayan demostrado su valía y esta les sea reconocida, el clan habrá sufrido un duro golpe. Si, en cambio, han conseguido traer a los jóvenes corrompidos hasta el Túmulo (inconscientes, seguramente) con la esperanza de que los Ancianos los sanen, estos les agradecerán enormemente el gesto, aunque serán poco optimistas sobre las posibilidades de hacer algo por los Cachorros.

Por último, los Cliath serán informados de que los Ancianos han descubierto otros escondites del Wyrn similares al que ellos han asaltado distribuidos por toda la región. Todo indica que se avecina una guerra en Kenosha, y los personajes jugadores tendrán un papel destacado en ella.

## Reparto

### Jacob Warrenson

**Atributos:** Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 2, Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 2.

**Habilidades:** Alerta 2, Atletismo 2, Liderazgo 3, Armas de Fuego 3, Conducir 4, Academicismo 3, Informática 2, Leyes 3, Tecnología 3.

**Trasfondos:** Recursos 3, Aliados 1.

**Fuerza de Voluntad:** 4.

Científico de laboratorio (ver página 466 de H20).

### Fomor

**Atributos:** Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 1, Percepción 3 Inteligencia 1, Astucia 2.

**Habilidades:** Alerta 2, Atletismo 3, Subterfugio 3, Armas de Fuego 2, Conducir 4 (camiones), Pelea con Armas 3, Sigilo 1.

**Trasfondos:** Recursos 1, Aliados 3.

**Fuerza de Voluntad:** 3.

**Poderes fomori:** Inmunidad al Delirio, Miasma Nocivo, Secreciones Tóxicas 1.

### Agua Libre y Sonríe Matando

**Atributos:** Fuerza 7, Destreza 5, Resistencia 6, Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 1, Percepción 3 Inteligencia 1, Astucia 2.

**Habilidades:** Alerta 3, Impulso Primario 2, Intimidación 3, Pelea 3, Sigilo 2.

**Trasfondos:** Aliados 3.

**Fuerza de Voluntad:** 3.

**Dones:** Maestro del Fuego, Garras como Cuchillas, Reflejos Relámpago.

Rabia 5, Gnosis 3, Fuerza de Voluntad 3

**Rango:** 1

# CAMADA DE FERROS

**Nombre:** Bowman

**Raza:** Homínido

**Nombre Manada:**

**Jugador:**

**Auspicio:** Ahroun

**Tótem Manada:**

**Crónica:** Kenosha Fracturada

**Concepto:** Joven inseguro

## Atributos

### Físicos

Fuerza \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Destreza \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Resistencia \_\_\_\_\_ ●●●●●

### Sociales

Carisma \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Manipulación \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Apariencia \_\_\_\_\_ ●●●●●

### Mentales

Percepción \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Inteligencia \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Astucia \_\_\_\_\_ ●●●●●

## Habilidades

### Talentos

Alerta \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Atletismo \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Callejeo \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Empatía \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Expresión \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Impulso Primario \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Intimidación \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Liderazgo \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Pelea \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Subterfugio \_\_\_\_\_ ●●○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

### Técnicas

Armas de Fuego \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Artesanía \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Conducir \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Etiqueta \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Interpretación \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Latrocinio \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Pelea con Armas \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Sigilo \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Supervivencia \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Trato con Animales \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

### Conocimientos

Academicismo \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Ciencias \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Enigmas \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Informática \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Investigación \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Leyes \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Medicina \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Ocultismo \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Rituales \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Tecnología \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

## Ventajas

### Trasfondos

Pura Raza \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Ancestro \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Recursos \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

### Dones

Mastro del Fuego \_\_\_\_\_  
 Garras como Cuchillas \_\_\_\_\_  
 Resistir el Dolor \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### Dones

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### Renombre

#### Gloria

● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### Honor

● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### Sabiduría

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Rango

1 (Cliath)

### Rabia

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Gnosis

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Fuerza de Voluntad

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Salud

Magullado \_\_\_\_\_ □  
 Lastimado -1 \_\_\_\_\_ □  
 Lesionado -1 \_\_\_\_\_ □  
 Herido -2 \_\_\_\_\_ □  
 Malherido -2 \_\_\_\_\_ □  
 Tullido -5 \_\_\_\_\_ □  
 Incapacitado \_\_\_\_\_ □

