

NOMBRE LOBO

EL APOCALIPSIS

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:
RANGO:

RAZA:
AUSPICIO:
TRIBU:
MANADA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:
TÓTEM:

Atributos

Físicos

Fuerza ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Destreza ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Resistencia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Sociales

Carisma ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Manipulación ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Apariencia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Mentales

Percepción ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Inteligencia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Astucia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Habilidades

Talentos

Alerta ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Atletismo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Callejeo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Empatía ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Esquivar ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Expresión ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Impulso Primario ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Intimidación ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Pelea ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Subterfugio ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Técnicas

Armas C.C. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Armas de Fuego ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Conducir ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Etiqueta ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Interpretación ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Liderazgo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Pericias ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Sigilo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Supervivencia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Trato con Animales ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Conocimientos

Academicismo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Ciencias ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Enigmas ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Informática ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Investigación ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Leyes ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Medicina ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Ocultismo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Política ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Rituales ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ventajas

Trasfondos

Aliados ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Contactos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Espíritu Familiar ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Fetichismo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Mentor ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Parentela ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Pura Raza ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Recursos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Red Espiritual ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Tótem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Vida Pasada ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Rabia

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Enosis

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Fuerza de Voluntad

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Debilidad Tribal

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Experiencia

Actual ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Total ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

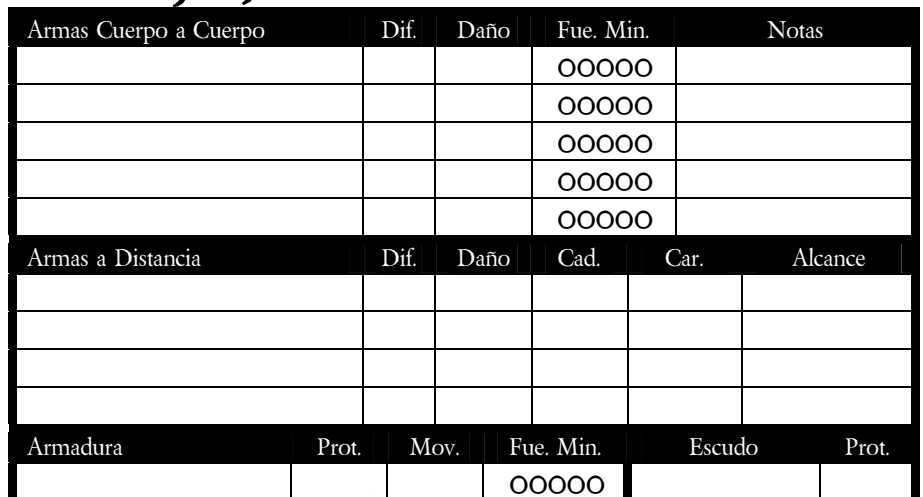
Salud

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

Tabla de Pelea

Maniobra	Tirada	Dif.	Daño
Carga	Des+Pelea	7	Especial/C
Garraza	Des+Pelea	6	Fuerza+2/A
Mordisco	Des+Pelea	5	Fuerza+1/A
Patada	Des+Pelea	7	Fuerza+1/C
Presa	Des+Pelea	6	Fuerza/C
Puñetazo	Des+Pelea	6	Fuerza/C

A = Agravado , C = Contundente



HOMBRE LOBO EL APOCALIPSIS

Dones

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

HOMBRE LOBO EL APOCALIPSIS

Rituales

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

Nombre: _____ Nivel: _____

Libro: _____ Página: _____

Descripción: _____

Sistema: _____

HOMBRE LOBO

EL APOCALIPSIS

Fetiches

Nombre: _____ Nivel: _____ Gnosis: _____

Descripción: _____

Poder: _____

Nombre: _____ Nivel: _____ Gnosis: _____

Descripción: _____

Poder: _____

Nombre: _____ Nivel: _____ Gnosis: _____

Descripción: _____

Poder: _____

Nombre: _____ Nivel: _____ Gnosis: _____

Descripción: _____

Poder: _____

Nombre: _____ Nivel: _____ Gnosis: _____

Descripción: _____

Poder: _____

Notas del Autor

Esta hoja de personaje es extendida y modular. Los Dones, Rituales y Fetiches van en hojas separadas para poder anexar nuevas hojas a la ficha del personaje. De esta forma, los Dones y Rituales pueden ser más claros y explicativos, y además no tener problemas de espacio como ocurre con la hoja oficial. Cuando sea necesario se puede imprimir una nueva hoja de Dones, Rituales o Fetiches y añadirla a la ficha del personaje, en su lugar correspondiente.

