GANGREL

Nombre	Concepto	Depredador
Crónica	Ambición	Afiliación
Sire	Deseo	Generación

ATRIBUTOS

Físicos		*Sociales*		*Mentales*	
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 ○○○○○	Persuasion ○○○○○	Ocultismo ○○○○○
Sigilo ○○○○○	Subterfugio ○○○○○	Política ○○○○○
Supervivencia ○○○○○	Trato con Animales ○○○○○	Tecnología ○○○○○

DISCIPLINAS

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

Resonancia ..... **Ansia** □□□□□ **Humanidad** □□□□□ □□□□□

© 2021 Paradox Interactive AB. (Publ)

GANGREL

Principios de la Crónica	Piedras de Toque y Convicciones	Prohibición de Clan
		En el Frenesí, gana uno o más rasgos animales, que duran una noche más tras ésa. Cada rasgo reduce un Atributo en 1 punto (Inteligencia o Manipulación si no se te ocurre nada de inmediato). El número de rasgos manifestados equivale a la Severidad de su Prohibición. Si el personaje cabalga la ola del Frenesí, puedes escoger manifestar sólo un rasgo y sufrir así sólo una penalización a sus Atributos.

Ventajas y Defectos

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

Notas

Potencia de Sangre ○○○○○ ○○○○○

Arrebato 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

© 2021 Paradox Interactive AB. (Publ)