### Experiencia

# CAMADA DE FENRIS

— Hominido — — Glabro — — Crinos — — Hispo — — Lupus —

Sin Cambios	Fuerza(+2) _____ Resistencia(+2) _____ Apariencia(-1) _____ Manipulación(-2) _____	Fuerza(+4) _____ Destreza(+1) _____ Resistencia(+3) _____ Manipulación(-3) _____ Apariencia 0	Fuerza(+3) _____ Destreza(+2) _____ Resistencia(+3) _____ Manipulación(-3) _____	Fuerza(+1) _____ Destreza(+2) _____ Resistencia(+3) _____ Manipulación(-3) _____
Dificultad:6	Dificultad:7	Dificultad:6 PROVOCA DELIRIO EN HUMANOS	+1 Al daño por mordisco Dificultad:7	-2 A la Dificultad de Percepción Dificultad:6

## Historia

### Bowman - Lágrimas de Rabia

Te criaste en un pequeño apartamento de uno de los barrios obreros de Kenosha, Wisconsin. Tú no lo recuerdas, pero poco después de que nacieras tu padre falleció en un accidente de tráfico, o al menos eso te contaba siempre tu madre. Pasados tus primeros años de vida, tu madre rehízo su vida y se casó de nuevo con un hombre llamado Carl. A partir de entonces, ambos comenzaron a distanciarse de ti y tu educación se volvió dramática. Pese a tu corta edad, todo era muy complicado: tenías graves problemas para relacionarte con otros niños y en la escuela los profesores no dejaban de emitir informes negativos sobre ti. Con el paso del tiempo, tu madre se vio superada por la situación y fue incapaz de hacer otra cosa que maldecirte y lamentar su suerte. Carl, por otro lado, trató de educarte con férrea disciplina, a base de palizas, como hiciera su padre con él cuando era joven. Tu resistencia a su autoridad no hizo más que agravar la situación.

Finalmente llegó el día en el que no pudiste más. No sabrías explicarlo, pero hacía tiempo que sabías que iba a ocurrir. O al menos una parte de ti lo sabía. Ocurrió durante una de las palizas que Carl te estaba dando por haberte escapado con unos chicos la noche anterior a beber cerca de las vías del tren. Carl estaba golpeándote en el suelo cuando algo en tu interior tomó el control. Tu Primer Cambio había tenido lugar. Cuando te despertaste todo estaba lleno de sangre. Tú estabas lleno de sangre. Y tu madre y Carl ya no estaban... Al menos no completamente. Vagaste por las calles aterrado, sin saber qué te había ocurrido, hasta que finalmente Wade te encontró. Wade te lo explicó todo y te presentó al clan, donde fuiste educado como un miembro de la Manada de Fenris, superando las pruebas de tus hermanos de Tribu a base de sudor y, para disgusto de estos, lágrimas. Eras un hombre lobo y pronto te uniste a la manada de tu salvadora.

Ahora Wade es la persona más importante para ti, los padres que nunca llegaste a tener. Te ha enseñado todo lo relativo a tu nueva vida, ha cuidado de ti e incluso te ha enseñado a luchar. Por primera vez te sientes parte de una familia y, sin embargo, temes tu Rabia interior. Cada vez que la Rabia te acecha, recuerdas lo que le hizo a tus padres y temes que vuelva a hacer algo así.

Cicatrices de batalla: \_\_\_\_\_

Deformidades Metis: \_\_\_\_\_

## Fetiches

Objeto: \_\_\_\_\_ Nivel: \_\_\_\_\_ Gnosis: \_\_\_\_\_

Poder: \_\_\_\_\_

## Ritos

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Combate

Arma / Ataque	Tirada	Dif.	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

## Tabla de pelea

Maniobra	Tirada	Dif.	Daño
Mordisco	Des + Pelea	5	Fuerza + 1/A
Golpe corporal	Des + Pelea	7	Especial/B
Garras	Des + Pelea	6	Fuerza + 2/A
Agarrar	Des + Pelea	6	Fuerza/B
Patada	Des + Pelea	7	Fuerza + 1/B
Puñetazo	Des + Pelea	6	Fuerza/B

