

EL MINISTERIO

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 □□□□□ □□□□□

EL MINISTERIO

Principios de la Crónica

Piedras de Toque y Convicciones

Prohibición de Clan

--

--

La Sangre de los Ministros aborrece la luz. Cuando se les expone a iluminación directa, ya sea natural o artificial, los miembros del Clan retroceden. Reciben una penalización igual a la Severidad de su Prohibición en todas las reservas de dados cuando son sometidos a una luz brillante dirigida directamente a ellos. Además, añaden la Severidad de su Prohibición al daño agravado que sufren de la luz solar.

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