



- Nombre de Crónica: Mediterráneo 1314 + Nombre de la Ciudad

 - Naturaleza y Conducta: Pueden ser inventados. Un adjetivo, un sustantivo o incluso una frase que defina al personaje.

 - Concepto: Una profesión que el personaje desempeñara en vida o desempeñe en la actualidad. También puede ser un rango social o eclesiástico.

 - Atributos: Repartir 7-5-3 en el orden que se quiera.

 - Habilidades: Repartir 13-9-5 en el orden que se quiera.

 - Raza: Homínido (Gnosis 4, Rabia 3), Ursino (Gnosis 5, Rabia 4)

 - Auspicio: Todos los personajes comienzan con el Auspicio Arcas, La Luna Nueva. Comenzar como Uzmati (Luna Llena) requiere el merito Uzmati, de 3 puntos. Comenzar como Kojubat (Luna Gibosa) requiere el merito Kojubat, de 4 puntos. Comenzar como Kieh (luna Creciente), requiere el merito Kieh, de 5 puntos. Comenzar como Rishi (Media Luna) requiere el merito Rishi, de 6 puntos.
- Estos meritos permiten a un Gurahl novato "recordar" el último auspicio de su Vida Anterior y comenzar desde novato con él. El master debe estar de acuerdo con el uso de estos meritos.
- Tribus: Caminantes del Bosque (osos negros), Emboscados del hielo (osos polares), Guardianes de la Montaña (osos grises), Protectores del río (osos pardo). Cada tribu posee Méritos y Defectos propios.

 - Fuerza de Voluntad: Todos los Gurahl poseen 6 puntos de FV

 - Trasfondos: 10 puntos a repartir en Aliados, Contactos, Fetiche, Mentor, Vida Pasada, Claro de Umbral (similar al Trasfondo Reino Guarida de Bastet) y Ritos (Recursos no se puede elegir)

 - Dones: 3 Dones a elegir, preferentemente Dones que estén encaminados hacia la curación y la salud; los poderes que preservan la vida y aumentan la fuerza son buenas

elecciones (especialmente los Theurge), pero se pueden hacer algunas excepciones. (Consultar al Narrador)

- Puntos Gratuitos: 15 a repartir con los siguientes costes: Atributos 5 por círculo, Habilidades 2 por círculo, Dones 7 por Don, Trasfondos y Fuerza de Voluntad 1 por círculo, Gnosis 2 por círculo.

Auspicios

Arcas-La Luna Nueva:

Es el primer auspicio después del Primer Cambio. Un Gurahl Arcas presenta muchas similitudes con un Ragabash Garou

Uzmati- La Luna Llena:

Unos años después del primer Cambio, los Gurahl caen bajo la influencia de la Luna Llena, convirtiéndose en Uzmati, o guerreros Gurahl. Aunque los Uzmati no caminan al borde del frenesí como sus primos Ahroun, sienten la necesidad de combate. Algunos Gurahl son Uzmati por muchos años, principalmente aquellos que viven en regiones en constante lucha con enemigos del Wyrms o enemigos hostiles. Otros, en cambio, pasan rápidamente de Uzmati a la próxima fase de su vida.

Kojubat-La Luna Gibosa:

Después de vivir como guerrero por un tiempo, los Gurahl caen bajo la luna Gibosa. Esta es una etapa de conocimientos... Los Gurahl de este Auspicio pasan mucho tiempo aprendiendo canciones e historias. Son similares a los Galliard Garou.

Kieh- La Luna Crescente:

Una vez que un Kojubat aprendió lo suficiente sobre la Historia Gurahl, cae bajo la influencia de la Luna Crescente. En esta etapa, las tendencias místicas de los Gurahl dominan su personalidad. Por eso, pasan la mayor parte del tiempo intentando aprender nuevos Dones de Gaia. Muchos Kieh se transforman en maestros para los jóvenes Arcas. Si bien los Kieh tienen muchas similitudes con los Theurge, ellos no evocan los mismos sentimientos de desconfianza a su propia clase q poseen estos Garou.

Rishi-La Media Luna:

La última fase lunar que influye la vida de los Gurahl es la Media Luna. Cuando un Gurahl pasa a Rishi, ya ha adquirido una gran cantidad de experiencia. Normalmente, los Rishi son los miembros más importantes de la tribu. Los Rishi actúan como Guardianes de la Paz, mediadores y Jueces de los Hombres Oso. Los Gurahl mas jóvenes los respetan y reverencian, escuchan sus palabras y sus consejos.

Formas

Homínido:

Sin cambios

Arthren (similar a Glabro en HL):

Fuerza +3

Resistencia +3

Manipulación -2

Apariencia -2

Percepción +1*

Dif. 7

Crinos:

Fuerza +5

Destreza -1

Resistencia +5

Manipulación -3

Apariencia 0

Percepción -1

Dif. 6

Bjornen (nombre en inglés, similar a Hispo en HL):

Fuerza +4

Destreza -2

Resistencia +4

Manipulación -3

Percepción +2*

Dif. 7

Úrsido:

Fuerza +3

Resistencia +3

Manipulación -3

Percepción +2*

Dif. 7

Tribus

Meritos y defectos de Tribu. Cada tribu de Hombres Oso posee algunas características en común. Estas son:

Caminantes del bosque:

Expertos en Contar Historias: Debido a su habilidad para contar historias, todos los Caminantes del bosque comienzan con un punto gratuito en Expresión.

Fácilmente Distraído por historias: El señuelo de una buena historia aleja a los Caminantes de cosas más inmediatas e importantes. Sólo un esfuerzo concertado va a poder impedir a un Caminante virar de un curso escogido de una acción cuando se vea enfrentado a la posibilidad de la creación de una nueva historia intrigante o de una nueva versión de una fábula querida - o un hecho que podría hacer una nueva saga fascinante si el hombre oso logra sobrevivir.

Es decir, si un Gurahl esta en una situación en la que puede crear una nueva historia (ejemplo, en medio de una gloriosa batalla), debe hacer una tirada de FV dificultad 7 si quiere hacer alguna acción que vaya en contra de la creación de la historia, por ejemplo, huir en medio de una emboscada...

Emboscados del Hielo:

Habilidad Artística: Los Emboscados poseen un talento innato para hacer cosas bellas. Comienzan con un punto gratuito en Pericias durante la creación.

Curiosidad Insaciable: Cuando se enfrentan a un enigma o rompecabezas, los Emboscados tienen que resistirse al impulso de investigarlo en profundidad (FV: dif 7). En caso de no poder resistirse, el Gurahl se quedara distraído intentando resolver el enigma, dejando de lado el resto de sus cosas, por mas importantes que sean

Guardianes de la Montaña:

Los Más fuertes de los Gurahl: los Guardianes tienen una ventaja sobre el resto de los Hombres Oso en cuanto a las acciones q requieren el uso de la fuerza. Tienen un -1 a la dificultad de las tiradas que utilicen Fuerza

Atado a los Desafíos: Los Guardianes tienen dificultad en rechazar un desafío, mas aun si saben que son vistos por otros de ellos. Para rechazarlo, deberá pasar con éxito una tirada de FV (dif 9)

Protectores del Río:

Afinidad al Agua: Todos los Protectores dominan las actividades acuáticas, como Nadar o andar en bote. Todos comienzan con un punto en Atletismo, que refleja dicha habilidad.

Debilidad por el Pescado: Los Protectores encuentran difícil resistirse al pescado. Además de desviarlos de cosas más importantes, algo de veneno potente dentro de los pescados podría hacer mucho daño.