A=Daño agravado C=Daño contundente

Armadura: \_\_\_\_\_

# COZMILLOS PLATEADOS

**Nombre:** Garret

**Raza:** Homínido

**Nombre Manada:**

**Jugador:**

**Auspicio:** Philodox

**Tótem Manada:**

**Crónica:** Kenosha Fracturada

**Concepto:** Líder natural

## Atributos

### Físicos

Fuerza ●●○○○  
Destreza ●●○○○  
Resistencia ●●○○○

### Sociales

Carisma ●●●●○  
Manipulación ●●●●○  
Apariencia ●●○○○

### Mentales

Percepción ●●●○○  
Inteligencia ●●●○○  
Astucia ●●●○○

## Habilidades

### Talentos

Alerta ○○○○○  
Atletismo ○○○○○  
Callejeo ○○○○○  
Empatía ●●●○○  
Expresión ●●○○○  
Impulso Primario ○○○○○  
Intimidación ○○○○○  
Liderazgo Motivación ●●●○○  
Pelea ○○○○○  
Subterfugio ●○○○○  
○○○○○

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○  
Artesanía ○○○○○  
Conducir ●●○○○  
Etiqueta ●●○○○  
Interpretación ●○○○○  
Latrocinio ○○○○○  
Pelea con Armas ●●○○○  
Sigilo ●●●○○  
Supervivencia ●●●○○  
Trato con Animales ○○○○○  
○○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○  
Ciencias ●●○○○  
Enigmas ○○○○○  
Informática ○○○○○  
Investigación ●●●○○  
Leyes ●●●○○  
Medicina ○○○○○  
Ocultismo ●●●○○  
Rituales ○○○○○  
Tecnología ○○○○○  
○○○○○

## Ventajas

### Trasfondos

Recursos ●○○○○○  
Pura Raza ●●●○○○  
Ritos ●●●○○○  
○○○○○  
○○○○○

### Dones

Persuasión  
Verdad de Gaia  
Sentir al Wym  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Dones

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Renombre

#### Gloria

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### Honor

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### Sabiduría

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Rango

1 (Cliath)

### Rabia

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Gnosis

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Fuerza de Voluntad

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Salud

Magullado   
Lastimado -1   
Lesionado -1   
Herido -2   
Malherido -2   
Tullido -5   
Incapacitado

### Experiencia

# COLMILLOS PLATEADOS

Homínido
Glabro
Crinos
Hispo
Lupus

Sin Cambios	Fuerza(+2) _____ Resistencia(+2) _____ Apariencia(-1) _____ Manipulación(-2) _____ Dificultad:6	Fuerza(+4) _____ Destreza(+1) _____ Resistencia(+3) _____ Manipulación(-3) _____ Apariencia 0 Dificultad:6 PROVOCA DELIRIO EN HUMANOS	Fuerza(+3) _____ Destreza(+2) _____ Resistencia(+3) _____ Manipulación(-3) _____ +1 Al daño por mordisco Dificultad:7	Fuerza(+1) _____ Destreza(+2) _____ Resistencia(+3) _____ Manipulación(-3) _____ -2 A la Dificultad de Percepción Dificultad:6
-------------	---	---	--	---

## Historia

### Garret - Segundo Nacimiento

Naciste en el seno de una de las familias más adineradas de Kenosha, en una pequeña mansión en la que nunca te faltó de nada. Tus padres eran dos trabajadores incansables que habían creado su fortuna desde la nada, y se pasaban la vida viajando de un lugar a otro cerrando contratos y haciendo nuevos clientes. Durante tus primeros años trataron de llevarte con ellos para poder educarte, pero pronto quedó claro que un niño pequeño necesitaba estabilidad y algo a lo que llamar hogar. Hasta que terminaste el instituto recibiste la mejor educación posible en la escuela más elitista del condado, donde complementaste los estudios con una buena actividad física que te mantenía sano.

Todo cambió cuando comenzaste la universidad en Denver. Al poco de llegar allí comenzaron los sueños. Al principio los tenías de vez en cuando, pero con el paso de las semanas se volvió algo tan frecuente como la lluvia de Denver. Casi todas las noches soñabas con correr por los bosques, guiado por una sed de sangre inhumana, que te hacía despertar gritando, nervioso y agotado. Estudiar para los exámenes comenzó a ser imposible.

