

Nombre		Concepto		Depredador			
Crónica		Ambición		Afiliación			
Sire		Deseo		Generación			
		ATRIB	UTOS				
Físic	cos	Sociales		Mentales			
Fuerza	00000	Carisma	00000	Inteligencia	00000		
Destreza	00000	Manipulación	00000	Astucia	00000		
Resistencia	00000	Compostura	00000	Resolución	00000		
		Salud	Fuerza de Vol				
HABILIDADES							
Armas de Fuego	00000	Callejeo	00000	Academicismo	00000		
Artesanía				Ciencias			
Atletismo				Consciencia	0000		
Conducir							
Latrocinio	00000	Liderazgo	00000	Investigación	0000		
Pelea	00000	Perspicacia	00000	Medicina	0000		
Pelea con Armas	00000	Persuasion	00000	Ocultismo	00000		
Sigilo	00000	Subterfugio	00000	Política	00000		
Supervivencia	00000	Trato con Animales	0000	Tecnología	00000		
DISCIPLINAS							
Animalismo	00000	Ofuscación	00000	Presencia	00000		
	00000		00000		00000		

Ansia 🗌 🗎 🗎 🗎

Resonancia



Principios de la Crónica	Piedras de Toque y Convicciones		Prohibición de Clan	
			Sí duerme en el mísmo lugar más de una vez en siete noches, tíra un número de dados igual a la Severidad de su Prohibición. Recibe tanto daño agravado como resultados críticos (10) obtenidos, ya que se abrasa desde dentro. A menos que se especifique lo contrario, dos lugares de descanso deben estar al menos a 1,5 km de distancia para evitar disparar la Prohibición. No pueden adquírir el defecto Sin Refugio durante la creación de personaje.	
Ventajas y Defectos	3	Potencia de	Sangre 000000000	
	00000	Arrebato de Sangre	Cantidad de reparación	
	00000			
	00000	Bonificación al Poder	Repetición de Enardecimientos	
	00000	Penalización a la alim	nentación Severidad de la Prohibición	
	00000	T Chanzación a la ann	Severidad de la Frombleion	
	00000			
	00000	Experiencia tota		
	00000	Experiencia gast	ada	
	00000	Edad verdadera		
	00000	Edad aparente		
	00000	Fecha de nacimiento		
Notas		Fecha de defunción Apariencia		
		Транспета		
		Rasgos reseñables		
		Historia		