Además tiene algunos cambios personales. Los más evidentes son que el hueco de los Dones se ha convertido en espacio para Habilidades Secundarias. Mi estilo de juego utiliza mucho este tipo de Habilidades, por lo que el espacio designado es para ellas el mismo que para las Habilidades Básicas. Sin embargo, también hay otros cambios más sutiles. Ahora la Naturaleza y Conducta están al principio, junto con el Concepto. El Rango también está en la parte de arriba, y en la segunda hoja hay espacio para los Méritos y Defectos, equipo transportado y el Renombre. He intentado dejar en la primera hoja los Rasgos que más se utilizan en una historia, dejando en la segunda hoja los que son narrativos o informativos, y que no requieren estar constantemente buscándolos en la ficha.

Como podrás ver, hay un hueco para un Rasgo llamado "Idioma", que tiene círculos como las Habilidades. Si te fijas bien, notarás que delante, en Conocimientos, aparece la Habilidad de Academicismo, pero ha desaparecido Lingüística. La explicación es sencilla:

Academicismo no aparece en la lista básica. ¿Significa eso que los Garou no van al colegio? ¿Los Homínidos están destinados a ser todos analfabetos? Vale que un Lupus no tenga interés en culturizarse, pero dile lo mismo a un Morador del Cristal, a ver qué te contesta...

Sobre la Lingüística, yo en mis partidas uso cada idioma como una habilidad, en vez de usar todos los idiomas en una miserable habilidad de 5 puntos. Esto me permite saber el grado de conocimiento de un personaje en un idioma... además de que representa la experiencia gastada. Cuanta gente sabe 5 idiomas? poca.... muy poca.... y cuanta experiencia debe invertir? mucha... debe gustarle mucho para saber tanto. Por lo tanto para mí que alguien se ponga 3 puntos en Lingüística y que me diga que sabe 8 idiomas me parece absurdo.

Yo uso este sistema, donde cada idioma va de 1 a 5 como cualquier Habilidad, y se compone de:

- **Principiante.** Sabes algunas palabras del idioma e incluso, con tiempo, puedes entender más o menos a qué se refiere un texto escrito aunque no sabes exactamente lo que dice. No puedes mantener conversaciones y tu vocabulario se reduce a palabras sueltas. Debes recurrir a la mímica.
- **Estudiante.** Puedes hablar y comprender el idioma, pero tienes un marcado acento extranjero. Hay palabras que aún no comprendes y usas la comunicación formal. Las jergas propias del lugar no las reconoces. El texto escrito puedes leerlo prácticamente sin problemas aunque suele haber alguna palabra que no puedes comprender. Podrías vivir en el país tranquilamente y hacer vida social.
- **Nativo:** Hablas, escribes y comprendes el idioma como un nativo. Conoces las jergas locales propias de la zona y puedes hacer lecturas rápidas de textos en esos idiomas sin problemas. No tienes acento extranjero.
- **Filólogo.** Conoces los detalles del idioma y sus raíces. Corriges la forma de hablar errónea de los nativos y puedes reconocer las tendencias del idioma y su influencia. Prácticamente ninguna palabra escapa a tu conocimiento y eres como un diccionario. Además podrías reconocer la buena literatura de ese idioma.
- **Erudito.** Sabes todo lo que hay que saber sobre el idioma.

Durante la creación de personaje, todos los Homínidos y Metis tienen su idioma natal a nivel 3 gratis. Los Lupus, como dice el manual, deberán comprarlo. Para mí, Lingüística es una Habilidad Secundaria. Es como la carrera de lingüista. La habilidad te permite reconocer en qué idiomas está escrito un texto, aunque no sepas hablar el idioma. También sabes mucho sobre la fonética, los alfabetos de los diferentes idiomas, las raíces de casi todos ellos y ese tipo de cosas.

Si tú como Narrador no quieres usar este sistema, puedes apuntar Lingüística en los huecos de Conocimientos y usar el hueco de Idiomas simplemente para detallar los idiomas que conoce el personaje.

Créditos

Esta hoja de personaje ha sido creada por **Fenriss** – fenriss.admin@gmail.com.