Te viste obligado a volver a casa con tus padres, que insistían en pagar los más variados tratamientos para tratar tu problema. En un solo año pasaron por tu casa médicos, psicólogos, psiquiatras, videntes y otros tipos de estafadores. Ninguno pudo hacer nada para curarte. La Rabia se abrió paso en tu interior y nada parecía poder evitarlo. Sin embargo, tus padres trataron de protegerte a toda costa, dejándose gran parte de su fortuna en ti. Finalmente un día, mientras ellos se encontraban de viaje, tuvo lugar tu Primer Cambio. Los Ancianos del clan no tardaron mucho en encontrarte y mostrarte el mundo de los hombres lobo. Hace años de esto, y ahora mismo lideras un pequeño grupo de Garou al que intentas guiar con calma e inteligencia, dentro de lo posible. Tu Primer Cambio fue tardío y por ello eres mucho más maduro que tus compañeros. Te costó superar tus prejuicios humanos y aceptar los elementos más bestiales del Pueblo, pero al final lo lograste, especialmente respecto a Miles y Sombra Furiosa, que parecen comportarse como niños descarriados.

Cicatrices de batalla: \_\_\_\_\_  
Deformidades Metis: \_\_\_\_\_

## Fetiches

Objeto: _____	Nivel: _____	Gnosis: _____
Poder: _____		
Objeto: _____	Nivel: _____	Gnosis: _____
Poder: _____		
Objeto: _____	Nivel: _____	Gnosis: _____
Poder: _____		
Objeto: _____	Nivel: _____	Gnosis: _____
Poder: _____		
Objeto: _____	Nivel: _____	Gnosis: _____
Poder: _____		

## Ritos

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Combate

Arma / Ataque	Tirada	Dif.	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador

### Tabla de pelea

Maniobra	Tirada	Dif.	Daño
Mordisco	Des + Pelea	5	Fuerza + 1/A
Golpe corporal	Des + Pelea	7	Especial/B
Garras	Des + Pelea	6	Fuerza + 2/A
Agarrar	Des + Pelea	6	Fuerza/B
Patada	Des + Pelea	7	Fuerza + 1/B
Puñetazo	Des + Pelea	6	Fuerza/B
A=Daño agravado		C=Daño contundente	

Armadura: \_\_\_\_\_

# FLANNA

**Nombre:** Wade

**Jugador:**

**Crónica:** Kenosha Fracturada

**Raza:** Homínido

**Auspicio:** Galliard

**Nombre Manada:**

**Tótem Manada:**

**Concepto:** Loba bohemia

## Atributos

### Físicos

Fuerza ●●○○○  
Destreza ●●●○○  
Resistencia ●●●○○

### Sociales

Carisma ●●●○○  
Manipulación ●●●○○  
Apariencia ●●●○○

### Mentales

Percepción ●●●○○  
Inteligencia ●●○○○  
Astucia ●○○○○

## Habilidades

### Talentos

Alerta ●●●○○  
Atletismo ●●○○○  
Callejeo ○○○○○  
Empatía ●●○○○  
Expresión ●●○○○  
Impulso Primario ●●○○○  
Intimidación ○○○○○  
Liderazgo ○○○○○  
Pelea ●●●○○  
Subterfugio ○○○○○  
○○○○○

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○  
Artesanía ○○○○○  
Conducir ○○○○○  
Etiqueta ○○○○○  
Interpretación ○○○○○  
Latrocinio ○○○○○  
Pelea con Armas ●●●○○  
Sigilo ○○○○○  
Supervivencia ●●●○○  
Trato con Animales ○○○○○  
○○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○  
Ciencias ○○○○○  
Enigmas ●●●○○  
Informática ○○○○○  
Investigación ○○○○○  
Leyes ○○○○○  
Medicina ●●●○○  
Ocultismo ●●●○○  
Rituales ●●●○○  
Tecnología ○○○○○  
○○○○○

## Ventajas

### Trasfondos

Contactos ●●○○○  
Ancestros ●●○○○  
Rituales ●●●○○  
○○○○○  
○○○○○

### Dones

Persuasión  
Habla Mental  
Luz Feérica  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Dones

