

RAVNOS

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

Resonancia

Ansia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Humanidad ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Principios de la Crónica

Piedras de Toque y Convicciones

Prohibición de Clan

Si duerme en el mismo lugar más de una vez en siete noches, tira 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 adquirir el defecto Sin Refugio durante la creación de personaje.

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