

# SANGRE DÉBIL

Nombre	Concepto	Depredador
Crónica	Ambición	Afiliación
Sire	Deseo	Generación

## ATRIBUTOS

<i>Físicos</i>		<i>Sociales</i>		<i>Mentales</i>	
Fuerza	○○○○○	Carisma	○○○○○	Inteligencia	○○○○○
Destreza	○○○○○	Manipulación	○○○○○	Astucia	○○○○○
Resistencia	○○○○○	Compostura	○○○○○	Resolución	○○○○○
Salud		Fuerza de Voluntad			
□□□□□		□□□□□			

## 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.....	○○○○○

## DISCIPLINAS

○○○○○		○○○○○	○○○○○
○○○○○		○○○○○	○○○○○

Resonancia.....

Ansia □□□□□

Humanidad □□□□□ □□□□□

# SANGRE DÉBIL

Principios de la Crónica

Piedras de Toque y Convicciones

Características de los Sangre Débil

--

--

No puede vincular con Sangre ni abrazar con certeza. El equivalente a un control de Enardecimiento de su Vitae otorga a un mortal poderes similares a los de un Ghoul durante una noche.  
 Sufre daño como los mortales, pero sana como los vampiros (fuego, armas cortantes y perforantes causan daño agravado; estacarlo causa un trauma físico masivo y posiblemente Letargo).  
 Si consume sangre gana 1 punto y un Poder de nivel 1 de una Disciplina asociada con la Resonancia (Resonancia intensa o mayor otorga 1 punto adicional y un segundo Poder). No puede ganar más Poderes así ni aumentar la puntuación con Experiencia. La Disciplina dura hasta alcanzar Ansia 5 o volver a alimentarse.  
 Sólo entra en Frenesí por medios sobrenaturales. Siempre parece haber usado Rubor de la Vida.  
 Bajo luz solar directa, sólo sufre un nivel de daño superficial por turno.

Ventajas y Defectos

Potencia de Sangre ○○○○○ ○○○○○

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Arrebató de Sangre	Cantidad de reparación
Bonificación al Poder	Repetición de Enardecimientos
Penalización a la alimentación	Severidad de la Prohibición

Experiencia total.....

Experiencia gastada.....

Edad verdadera
Edad aparente
Fecha de nacimiento
Fecha de defunción
Apariencia
Rasgos reseñables
Historia

Notas