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Renombre

### Gloria

● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Honor

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Sabiduría

● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Rabia

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Gnosis

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Salud

Magullado   
Lastimado -1   
Lesionado -1   
Herido -2   
Malherido -2   
Tullido -5   
Incapacitado

## Rango

1 (Cliath)

## Fuerza de Voluntad

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Experiencia

# FLANNA

— Hominido —
— Glabro —
— Crinos —
— Hispo —
— Lupus —

Sin Cambios	Fuerza(+2) _____ Resistencia(+2) _____ Apariencia(-1) _____ Manipulación(-2) _____ Dificultad:6	Fuerza(+4) _____ Destreza(+1) _____ Resistencia(+3) _____ Manipulación(-3) _____ Apariencia 0 Dificultad:6 PROVOCA DELIRIO EN HUMANOS	Fuerza(+3) _____ Destreza(+2) _____ Resistencia(+3) _____ Manipulación(-3) _____ +1 Al daño por mordisco Dificultad:7	Fuerza(+1) _____ Destreza(+2) _____ Resistencia(+3) _____ Manipulación(-3) _____ -2 A la Dificultad de Percepción Dificultad:6
-------------	---	---	--	---

## Historia

### Wade - Equilibrio Viajero

Tu vida es similar a la de muchos otros jóvenes problemáticos que terminan abandonando su casa en busca de una vida mejor, lejos de unos padres incapaces de comprenderlos. En tu caso, ni tu padre ni tus hermanos parecían comprender bien lo que te ocurría. Eras completamente diferente al resto de los niños, que solían evitarte y murmurar sobre ti a tus espaldas, aunque aprendiste a convivir con ello y, con el paso de los años, simplemente dejaste de preocuparte por los demás. Te sentías fuera de lugar, tanto en casa como en el instituto, así que te armaste de valor y te marchaste dispuesta a conocer mundo, a viajar lo que fuese necesario hasta encontrar tu lugar en el mundo. Un lugar donde te comprendiesen y pudieses echar raíces.

Durante los años que pasaste de un lado para otro aprendiste a disfrutar de la vida: fiestas, borracheras, sexo y emociones fuertes fue lo único que conociste y lo único que parecías necesitar. Un frenesí crecía en tu interior y tú hacías todo lo posible para alimentarlo, para tratar de saciarlo. Finalmente, durante una pelea en una noche de borrachera, sufriste tu Primer Cambio y descubriste por qué eras tan diferente: eres un hombre lobo. Los siguientes meses vagaste por varias ciudades tratando de buscar respuestas a lo que te había ocurrido, hasta que llegaste a la pequeña ciudad de Kenosha y conociste a otros como tú. Los Ancianos del clan te ayudaron a comprender lo que te ocurría y te dieron el apoyo, duro y brutal pero necesario, que nunca tuviste. Ahora formas parte de un pequeño grupo de gente como tú, una pequeña familia para ayudarnos mutuamente a sobrevivir. Si Garret es el líder del grupo, a ti te gusta considerarte el alma del mismo, siempre tratando de animar un poco el cotarro y evitando que se atormenten más de lo necesario. En ese aspecto, Bowman es quien más necesita tu ayuda. Tiene miedo a su propia Rabia, y tú cuidas de él hasta que pueda cuidarse solo.

Cicatrices de batalla: \_\_\_\_\_

Deformidades Metis: \_\_\_\_\_

## Fetiches

Objeto: _____	Nivel: _____	Gnosis: _____
Poder: _____		
Objeto: _____	Nivel: _____	Gnosis: _____
Poder: _____		
Objeto: _____	Nivel: _____	Gnosis: _____
Poder: _____		
Objeto: _____	Nivel: _____	Gnosis: _____
Poder: _____		

## Ritos

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Combate

Arma / Ataque	Tirada	Dif.	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

### Tabla de pelea

Maniobra	Tirada	Dif.	Daño
Mordisco	Des + Pelea	5	Fuerza + 1/A
Golpe corporal	Des + Pelea	7	Especial/B
Garras	Des + Pelea	6	Fuerza + 2/A
Agarrar	Des + Pelea	6	Fuerza/B
Patada	Des + Pelea	7	Fuerza + 1/B
Puñetazo	Des + Pelea	6	Fuerza/B
A=Daño agravado		C=Daño contundente	

