

Gangrel

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Naturaleza:
Conducta:
Concepto:

Afiliación:
Generación:
Sire:

Atributos

Físicos

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

Sociales

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

Mentales

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

Habilidades

Talentos

Alerta ○○○○○ ○○○○
Atletismo ○○○○○ ○○○○
Callejeo ○○○○○ ○○○○
Consciencia ○○○○○ ○○○○
Empatía ○○○○○ ○○○○
Expresión ○○○○○ ○○○○
Intimidación ○○○○○ ○○○○
Liderazgo ○○○○○ ○○○○
Pelea ○○○○○ ○○○○
Subterfugio ○○○○○ ○○○○
○○○○○ ○○○○

Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○ ○○○○
Artesanía ○○○○○ ○○○○
Conducir ○○○○○ ○○○○
Etiqueta ○○○○○ ○○○○
Interpretación ○○○○○ ○○○○
Latrocinio ○○○○○ ○○○○
Pelea con Armas ○○○○○ ○○○○
Sigilo ○○○○○ ○○○○
Supervivencia ○○○○○ ○○○○
T.c. Animales ○○○○○ ○○○○
○○○○○ ○○○○

Conocimientos

Academicismo ○○○○○ ○○○○
Ciencias ○○○○○ ○○○○
Finanzas ○○○○○ ○○○○
Informática ○○○○○ ○○○○
Investigación ○○○○○ ○○○○
Leyes ○○○○○ ○○○○
Medicina ○○○○○ ○○○○
Ocultismo ○○○○○ ○○○○
Política ○○○○○ ○○○○
Tecnología ○○○○○ ○○○○
○○○○○ ○○○○

Ventajas

Disciplinas

Animalismo ○○○○○ ○○○○
Fortaleza ○○○○○ ○○○○
Protean ○○○○○ ○○○○
○○○○○ ○○○○
○○○○○ ○○○○
○○○○○ ○○○○

Trasfondos

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

Virtudes

Conciencia/Convicción ○○○○○
Autocontrol/Instinto ○○○○○
Coraje ●○○○○

Humanidad/Senda

○○○○○○○○○○○○
Porte: _____ ()

Fuerza de Voluntad

○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Reserva de Sangre

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Sangre por turno: _____

Salud

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

Debilidad

Gana un rasgo animal temporal con cada Frenesí. Excepcionalmente, puede ser permanente.

Experiencia