Armadura: \_\_\_\_\_



**Nombre:** Miles

**Raza:** Homínido

**Nombre Manada:**

**Jugador:**

**Auspicio:** Theurge

**Tótem Manada:**

**Crónica:** Kenosha Fracturada

**Concepto:** Yonqui místico

## Atributos

### Físicos

Fuerza ●○○○○  
Destreza ●●●○○  
Resistencia ●●○○○

### Sociales

Carisma ●●●○○  
Manipulación ●●●○○  
Apariencia ●●○○○

### Mentales

Percepción ●●●○○  
Inteligencia ●●●○○  
Astucia ●●●○○

## Habilidades

### Talentos

Alerta ●●●○○  
Atletismo ○○○○○  
Callejeo Drogas ilegales ●●●○○  
Empatía ○○○○○  
Expresión ○○○○○  
Impulso Primario ●●●○○  
Intimidación ○○○○○  
Liderazgo ○○○○○  
Pelea ○○○○○  
Subterfugio ●●●○○  
○○○○○

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○  
Artesanía ○○○○○  
Conducir ○○○○○  
Etiqueta ○○○○○  
Interpretación ○○○○○  
Latrocinio ○○○○○  
Pelea con Armas ●●●○○  
Sigilo Ocultar objetos ●●●○○  
Supervivencia ●●●○○  
Trato con Animales ○○○○○  
○○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○  
Ciencias ○○○○○  
Enigmas ●●●○○  
Informática ○○○○○  
Investigación ○○○○○  
Leyes ○○○○○  
Medicina ○○○○○  
Ocultismo ●●●○○  
Rituales ●●●○○  
Tecnología ○○○○○  
○○○○○

## Ventajas

### Trasfondos

Ritos ●●●○○  
Contactos ●●○○○  
Herencia Espiritual ●●●○○  
○○○○○  
○○○○○

### Dones

Olor a Hombre  
Sentir al Wym  
Cocinar  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Dones

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Renombre

### Gloria

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Honor

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Sabiduría

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Rango

1 (Cliath)

## Rabia

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Gnosis

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Fuerza de Voluntad

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Salud

Magullado   
Lastimado -1   
Lesionado -1   
Herido -2   
Malherido -2   
Tullido -5   
Incapacitado

## Experiencia



# GARRAS ROJAS

**Nombre:** Sombra Furiosa

**Raza:** Lupus

**Nombre Manada:**

**Jugador:**

**Auspicio:** Ragabash

**Tótem Manada:**

**Crónica:** Kenosha Fracturada

**Concepto:** Lobo solitario

## Atributos

### Físicos

Fuerza ●●●●○  
Destreza ●●●●○  
Resistencia ●●●●○

### Sociales

Carisma ●○○○○  
Manipulación ●●○○○  
Apariencia ●●●○○

### Mentales

Percepción ●●○○○  
Inteligencia ●●○○○  
Astucia ●●○○○

## Habilidades

### Talentos

Alerta ●●●○○  
Atletismo ○○○○○  
Callejeo ○○○○○  
Empatía ○○○○○  
Expresión ○○○○○  
Impulso Primario Cazar ●●●○○  
Intimidación Venganza ●●●○○  
Liderazgo ○○○○○  
Pelea ●●●○○  
Subterfugio El gran golpe ●●●○○  
○○○○○

### Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○  
Artesanía ○○○○○  
Conducir ○○○○○  
Etiqueta ○○○○○  
Interpretación ○○○○○  
Latrocinio ○○○○○  
Pelea con Armas ●●○○○  
Sigilo Avanzadilla ●●●○○  
Supervivencia ●●○○○  
Trato con Animales ●●●○○  
○○○○○

### Conocimientos

Academicismo ○○○○○  
Ciencias ○○○○○  
Enigmas ○○○○○  
Informática ○○○○○  
Investigación ○○○○○  
Leyes ○○○○○  
Medicina ●○○○○  
Ocultismo ●●○○○  
Rituales ●●○○○  
Tecnología ○○○○○  
○○○○○

## Ventajas

### Trasfondos

Pura Raza ●●○○○  
Parentela ●○○○○  
Ancestros ●●○○○  
○○○○○  
○○○○○

### Dones

Sentir Presa  
Ojo Nublado  
Lenguaje de las Bestias  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Dones

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Renombre

### Gloria

● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Honor

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Sabiduría

● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Rango

1 (Cliath)

## Rabia

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Gnosis

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Fuerza de Voluntad

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Salud

Magullado   
Lastimado -1   
Lesionado -1   
Herido -2   
Malherido -2   
Tullido -5   
Incapacitado

## Experiencia

# GARRAS ROJAS

## Hominido

Sin  
Cambios

Dificultad:6

## Glabro

Fuerza(+2)\_\_\_\_\_  
Resistencia(+2)\_\_\_\_\_  
Apariencia(-1)\_\_\_\_\_  
Manipulación(-2)\_\_\_\_\_  
Dificultad:7

## Crinos

Fuerza(+4)\_\_\_\_\_  
Destreza(+1)\_\_\_\_\_  
Resistencia(+3)\_\_\_\_\_  
Manipulación(-3)\_\_\_\_\_  
Apariencia 0  
Dificultad:6  
PROVOCA DELIRIO  
EN HUMANOS

## Hispo

Fuerza(+3)\_\_\_\_\_  
Destreza(+2)\_\_\_\_\_  
Resistencia(+3)\_\_\_\_\_  
Manipulación(-3)\_\_\_\_\_  
+1 Al daño por mordisco  
Dificultad:7

## Lupus

Fuerza(+1)\_\_\_\_\_  
Destreza(+2)\_\_\_\_\_  
Resistencia(+3)\_\_\_\_\_  
Manipulación(-3)\_\_\_\_\_  
-2 A la Dificultad  
de Percepción  
Dificultad:6

## Historia

### Sombra Furiosa

Te criaste con tus padres y su manada en las profundidades del bosque de Hawthorn Hollow, aprendiendo todo lo que necesitabas para sobrevivir en el mundo. Te enseñaron a cazar, a alimentarte, a perseguir a las presas y, sobre todo, a hacerte respetar por los demás miembros de la tribu. Tu padre era un hombre lobo y tú has heredado todos sus Dones y obligaciones, así que suya fue la responsabilidad de educarte en la senda de los Garou. Él era uno de los Ancianos del clan, alguien respetado por su sabiduría y temido por su Rabia, casi siempre dirigida contra los siervos del Wurm. Te presentó a tu otra manada, la de Garou, no la de lobos, y así comenzaste a relacionarte con humanos. Siempre te ha costado relacionarte con ellos: son molestos y ruidosos y no entienden las jerarquías naturales. Cada vez que cometes una torpeza y se ríen de ti, tu sangre Garra Roja se impone incluso a tu alma de Ragabash y debes contenerte, o ser contenido, para no arrancarles la garganta.

Ahora los Ancianos te han asignado a un pequeño grupo de Garou, todos homínidos, para que forméis manada y os encarguéis de proteger el Túmulo. No terminas de fiarte de ellos, y desde luego ellos no se fián de ti, lo notas en su actitud, en su olor. Creen que te dejas llevar demasiado por tus impulsos animales y que prefieres actuar en solitario antes que cooperar con «monos». En parte tienen razón. En tus sueños ves a uno de tus Ancestros Garou, que te habla de lo poco fiables que son los homínidos y de lo necesario que es exterminar a todos los humanos, pero el tiempo junto a tu manada te hace sospechar que algunos pueden ser de fiar.

Cicatrices de batalla: \_\_\_\_\_

Deformidades Metis: \_\_\_\_\_

## Fetiches

Objeto: \_\_\_\_\_ Nivel: \_\_\_\_\_ Gnosis: \_\_\_\_\_

Poder: \_\_\_\_\_

## Ritos

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Combate

Arma / Ataque

Tirada	Dif.	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

### Tabla de pelea

Maniobra	Tirada	Dif.	Daño
Mordisco	Des + Pelea	5	Fuerza + 1/A
Golpe corporal	Des + Pelea	7	Especial/B
Garras	Des + Pelea	6	Fuerza + 2/A
Agarrar	Des + Pelea	6	Fuerza/B
Patada	Des + Pelea	7	Fuerza + 1/B
Puñetazo	Des + Pelea	6	Fuerza/B
A=Daño agravado			C=Daño contundente

Armadura: \_\_\_\_\_